

ISHAK

LEGEND OF THE FORTRESS

ENGLISH	3
FRANÇAIS	17
DEUTSCH	31
ITALIANO	45

ENGLISH Version

ISHAR

LEGEND OF THE FORTRESS

AUTHORS : Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAPHICS : Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER

**PROGRAMMING &
SCENARIO :** Michel PERNOT
André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSIC : Fabrice HAUTECLOQUE

Azalgorm took a deep breath and began his tale.

"This land was once called Arborea. Morgoth, Lord of Evil and Chaos, decided to make Arborea his own. His dark powers soon subdued the land. But Jarel, Prince of the Elves fought against this evil-succesful in his quest for the magic crystals of Harmony, he and his faithful companions finally destroyed Morgoth in an unforgettable battle ().*

Jarels companions are still alive and their names are engraved in everyones memory...Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm and Jon the Alchemist.

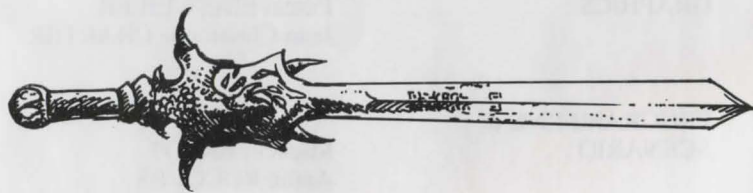
After his victory Jarel became ruler of the whole land, which he renamed Kendoria. Under the leadership of Jarel and a wise Elven government the many peoples of Kendoria lived health and wealth.

Sadly Jarel was killed in a hunting accident, and as his succesors struggled violently for power anarchy spread through the whole land. Taking advantage of the troubled situation people of many different races crossed into Kendoria from nearby, poorer lands. Many were traders or farmers...but some were adventurers and mercenaries. Such a one was Krogh...a shady and powerful figure..."

Azalgorm paused. He was troubled by these memories of the past...he coughed slightly and his deep, low voice echoed once again...

"Krogh has grown rich and powerful and built a temple on the Kingdoms borders. The temple is called "Ishar" which means Unknown in the Elven tongue. Krogh is evil and like Morgoth in the past, threatens Kendoria. his powers are great...he seeks the return of darkness. Leave now for Ishar and regain the throne of Jarel."

It was already dark. I could barely see Azalhgorms face as, feeling puzzled, I bid him farewell and began my long journey to the mysterious land of Kendoria.



(*) : See "Crystals of Arborea", another great game from Silmarils : available on the compilation "Fantasypack" or as a budget price release from June 1992.

STARTING THE GAME :

- ATARI/AMIGA : Insert disk A into drive, then turn on your computer.

- PC :

* FLOPPY DISK: After booting with MS-DOS, insert disk A into drive A (or B), then enter START.

* HARD DISK: To install the game on your hard disk, insert disk A into drive A (or B), then enter INSTALL <source drive> <destination drive> (INSTALL A: C: or INSTALL B: C: or INSTALL A: D: or INSTALL B: D:). Follow the instructions displayed on your screen. To start the game from your hard disk, just open the subdirectory containing the game, and enter START.

- MACINTOSH : start the game by double-clicking on the START icon, then select the PLAY option in the COMMANDS menu.

To install the game on your hard disk, copy all the files from the disks to a directory of your choice (directly on to your hard disk).

You can then start the game by double-clicking on the START icon within that directory.

PC SPECIFIC TECHNICAL PROBLEMS :

- The program stops while loading: check your MS-DOS commands to see if resident programs are loaded when booting your system. They can take too much memory for the program to run correctly.

- The program stops when playing PCM (digitized) sounds: You can cancel these sounds by starting the game with the START S command instead of START.

- Joystick problems: you can disconnect the joystick port by starting the game with the START J command instead of START.

- Mouse problems: Start the game with the START M command instead of START.

- You can also use all these parameters: START MSJ.

TO QUIT THE GAME : Press <CONTROL> X.

PAUSE KEY : Press on the <ESC> key.

USER INTERFACE :

- **MOUSE:** The game can be completely controlled with the mouse. Use the left mouse button to select an item, and the right mouse button to cancel the selected action or close the current menus.

- **JOYSTICK :** You can move the arrow on the screen with the joystick. The fire button acts like the left mouse button. The <ALT> key works like the right mouse button.

- **KEYBOARD:** The numeric pad keys (1 to 9) are similar to the mouse controls. The SHIFT key (used to write in upper case) works like the left mouse button, the ALT key like the right button. The F1 to F10 keys activate the ACTION and ATTACK options for the 5 characters.

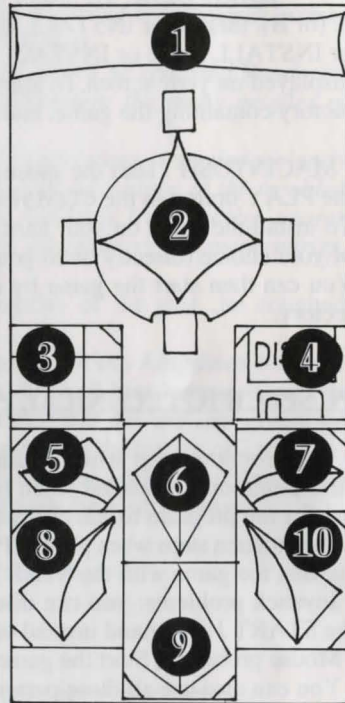
The CONTROL key used with the numeric pad keys allows you activate the following options:

- * Open the Tactical Panel with the 7 key.
- * Open the Save Menu with the 9 key.
- * Move on the 3D screen with the keys 1 to 6, just like the six directions on the control panel.

GAME SCREEN ACTIONS :

- To pick up a visible item, just click on it. The mouse pointer will then take the form of the item. You can place it directly within a character's inventory by clicking on the character's face, or by clicking on his name (displays the character sheet).

- To use an item on another object (a key on a door, for example), select the item on the character sheet and move it to the place you want to use it, then confirm by clicking on the left mouse button.



CONTROL PANEL

MOVES :

A character is moved using the directional arrows (5 to 10). You can move forward (6), move to the right (7) and to the left (5), turn 45° right (10) and left (8), or move backwards (9).

The compass (2) displays the current picture orientation. Some type of terrain is impassable, like water, high bushes and dense forest.

The name of the area your party is currently exploring is displayed on the scroll (1)

TACTICS :

You can alter the tactical disposition of your party. To do this, click on the small box (3). You will then see a 5 X 5 board with small symbols representing each character in the party (See 14 on next page). Select the character's symbol and place it on the board. The characters standing on the top squares of the board will be to the front of the team. They will also be first during battles. The characters at the back will have better protection (if no one attacks you from behind!), but they will not be able to fight in close combat, unless they are equipped with throwing weapons (see "COMBATS").

To move in single file, you must place the character's symbols on the board along a vertical line. The character at the front of the team will be attacked first in battles, and he is the only character able to fight in close combat.

SAVING A GAME :

To load or save a game, click on the disk icon (4). Follow the instructions displayed on the screen. You will have to insert a formatted disk. You can save as many games as you want.

AMIGA users will have to wait a few seconds after inserting a disk, while the drive reads the data.

HARD DISK users saved games will be directly saved in the same directory or sub-directory as the game.

PANEL

A team may include a maximum of five characters. You begin the game with only one.

The name of each character is displayed at the bottom of the screen (16). His face appears in the medallion (13). If there is no character, the medallion displays a rock face (21). Note the small symbol (14) displayed at the left bottom of the screen, representing the character in the tactical panel (see "TACTICS").

The bar (15) shows hit points level. Watch this carefully, because the character dies when this bar reaches zero. In that case, a skull appears in the box (22). You can pick up the items carried by the dead character using his character sheet, as long as you stay in the same place. As soon as you move, the dead character and his possessions will be lost forever. If all characters are killed, the game is over.

When you click on the medallion, you can open two other windows. The first one displays the following information:

- Physiology: The boxes (17) show the player's condition after a spell has been cast on him (see "SPELLS SYMBOLS").

- Spells: When a spell has been prepared - or written in runes (See "CAST A SPELL" in the "ACTIONS" section), the spell symbol is displayed in the left box (18). To cast this spell, just click on it.

- Items held in the hand (box 19). You can trade or place items directly with these icons (See "CHARACTER SHEET").

The second window (20) displays vital information: physical and mental condition, experience and money.

Physical condition affects combat performances. This level goes down as you move. When it reaches zero, the hit points start to go down. To raise the level, you must sleep, eat, or drink special potions.

Mental condition affects effectivity and length of spells. You can regain points when you sleep, or by drinking special potions.

11	ON	12	ACTION	ATTACK	ACTION	ATTACK	ACTION	ATTACK	ACTION	ATTACK	
14		13		17		19		20		21	
	LIFE	15	LIFE		LIFE		LIFE		LIFE		
	GORJUNK	16	MANA	TAR	MYNH						

COMBAT

All battles are played in real time. To hit your opponent(s) click on the "ATTACK" box (12). The colour of the box changes during the attack. When the colour returns to the original colour, your character may hit the opponent again.

The character strikes the opponent(s) with the weapon he is currently holding. Depending on the weapon, the character can hit faster or slower. A two handed weapon is slower than a single hand weapon, but it is also more effective, causing more damage to the enemy. If the character holds a different weapon in each hand, he will hit twice as fast as if he only had one weapon in hand. If the character holds no weapon, he will attack with his fists.

To strike an opponent, the character must beat the front of the party (See "TACTICS"). The characters behind the leader can use throwing weapons. You can easily recognize these by the small lines drawn on them. They symbolize speed. To throw a weapon, click on "ATTACK". The mouse pointer changes. You must then select the opponent you want to strike. The enemy chosen can be quite far away.

Hits are shown on the screen by a small blood "puddle", in which the damage points are displayed. Damage varies according to many factors: the weapon's power, strength and agility level (especially for thrown weapons), the character's weapons skills, opponent's constitution...

ACTIONS

To perform a specific action, click on the "ACTION" icon (11) for the selected character. A window opens and displays the following options:

- GIVE ITEM: The character sheet is displayed. Choose the item and click on the character receiving the item.

- GIVE MONEY: This option is similar to the Give Item option, but you must indicate the amount of money to give with the "+" and "-" signs, then click on the "COIN" icon.

- KILL: Select the character you want to kill. WARNING: The character's psychology is important when you perform this action: if one of your characters is a good friend of the victim (See "ALIGNMENT"), he may himself kill the murderer, and so on! You could end up with most of your characters being murdered by each other!

- DISMISS: The other characters in the team vote if you want to dismiss a character. This vote depends on the level of friendship with the character you want to dismiss (See : ALIGNMENT). A dismissed character is taken out of the game, and you will not be able to recruit him again.

Dismissing a character is less risky than killing him. But sometimes you will be in a situation where you can not dismiss a character, and you cannot pick up the items he is carrying. Still, you may often have to dismiss characters during the game.

- **RECRUIT** : It is impossible to recruit all the characters you meet in this game. Just as when you want to dismiss a character, the other members of your team will vote. Be careful, because even traitors could join your team. Their usual behaviour is to disappear suddenly with some of your possessions.

- **CAST SPELL**: This action may only be performed by specific character classes (clerics, wizards...). Choose a spell: some of them are automatic (radar), but most of them require you to spot the opponent on the screen (combat spells) or the character within the party (protection spells). The mouse pointer then changes to a torch. You can also prepare a spell using runes, with the option "RUNES". It will then be available in the spell icon (18).

To cast a spell, a character must have enough psychic energy. If his psychic energy level is too low, the spell will have no effect. The efficiency and length of the spell also depends on intelligence level (wizards) and wisdom level (clerics).

There are about thirty available spells, available for different levels (See "SPELLS DESCRIPTION"). You can learn these spells during magical training courses (See "TRAINING").

- **LOCKPICK**: the mouse pointer turns into a lockpick. You must click on the lock you wish to open.

- **ORIENTATION** : the character will give you information about the area you are exploring.

- **FIRST AID**: Select the character to be healed. A character cannot be healed twice with this option, unless he has been injured since the last healing.

The efficiency of the "LOCKPICK", "ORIENTATION" and "FIRST AID" options depend on the character's skill level in each specific field.

ALIGNMENT :

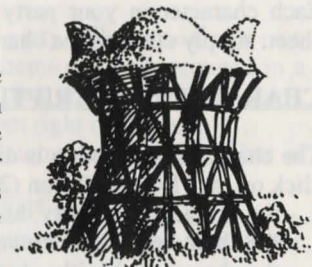
The relationship between the characters is very important in the game: they vote to dismiss or recruit other characters, they can kill each other, and sometimes even refuse to fight against members of their own races. This relationship is based on the traditional RPG (Role Playing Games) alignment tables (good and bad). The alignment of a character depends on his race and his class (for example, dwarfs are not very friendly with elves).

You can gather information about your character's alignments by visiting "psycho analysts".

INSIDE BUILDINGS

TRADERS :

Click on the "Buy" icon. A list of the available products is displayed, with their cost. Select the item you want to buy, and click on the character box (the character who is buying), or click on the character name to open his character sheet. If the character does not have enough money, the operation is automatically canceled.



TAVERNS :

In the taverns, you have a choice of 4 different actions:

- **LISTEN**: This option allows you to gather useful information.

- **RECRUIT**: The tavern is the one of the best places to recruit characters. Select the character you want to recruit. The members of your team then vote. The result depends on this vote. If your team agrees, the character will join them.

- **EAT**: You must buy a meal for the whole party. If there is not enough money, then the team will not eat. If so, the food will be shared between the characters. If a character has not enough money, his share will be paid by the other members of the party, starting with the first character on the team panel.

- **SLEEP**: This option is similar to the Eat option. You must rent a room for the whole party.

HOUSES :

You can meet various characters in the houses. Most of the time, they will give you precious information (though often you will have to pay for it!). Sometimes you will find useful items you can pick up. Just click on the item you want to take, and give it to one of your characters.

The "Psycho analysts" will give you their advice for a regular fee. The payment system is similar to the tavern options.

TRAINING :

Training is essential to reach higher skill levels. There are five different training courses: strength, agility, intelligence, wisdom and spells.

Select the character you wish to train. If he doesn't have enough money to pay for the training, or doesn't have the necessary skills, the training is automatically canceled.

For spells training, you must choose the spell you want to learn after selecting the character. This type of training is only available to certain classes (see "CAST SPELL").

CHARACTER SHEET

Each character in your party has his own character sheet. To open the character sheet, simply click on the character's name (16).

CHARACTER DESCRIPTION (box 23) :

The character description is displayed on three sheets. To browse through the pages, click on the "BOOKS" icon (27). The complete character description includes:

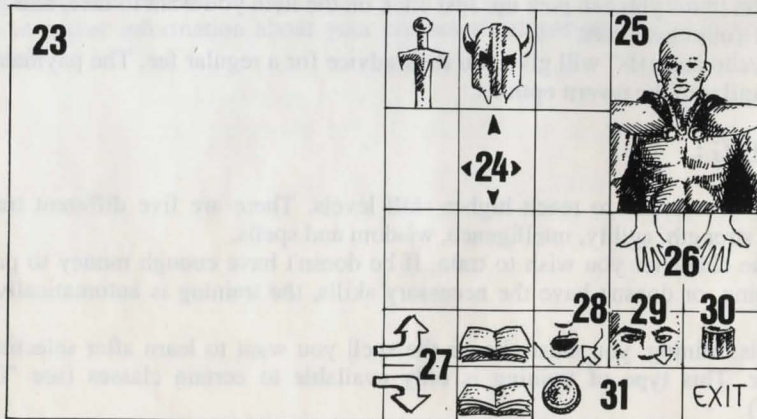
- the character's identity: his name, race and class
- the character's current level and experience level
- the character's health: physical & mental energy and vitality.
- the character's attributes and skills. The skill level determines the effectiveness of a character (Ex: a strong character will cause more damage to the opponent during combat, a robust character will be more resistant).

These parameters change during the game, depending on combat, and your successes and failures. There are eight skills available in the game: lockpick, orientation, first aid, foreign languages (read/spoken), shooting (bows/crossbows) and weapons skills (one handed/two handed/weapons). The three first skills are used through the "ACTION" menu (11).

MONEY (17) :

The "MONEY" icon (31) displays the amount of money owned by the characters in the party. When you click on this icon, you open a "money management" menu.

With the 3-arrows icon, you can easily share your money between the characters in your party. You can also give a specific amount of money to one of the characters. Use the "+" and "-" signs to enter the correct amount, then click on the "COIN" icon. The mouse pointer will turn into a coin. Click with this coin on the character receiving the money.



ITEMS (box 24) :

A character often has some items when he first joins the party. When you find a new item, you can place it in one of the nine boxes. Some items can be regrouped in a single box: food (5 maximum), potions (10 maximum) and arrows (20 maximum). In this case, the number of items is displayed at the bottom right of the box.

To select an item, click on it, or, if you hold regrouped items, select the number of items you want to use. You will then be able to:

- drop (destruction) the item by putting it in the "TRASH" icon (30).
- see a description of an item by holding the mouse button down, and moving the item onto "VIEW" icon (29).
- eat and drink by placing any food item or potion on the "ABSORB" icon (28).

Note: this icon can also be used for blowing. When a character eats, he regains vitality points.

- equip the character with some items. You must place the clothes, armours and helmets on the character's body (25).

- place the item in your hands. Place it on the "HANDS" icon (26) and click. If the item is cumbersome (two handed swords), the second hand is shaded and cannot be used.

- give the item to another character (on his character sheet). Click on the name of the character receiving the item, then place it in the character's inventory.

- put the item directly in another character's hands. Place the item on the character's "HANDS" icon (19) and click on the mouse.

If you click on an item when you are already holding one, the exchange is automatic.

MAKING POTIONS :

To create a potion, you must have the magic transparent flask (there is only one in the game!), to use as a container. Mix the ingredients by clicking the different potions you own on the magic flask. This flask is reusable after drinking its contents. Read the magical recipes book at the end of this manual carefully, because some mixtures may have very strange results...

SPELLS DESCRIPTION

Spells will last a certain length of time, depending on the character's magical powers (See "CAST SPELL"). There are ten different levels for spell casters (1 to 10). Some spells are only available to certain classes. You can learn new spells by training.

CLERIC SPELLS (also available for rangers and paladins) :

- Healing (Level 1, 3 and 4) : this spell will raise the number of hit points of the selected character.
 - Protection (Level 1, 3 and 5) : This spell gives protection during combat. Another spell allows you to protect the whole party (Level 6).
 - Sleep (Level 1) : Your opponent will fall asleep.
 - Cure poison (Level 2) : This spell cures if the character has been infected by a potion or bitten by an enemy.
 - Repulse (Level 8): This spell will send all your opponents to hell.
 - Dissolve (Level 6) : turns one of your team into a gas cloud.
- He can pass through opponents without any injury.
- Attack spells: Flame Wall (Level 8) and Psychic Hammer (Level 6).
 - Inversion (Level 4) : the alignment of the character is reversed. A friend becomes an opponent, the enemy turns into a companion.
 - Confusion (Level 3) : The enemy loses all control. He does not remember who's side he is on, and hits randomly at friends and enemies.
 - Invisible Party (Level 5).
 - Radar (Level 3).
 - Resurrection (Level 10): With this spell, a dead character can be brought back to life.

WIZARD SPELLS (also available to Monks and Priests) :

- Attack Spells: Burning Hands (Level 1), Magic Missile (Level 1), Fireball (Level 3), Flame Spirit (Level 10), Psychic Hand (Level 9), Blindness (Level 9) and Binding (Level 5).
- Lightning: This combat spell hits all the enemy.
- Charm (Level 1) : this spell is useful to gain some information without having to pay for it.
- Invisibility (Level 4) : A character can still be wounded, even if he is invisible.
- Mental Shield (Level 6) : This spell gives protection against magic spells cast by your opponents.
- Regeneration (Level 7) : This spell raises the number of hit points for a certain amount of time.
- Invisibility Detection (Level 4): This spell allows you to see any invisible enemies.
- Invulnerability (Level 6).

SPELLS SYMBOLS

- Figure 1 : Protection
- Figure 3 : Binding
- Figure 5 : Invisibility
- Figure 7 : Invulnerability
- Figure 9 : Regeneration

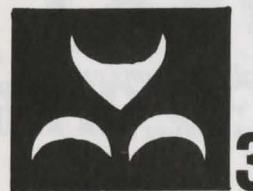
- Figure 2 : Inversion
- Figure 4 : Blindness
- Figure 6 : Dissolve
- Figure 8 : Psychic Shield
- Figure 10 : Poison



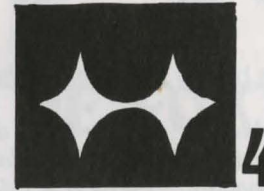
1



2



3



4



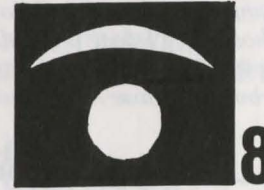
5



6



7



8



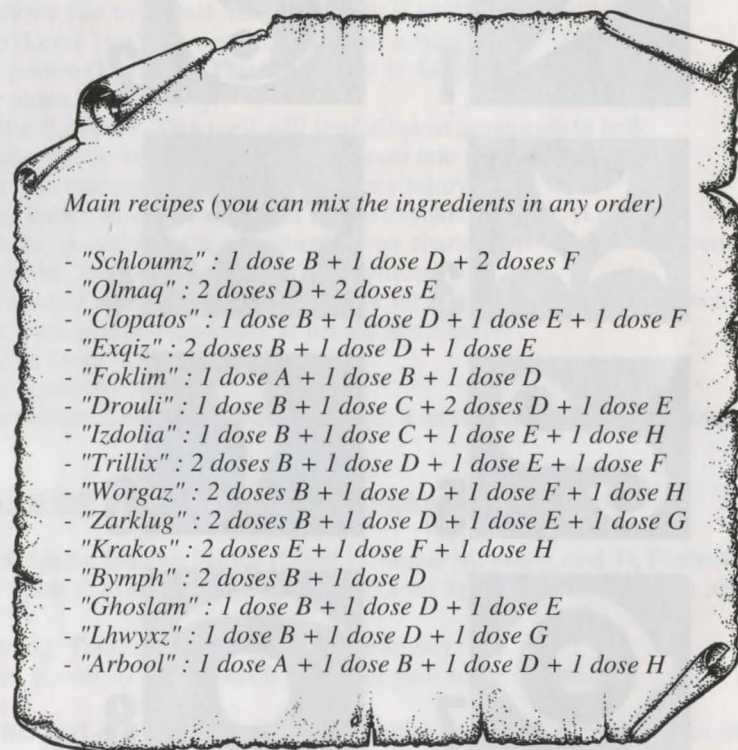
9



10

Given :

A = toad eye
C = trapdoor spider web
E = rat brain
G = turtle slobber
B = salamander oil
D = dried mistletoe
F = gargoyle claws
H = powdered dragon bones



Version en FRANÇAIS

LSHAK

LEGEND OF THE FORTRESS

AUTEURS :

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAPHISTES :

Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER

PROGRAMMATION &
SCENARIO :

Michel PERNOT
André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSIQUE :

Fabrice HAUTECLOQUE

RECIT DES TEMPS ANCIENS

Azalgorm respira profondément et commença son récit :

"Cette terre portait le nom d'Arborea, jadis. Morgoth, le dieu noir, banni par ses pairs, en avait fait son royaume et sa puissance maléfique dominait les esprits de ses habitants. Le Prince des Elfes, Jarel, s'opposa à son pouvoir et se lança à la quête des cristaux magiques. Accompagné par quelques fidèles, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable().*

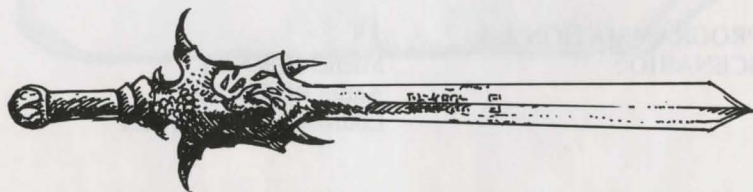
Les compagnons de Jarel sont toujours en vie. Leur nom est resté gravé dans les mémoires. Ils sont au nombre de six : Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm et Jon, l'Alchimiste.

Après sa victoire, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous son règne, dominée exclusivement par la race des elfes, Kendoria connut une ère de paix et de prospérité. A la mort de Jarel, ses successeurs s'entre-déchirèrent et le pays sombra dans une douce anarchie. De nombreuses races en profitèrent pour s'y installer, parmi elles quelques commerçants mais surtout de nombreux aventuriers et errants de toutes sortes. Le plus connu d'entre eux était Krogh, bien que personne ne l'ait jamais vu."

Azalgorm s'arrêta. Les souvenirs resurgis du passé l'avaient troublé. Il toussota et de sa voix caverneuse reprit son discours.

"Krogh se construisit un temple aux confins du royaume. Ce temple s'appelle Ishar, ce qui signifie "inconnu" en langue elfique. Krogh, comme autrefois Morgoth, menace de répandre les ténèbres sur tout le pays. Ses pouvoirs sont immenses. Pars à Ishar et reconquiers le trône de Jarel! Toi aussi, tu peux acquérir de grands pouvoirs..."

La nuit était tombé. Je ne distinguais plus les traits d'Azalgorm. Je pris congé de lui et me lança, perplexe, vers les terres inconnues de Kendoria.



(*) : La quête de Jarel et de ses compagnons est reprise dans "Crystals of Arborea", un jeu édité par Silmarils.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

LANCEMENT DU JEU :

- ATARI/AMIGA : insérez la disquette A dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.

- PC :

* SUR DISQUETTE : après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette A dans la drive A (ou B) puis tapez START.

* SUR DISQUE DUR : pour installer le jeu sur votre disque dur, insérez la disquette A dans le drive A (ou B) puis tapez INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées sur l'écran.

Pour lancer le jeu à partir du disque dur, il vous suffira d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.

- MACINTOSH : lancez le logiciel en cliquant deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES.

Pour l'installer sur disque dur, copiez tous les fichiers des disquettes dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrerez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES SPECIFIQUES AU PC :

- Le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.

- Le programme s'arrête sur des sons digitalisés : vous pouvez supprimer ces sons en lançant le jeu par START S au lieu de START.

- Problèmes avec le joystick : vous pouvez le déconnecter en lançant START J au lieu de START.

- Problèmes avec la souris : lancez le jeu avec START M au lieu de START.

- Vous pouvez également cumuler ces paramètres : START MSJ.

POUR SORTIR DU JEU : Tapez <CONTROL> X.

TOUCHE PAUSE : Appuyez sur la touche <ESC>.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel. Vous pouvez également nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

ERGONOMIE :

- **SOURIS** : Le jeu fonctionne entièrement à la souris. Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à refermer les menus sélectionnés.

- **JOYSTICK** : La manette de jeu sert à déplacer la flèche sur l'écran. Le bouton de tir remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ALT> le bouton droit.

- **CLAVIER** : Le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. La touche SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris, la touche ALT le bouton droit.

Les touches F1 à F10 émulent les touches ACTION et ATTACK des 5 personnages.

La touche CONTROL combinée avec le pavé numérique permet :

- * d'accéder au panneau Tactique avec le chiffre 7

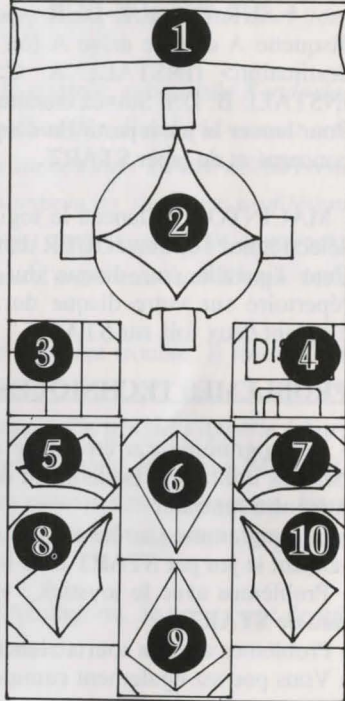
- * d'accéder au menu de Sauvegarde avec le chiffre 9

- * de se déplacer dans le décor 3D grâce aux chiffres de 1 à 6, conformément aux 6 déplacements du panneau de commande.

ACTIONS SUR L'ECRAN DE JEU :

- Pour saisir un objet visible dans le décor, cliquez dessus, la souris prendra la forme de l'objet. Vous pourrez alors le ranger directement en sélectionnant la case d'un des personnages, ou dans sa fiche en cliquant sur son nom.

- pour utiliser un objet sur le décor (ex : clé), sélectionnez cet objet dans votre feuille de personnage, placez-le là où il doit agir (ex : serrure) puis validez en cliquant sur le bouton gauche de la souris.



PANNEAU DE COMMANDES

DEPLACEMENTS :

Ils s'effectuent grâce aux flèches directionnelles (5 à 10). On peut se déplacer vers l'avant (6), latéralement à droite (7) et à gauche (5), faire un quart de tour à droite (10) et à gauche (8) ou reculer (9).

La boussole (2) indique l'orientation de l'image.

Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons, la forêt dense. Dans le parchemin (1) est inscrit le nom de la région traversée.

TACTIQUE :

On peut choisir la disposition tactique des personnages. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit cadre (3). Un damier 5x5 s'affiche avec des petits symboles, qui représentent chacun des personnages de l'équipe (référence à 14, page suivante).

Sélectionnez le symbole désiré et placez-le sur une des cases du damier.

Les personnages placés sur les cases les plus hautes seront en tête du groupe. Ils encaisseront les coups les premiers. Les personnages placés derrière seront assez bien protégés (sauf en cas d'attaque par l'arrière) ; mais ils ne pourront pas se battre en corps à corps, à moins qu'ils ne possèdent une arme de jet (voir "COMBATS").

Pour se déplacer en file indienne, il faut placer les symboles sur une même ligne verticale ; le personnage en tête du groupe encaisse alors tous les coups et il est le seul à pouvoir combattre en corps à corps.

Pour se déplacer en ligne, il faut placer les symboles sur une même ligne horizontale. Dans ce cas précis, tous les personnages encaissent et combattent au même niveau.

SAUVEGARDE :

Pour charger ou sauvegarder une partie, cliquez sur l'icône disquette (4). Suivez alors les instructions indiquées à l'écran.

Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez.

Sur AMIGA, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.

Sur DISQUE DUR, vous sauvegardez directement dans le sous-répertoire du jeu.

PANNEAU DE L'EQUIPE

L'équipe est constituée de 5 personnages au maximum. Au début de la partie, vous commencez avec un seul personnage.

Le nom de chaque joueur est inscrit en bas (16). Son visage apparaît dans le médaillon (13). Si la case est vide, le médaillon contient un visage en pierre (21).

Notez le petit symbole (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir "TACTIQUE").

La barre (15) est le niveau des points de vie. Surveillez-la attentivement car le personnage meurt quand elle arrive à zéro.

Une tête de mort apparaît alors dans le cadre (22). On peut récupérer ses objets dans sa fiche de personnage si on ne change pas de lieu. Le moindre déplacement provoque la disparition du joueur décédé. Quand tous les joueurs sont morts, la partie est terminée.

En cliquant sur le médaillon, on peut accéder à deux autres fenêtres.

La première fenêtre résume différents états :

- Physiologie : Les cases (17) représentent les états du joueur, dans lequel il se trouve, quand il a subi des sorts de magie (voir "SYMBOLES DES SORTS").

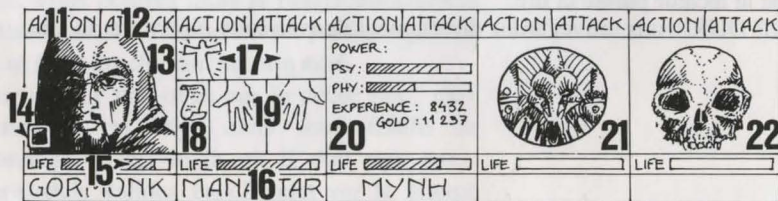
- Sortilège : quand un sort a été préparé -ou mis en runes- (voir "JETER UN SORT" dans "LES ACTIONS"), son symbole est affiché dans la case gauche (18). Pour l'utiliser, il suffit de cliquer dessus.

- Les objets tenus en main (case 19). On peut échanger ou placer des objets directement à partir de ces icônes (voir "FICHE DE PERSONNAGE").

La deuxième fenêtre (20) reprend les principaux paramètres : niveaux physique et psychique, expérience, argent.

La forme physique influe sur les performances au combat. Ce niveau baisse au fur et à mesure des déplacements. Quand il est à zéro, les points de vie se décrémentent petit à petit. Pour le remonter, il faut dormir, manger ou absorber des potions régénératrices.

Le psychisme joue sur les effets et la durée des sorts de magie. On récupère des points de psychisme en dormant ou en buvant certaines potions.



LES COMBATS

Les combats se déroulent en temps réel. Pour frapper avec un personnage, on clique sur sa case "ATTACK" (12). Celle-ci change de couleurs pendant la durée de l'attaque. On pourra refrapper lorsque la case aura retrouvé sa couleur initiale.

Les coups sont portés avec l'arme tenue en main. Ils sont plus ou moins rapides suivant cette arme. Une arme à deux mains est plus lente qu'une arme à une main mais occasionne plus de dégâts. Si le joueur a une arme dans chaque main, il frappera deux fois plus vite qu'avec une arme seule. Sans arme, le personnage se battra à mains nues.

Pour frapper un adversaire, il faut être en première ligne (voir "TACTIQUE"). Les personnages placés derrière pourront cependant utiliser des armes de jet. Elles sont reconnaissables par des petits traits, symbolisant la vitesse. Pour lancer cette arme, cliquez sur "ATTACK", la souris se transforme, puis sélectionnez l'adversaire à toucher, celui-ci peut être éloigné.

Les impacts sont représentés à l'image par une petite flaque de sang dans laquelle on peut lire les points de dégâts, c'est à dire les points de vie perdus par la victime. Ces dégâts sont fonction de nombreux paramètres : la puissance de l'arme, la force, l'agilité (armes de jet notamment), les compétences dans les armes, la constitution de l'adversaire...

LES ACTIONS

Pour effectuer une action précise, cliquez sur l'icône "ACTION" (11) du personnage concerné. Une fenêtre s'ouvre avec différentes actions sélectionnables.

- DONNER OBJET : la fiche du personnage apparaît, choisissez un objet et validez-le sur l'individu à qui on fait le don.

- DONNER ARGENT : même principe que précédemment, sauf qu'il faut définir préalablement la somme avec les bornes "+" et "-", puis cliquez sur l'icône "PIECE".

- ASSASSINER : sélectionnez l'équipier à assassiner. ATTENTION, car la psychologie des personnages entre en jeu : si un des compagnons avait beaucoup de sympathie pour la victime (voir "ALIGNEMENT"), il peut assassiner à son tour le meurtrier. Le raisonnement se continue et on peut provoquer ainsi des assassinats en série!

- LICENCIER : un vote est promulgué par les autres membres de l'équipe. Ce vote est fonction des sympathies entre les personnages (voir "ALIGNEMENT"). Un joueur licencié disparaît du jeu et ne pourra plus jamais être enrôlé.

Le licenciement est moins dangereux que l'assassinat, mais pas toujours réalisable et on ne récupère pas les objets. Dans le jeu, on sera souvent amené à se débarrasser d'un personnage.

- ENROLER : On ne peut pas enrôler tous les personnages rencontrés. Comme pour le licenciement, un vote est émis par les joueurs. Attention, des traîtres peuvent parfois se glisser dans une équipe. Ils disparaissent sans laisser de traces, en volant quelques objets.

- JETER UN SORT : action réservée qu'à certaines classes (clercs, magiciens...). Sélectionnez un sort, certains s'exécutent directement (radar), mais la plupart attendent que vous pointiez sur le personnage à l'écran (sorts d'attaque) ou parmi vos compagnons (sorts de protection) -la souris se transformant alors en torche-

On peut également préparer un sort grâce à l'instruction "MISE EN RUNES", il sera alors disponible dans l'icône des sorts (18). Réaliser un sort nécessite une certaine énergie psychique. Si elle est insuffisante, le sort sera sans effet. La réussite et la durée d'un sort seront également fonction de l'intelligence (magicien) et de la sagesse (clerc).

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux (voir "DESCRIPTION DES SORTS"). On les acquiert lors des stages de magie (voir "STAGES").

- CROCHETER : la souris se transforme en pied de biche qu'il faut valider sur la serrure à ouvrir.

- ORIENTATION : le personnage vous informera sur les contrées environnantes.

- PREMIERS SOINS : sélectionnez le personnage à soigner. Un individu qui a été soigné ne peut pas l'être une seconde fois, sauf si il a été retouché entre temps. Les actions "CROCHETER", "ORIENTATION" et "PREMIERS SOINS" sont fonction du niveau de compétence du joueur dans ces matières.

ALIGNEMENT :

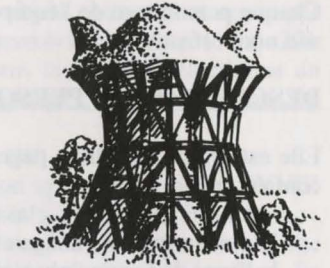
On a vu que le relationnel jouait un rôle important : votes pour enrôler ou licencier, assassinats en série, refus dans certains cas de combattre ses semblables. Il est basé sur les tableaux dits "d'alignement" (sympathies et antipathies) énoncés dans les Jeux de Rôles traditionnels. Ces alignements sont fonction des races et des classes (ex : les nains n'aiment pas les elfes).

On peut les connaître en consultant des sortes de psychanalystes, disséminés un peu partout dans le jeu.

INTERIEURS

LES MARCHANDS :

Cliquez sur l'icône "Acheter", différents produits avec leur prix respectif apparaissent. Sélectionnez l'objet désiré et validez-le sur le cadre du joueur-acheteur, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.



LES TAVERNES :

Quatre possibilités vous sont offertes.

- ECOUTER : vous permettra de recueillir de nombreux renseignements.

- ENROLER : la taverne est un lieu de prédilection pour l'enrôlement. Sélectionnez le buste du personnage à enrôler, le vote validera ou non votre choix.

- MANGER : il faut payer un repas complet pour toute l'équipe.

Si l'ensemble des joueurs ne dispose pas de la somme suffisante, aucun d'eux ne mangera. Sinon, la somme sera rétrocédée équitablement entre les compagnons. Si l'un d'eux vient à manquer, le solde sera comblé par les autres compagnons, en prenant dans l'ordre les personnages sur le panneau équipe.

- DORMIR : même principe que pour manger. On paye la chambre pour toute l'équipe.

LES MAISONS :

On y rencontre différents types d'individus. La plupart du temps, ils vous confient de précieuses informations (quelques fois payantes). Parfois, vous pouvez récupérer des objets, cliquez alors dessus et rangez-le chez un des personnages.

Les "Psychanalystes" vous proposent des consultations payantes. Le paiement est alors géré comme dans les tavernes.

LES STAGES :

Ils permettent d'accéder à des niveaux supérieurs dans certaines caractéristiques. Il existe cinq sortes de stages : force, agilité, intelligence, sagesse et sorts de magie.

Choisissez le joueur qui effectuera le stage. Si celui-ci ne possède pas la somme d'argent requise ou ne dispose pas des compétences suffisantes, le stage est impossible.

Pour les stages de sorts, il faut choisir le sort que l'on veut acquérir après la sélection du personnage. Ces stages ne sont réservés qu'à certaines classes (voir "JETER UN SORT").

FICHE DE PERSONNAGE

Chaque personnage de l'équipe possède sa propre fiche. On y accède en cliquant sur son nom (16).

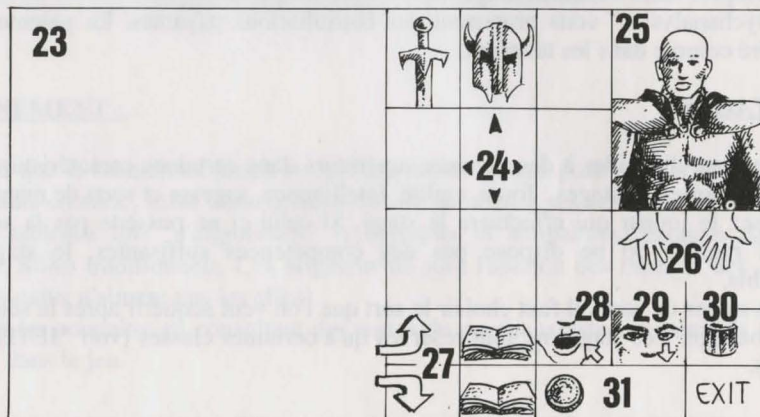
DESCRIPTION DU PERSONNAGE (cadre 23) :

Elle est répartie sur trois pages, que l'on tourne grâce aux icônes "LIVRES" (27), et contient :

- l'identité : nom, race, classe (profession)
- le niveau du personnage et son expérience
- le degré de forme : physique, psychisme, vitalité
- les caractéristiques et les compétences, qui influent sur les actions du joueur (ex : quelqu'un de fort causera plus de dégâts chez l'ennemi, quelqu'un de robuste encaissera mieux). Ces paramètres évoluent au cours du jeu en fonction des combats, des réussites et des échecs. Il existe huit compétences : le crochetage, l'orientation, les premiers soins, les langues (lues/parlées), le tir (arcs/arbalètes), les compétences dans les armes (une main/deux mains/armes de jet). Les trois premières compétences s'utilisent dans le menu "ACTION" (11).

L'ARGENT (17) :

Dans l'icône "ARGENT" (31), est inscrite la somme d'argent que l'on détient. En cliquant dessus, on accède à un menu de gestion. En sélectionnant l'icône à 3 flèches, on peut alors répartir équitablement toutes les sommes d'argent entre les différents membres de l'équipe. On peut également donner une certaine somme à un autre personnage : utilisez les bornes "+" et "-" pour définir la somme, puis cliquez sur l'icône "pièce", celle-ci prendra la place de la souris. Validez-la ensuite sur le personnage concerné.



OBJETS (cadre 24) :

Un personnage possède souvent quelques objets au départ. Quand on trouve un objet, on le place dans une de ses neuf cases. Certains objets peuvent être regroupés dans une même case : nourriture (maxi=5), potions (maxi=10), flèches (maxi=20). Le nombre d'objets est alors inscrit en bas à droite dans la case. On sélectionne un objet en cliquant dessus, ou dans le cas d'objets regroupés, les prendre tous en cliquant sur le nombre. On peut ensuite :

- le détruire en le validant sur l'icône "POUBELLE" (30).
- connaître sa dénomination en maintenant le bouton appuyé sur l'icône "VUE" (29).
- manger et boire en validant la nourriture ou les potions sur l'icône "ABSORBER" (28). A noter que cette icône peut être utilisée pour souffler. Se rassasier remonte les points de vitalité du joueur.
- habiller son personnage en plaçant les vêtements, les armures et les casques sur le buste (25).
- le prendre en main en le validant sur les icônes "MAINS" (26). Si l'objet est encombrant (armes à deux mains), la deuxième main est grisée et inutilisable.
- le mettre dans une autre fiche de personnage, en cliquant sur le nom du destinataire et en plaçant l'objet dans une de ses cases.
- le mettre directement dans la main d'un équipier en le validant sur les icônes "MAINS" (19) du personnage concerné. Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.

FABRICATION DE POTIONS :

Pour fabriquer une potion, il faut détenir la fiole magique transparente (une seule dans le jeu!), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur la fiole magique. Cette fiole est récupérable après l'absorption de son contenu. Reportez-vous au petit précis de recettes magiques, car certains mélanges peuvent avoir des conséquences assez étranges...

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts sont limités dans le temps suivant la puissance du créateur du sort (voir "JETER UN SORT"). Ils sont de différents niveaux (1 à 10), plus ou moins accessibles suivant les classes. On les acquiert dans les stages.

LES SORTS DE CLERCS (rangers et paladins assimilés) :

- La guérison (niveaux 1, 3 et 4) : remonte les points de vie d'un joueur blessé.
- La protection (niveaux 1,3 et 5) : limite les dégâts dans les combats. Il existe aussi un sort qui protège toute l'équipe (niveau 6).
- Le sommeil (niveau 1) : pour endormir un ennemi.
- Le contrepoison (n2) : supprime les empoisonnements par potions ou par morsures.
- Le repulse (n8) : envoie tous les ennemis dans l'au-delà.
- La dématérialisation (n6) : transforme un joueur en état gazeux, il peut alors traverser les ennemis sans être touché.
- Les sorts d'attaque sur un ennemi : la barrière de flammes (n8) et le dévoreur psychique (n6).
- L'inversion (n4) : inverse la tendance d'un personnage, l'ami devient ennemi et inversement.
- La confusion (n3) : l'ennemi ne sait plus qui il est, il tape aléatoirement ses alliés et les personnages de l'équipe.
- L'équipe invisible (n5).
- Le radar (n3).
- La résurrection (n10) d'un joueur.

LES SORTS DE MAGICIEN (prêtres et moines assimilés) :

- Les sorts d'attaque sur un ennemi : les mains enflammées (n1), le missile magique (n1), la boule de feu (n3), l'esprit de flamme (n10), la main psychique (n9), l'aveuglement (n3), la paralysie (n5).
- L'éclair : sort d'attaque sur tous les ennemis présents.
- Le charme (n1) : à utiliser pour obtenir des renseignements sans payer.
- L'invisibilité (n4) : le personnage peut cependant être touché.
- L'abri psychique (n6) : protège contre les sorts ennemis.
- La régénération (n7) : remonte les points de vie pendant un certain temps.
- La détection d'invisibles (n4) : permet de faire apparaître d'éventuels ennemis invisibles.
- L'invulnérabilité (n6).

SYMBOLES DES SORTS

Figure 1 : protection

Figure 3 : paralysie

Figure 5 : invisibilité

Figure 7 : invulnérabilité

Figure 9 : régénération

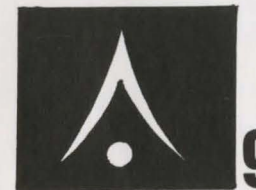
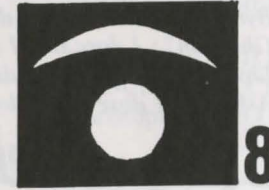
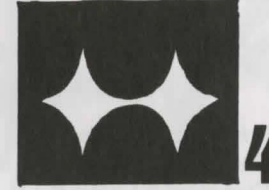
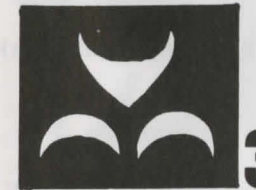
Figure 2 : inversion

Figure 4 : aveuglement

Figure 6 : dématérialisation

Figure 8 : abri psychique

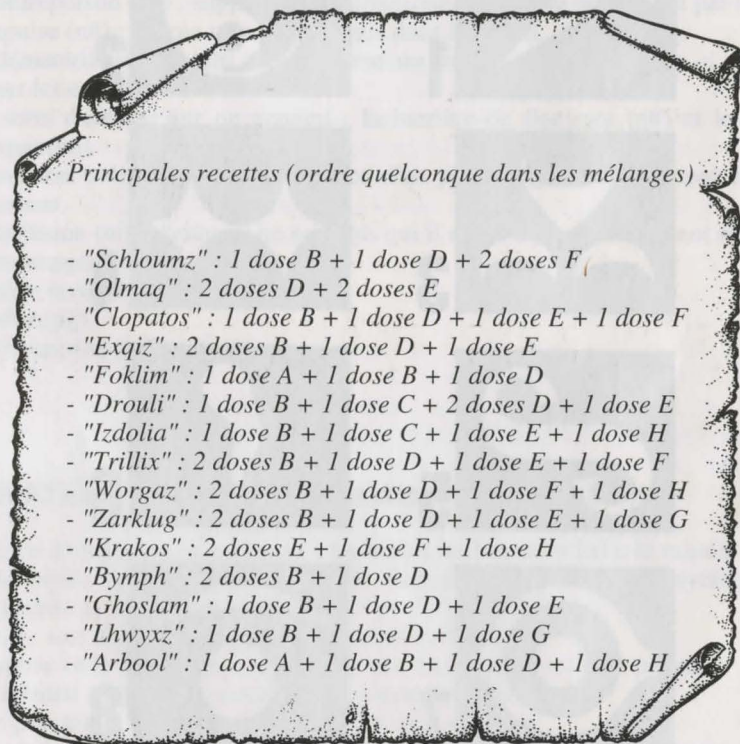
Figure 10 : empoisonnement



**PETIT PRECIS DE RECETTES MAGIQUES
A L'USAGE DES APPRENTIS-MAGICIENS**

Soient :

A = oeil de crapaud B = huile de salamandre
C = toile de mygale D = gui séché
E = cervelle de rat F = griffes de gargouille
G = bave de tortue H = os de dragon en poudre



DEUTSCHE VERSION

LSHAK

LEGEND OF THE FORTRESS

AUTOREN:

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAFIK:

Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER
Christophe FAGOT

PROGRAMMIERUNG &
SZENARIO:

Michel PERNOT
Andre ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSIK:

Fabrice HAUTECLOQUE

Azalgorm atmete tief durch und begann mit seiner Erzählung:

"Einst wurde das Land Arborea genannt. Morgoth, Lord des Chaos und des Bösen, wollte Arborea erobern. Aber Jarel, Prinz der Elfen, kämpfte erfolgreich gegen das Böse während seiner Suche nach dem magischen Kristall der Harmonie. Zusammen mit seinen getreuen Kameraden, besiegte er Morgoth schließlich in einer unvergesslichen Schlacht ().*

Jarels Kameraden leben, und ihre Namen haben sich unauslöschlich eingeprägt... Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm und Jon der Zauberer.

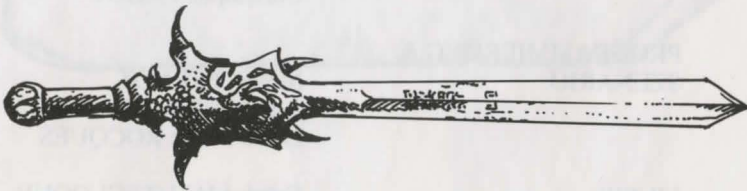
Nach seinem Sieg wurde Jarel Herrscher über das ganze Land, welches er wieder Kendoria nannte. Unter der Führung von Jarel und einer weisen Elfenregierung lebten die Menschen von Kendoria in Gesundheit und Wohlstand.

Bedauerlicherweise wurde Jarel durch einen Jagdunfall getötet, und seine Thronfolger waren gewalttätig, stritten um die Macht und brachten Gesetzlosigkeit ins ganze Land. Immer mehr Menschen verschiedenster Rassen kamen aus den armen, benachbarten Ländern, um in Kendoria ihren Vorteil aus der unruhigen Lage zu ziehen. Viele waren Händler oder Farmer, jedoch gab es auch Abenteurer und Söldner. Krogh war einer von ihnen. Eine zwielichtige, aber mächtige Figur."

Azalgorm verweilte einen Augenblick. Er war besorgt bei dem Gedanken an das Geschehene.... Dann räusperte er sich, und mit seiner tiefen Stimme sprach er weiter:

"Krogh ist reich und mächtig geworden und hat einen Tempel an der Grenze zum Königreich gebaut. Der Tempel wird "Ishar" genannt und bedeutet in der Elfensprache soviel wie "Unbekannt". Krogh ist böse und versteht sich gut mit Morgoth, der in der Vergangenheit Kendoria bedrohte. Seine Macht ist groß, und er hofft auf die Rückkehr der Finsternis. Verlasse mich nun und gehe nach Ishar. Gewinne Jarels Thron zurück."

Es war schon so dunkel, daß ich Azalgorms Gesicht kaum sehen konnte. Etwas verwirrt sagte ich ihm Lebewohl und begann meine lange Reise ins mysteriöse Land Kendoria.



* Ein weiteres großartiges Spiel von Silmarils: "Crystals of Arborea" erhältlich im "FantasyPak" oder als Budget ab Juni 92.

Starten des Spieles:

- Atari/Amiga: Legen Sie Diskette A ins Laufwerk und starten Sie Ihren Computer.

- PC: Booten Sie Ihren MS-DOS-Computer Floppy: Legen Sie Diskette A in das Laufwerk A oder B ein, geben Sie START ein und drücken Sie ENTER.

Festplatte: Um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie Diskette A in das Laufwerk A oder B ein, tippen Sie INSTALL ein und drücken Sie ENTER. <source drive> <destination drive> (INSTALL A: C: oder INSTALL B: C: oder INSTALL A: D: oder INSTALL B: D:) Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm. Um das Spiel von Ihrer Festplatte zu starten, gehen Sie in das Unterverzeichnis des Spiels, geben Sie START ein und drücken Sie ENTER.

MACINTOSH: Starten Sie das Spiel mit einem zweifachem Klicken des START-Icons und wählen Sie die PLAY-Option im Menü COMMANDS. Um das Spiel auf die Festplatte zu installieren, kopieren Sie alle Files von der Diskette in einen Ordner Ihrer Wahl (direkt auf Ihre Festplatte). Um das Spiel zu starten, drücken Sie innerhalb Ihres Verzeichnisses zweimal auf das START Icon.

PC-spezifische, technische Probleme:

- Das Programm stoppt während des Ladens: Überprüfen Sie Ihre MS-DOS Befehle um festzustellen, ob beim Booten des Systems speicherresidente Programme vorhanden waren. Es kann zuviel Speicherplatz belegt sein, so daß das Programm nicht korrekt gestartet werden kann.

- Das Programm stoppt, wenn digitale Geräusche ertönen: Sie können die Geräusche beheben, indem Sie das Spiel mit START S anstelle von START beginnen.

- **Probleme mit dem Joystick:** Sie können den Joystick-Port abstellen, indem Sie das Spiel mit START J anstelle von START beginnen.

- **Probleme mit der Maus:** Beginnen Sie das Spiel mit START M anstelle von START.

- **Sie können all diese Parameter gleichzeitig benutzen:** START MSJ.

Beenden des Spieles: Drücken Sie <CONTROL> X

Pausentaste: Drücken Sie <ESC>

Steuerung :

-Maus: Das Spiel kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Drücken Sie die linke Maustaste, um einen Gegenstand anzuwählen und die rechte Maustaste, um die gewählte Aktion zu widerrufen oder um das laufende Menü zu schließen.

-Joystick: Mit dem Joystick können Sie die Pfeile bewegen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Dabei übernimmt der Feuerknopf die Funktion der linken Maustaste. Die <ALT>-Taste übernimmt die Funktion der rechten Maustaste.

-Tastatur: Der numerische Tastenblock (1 bis 9) simuliert die Mausfunktionen. Die SHIFT-Taste (für die Großbuchstaben) hat die Funktion der linken Maustaste, die ALT-Taste die der rechten. Die Tasten F1 bis F10 aktivieren die Optionen ACTION und ATTACK der fünf Charaktere. Die CONTROL - Taste zusammen mit dem numerischen Tastenblock erlaubt Ihnen die Ausführung folgender Optionen:

*Öffnen des Taktik-Boards mit Taste 7.

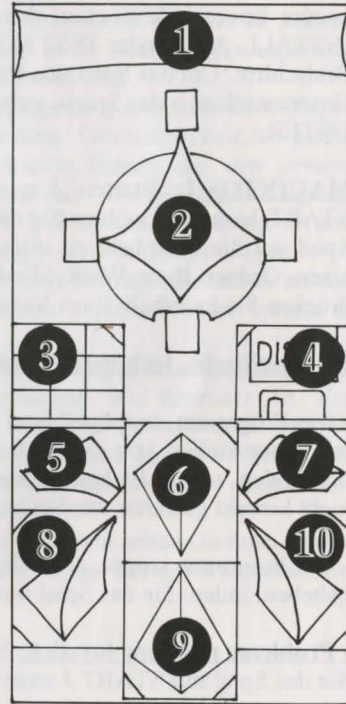
*Öffnen des Sicherungsmenüs mit Taste 9

*Bewegung auf dem 3D-Bildschirm mit Taste 1 bis 6, genau wie die sechs Richtungen auf dem Bedienungsfeld.

Spielaktionen auf dem Bildschirm

-Um einen sichtbaren Gegenstand aufzunehmen, klicken Sie ihn an. Der Pfeil der Maus nimmt die Form des Gegenstandes an. Sie können diesen Gegenstand direkt mit einem Charakter verwenden, indem Sie das Gesicht der Figur oder seinen Namen anklicken (Display Charakteranzeige).

-Um einen Gegenstand für ein anderes Objekt zu benutzen (z.B. ein Schlüssel an der Tür), wählen Sie den Gegenstand auf der Charakteranzeige, und bewegen Sie ihn zu der gewünschten Stelle. Dies bestätigen Sie durch Anklicken der linken Maustaste.



BEDIENUNGSFELD

Bewegungen

-Ein Charakter kann durch die Tasten (5 bis 10) bewegt werden. Vorwärts mit Taste (6), nach rechts durch Taste (7) und nach links durch Taste (5), 45 Grad-Drehung nach rechts durch Taste (10) nach links durch Taste (8), Rückwärtsbewegung mit Taste (9). Der Kompass (2) zeigt die derzeitige Position an. Manche Terrains sind unpassierbar, wie Wasser, hohe Büsche und dichter Wald. Der Name des Gebietes, das Ihre Gruppe zur Zeit erforscht, wird auf der Scroll-Liste angezeigt.

Taktiken

Sie können die taktische Anordnung Ihrer Gruppe verändern. Um dies auszuführen, klicken Sie auf die kleine Box (3). Sie werden dann ein 5 x 5 großes Feld mit kleinen Symbolen sehen, die jeden Charakter der Gruppe darstellen. (s. (14) nächste Seite). Wählen Sie das Symbol des Charakters aus, und platzieren Sie es auf dem Feld. Der Charakter, der im oberen Teil des Feldes steht, wird in der Gruppe vorn sein. Er wird auch während der Kämpfe die erste Figur sein. Der Charakter am Ende hat den meisten Schutz (falls kein Angriff von hinten erfolgt). Er kann aber nicht im Nahkampf eingesetzt werden, es sei denn, er ist mit Wurfgeschossen ausgerüstet. (s. "Kampf"). Um in ein einzelnes File zu kommen, müssen Sie die Symbole der Charaktere in einer vertikalen Linie des Feldes platzieren. Der erste Charakter der Gruppe wird auch im Kampf als erstes attackiert und ist der einzige Charakter, der im Nahkampf eingesetzt werden kann.

Sichern des Spieles

Um ein Spiel zu laden oder zu sichern, klicken Sie das Icon (4) an. Folgen Sie den Instruktionen auf Ihrem Bildschirm. Sie müssen eine formatierte Diskette einlegen. Sie können so viele Spiele sichern wie Sie möchten. AMIGA-Benutzer müssen nach dem Einlegen der Diskette einige Sekunden warten, weil das Laufwerk die Daten liest. Festplatten-Benutzer sichern Ihre Spiele direkt über das Directory oder Subdirectory des Spieles.

BEDIENUNG

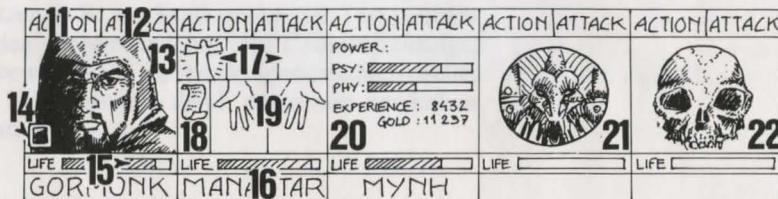
Eine Gruppe besteht maximal aus fünf Charakteren. Sie beginnen das Spiel mit einem Charakter. Der Name jedes Charakters wird am unteren Bildschirmrand angezeigt (16). Sein Gesicht erscheint im Sichtfenster (13). Falls keine Charaktere vorhanden sind, erscheint ein Gesicht aus Stein (21). Merken Sie sich das kleine Symbol (14), das auf der linken unteren Anzeige erscheint. Es repräsentiert den Charakter im taktischen Einsatz (s. TAKTIK) Der Balken (15) zeigt den Treffer-Punktestand an. Beobachten Sie die Anzeige genau, denn ein Charakter stirbt, wenn die Anzeige Null erreicht. In dem Fall erscheint ein Totenkopf im Feld (22). Sie können die Punkte des toten Charakters übernehmen, solange Sie am gleichen Platz bleiben. Sobald Sie fortgehen, sind der tote Charakter und sein Besitz für immer verloren. Wenn alle Charaktere tot sind, ist das Spiel beendet. Wenn Sie das Sichtfenster anklicken, können Sie zwei weitere Fenster öffnen. Das erste Fenster gibt ihnen folgende Informationen:

-Psychologie : Das Feld (17) zeigt die Kondition des Spielers, nachdem ein Zauberspruch auferlegt wurde (s."ZAUBERSPRUCHSYMBOLE").

-Zaubersprüche: Wenn ein Zauberspruch verfaßt oder in Runen geschrieben wurde, (s. "ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN" in dem Abschnitt "AKTIONEN"), erscheint das Zaubersymbol im linken Feld (18). Um den Zauberspruch zu übernehmen, klicken Sie ihn an.

-Gegenstände, die in der Hand gehalten werden Feld (19) : Mit diesem Icon können Sie die Gegenstände benutzen oder sie plazieren. (s."CHARAKTERÜBERSICHT").

Das zweite Fenster zeigt entscheidende Informationen an: Physische und mentale Kondition, Erfahrung und Geld. Die physische Kondition beeinflusst die Kampfleistung. Der Level sinkt, sobald sie sich bewegen. Sobald Null erreicht wird, gehen Ihre Punkte zurück. Um den Level wieder anzuheben, müssen sie schlafen, essen oder einen speziellen Trunk zu sich nehmen. Die mentale Kondition beeinflusst die Effektivität und Stärke der Zaubersprüche. Sie können Punkte wiedererlangen, indem sie schlafen oder einen speziellen Trunk zu sich nehmen.



KAMPF

Alle Kämpfe werden in realer Zeit ausgeführt. Um Ihren Gegner zu schlagen, klicken Sie "ATTACK" Feld (12) an. Die Farben der Felder verändern sich während des Kampfes. Wenn die ursprüngliche Farbe erscheint, darf Ihr Charakter erneut den Gegner schlagen. Der Charakter bekämpft den Gegner mit den Waffen, die er momentan in der Hand hält. Es hängt von der Art der Waffen ab, ob der Charakter schnell oder langsam schlägt. Eine zweihändige Waffe ist langsamer als eine einhändige Waffe, aber wesentlich effektiver und richtet beim Feind mehr Schaden an. Wenn ein Charakter jeweils zwei unterschiedliche Waffen in der Hand hält, ist er doppelt so schnell. Wenn ein Charakter keine Waffe hat, kämpft er mit seinen Fäusten. Um einen Gegner zu schlagen, muß die Figur an vorderster Front der Gruppe stehen (s. "TAKTIK"). Die Figur hinter dem Anführer kann Wurfaffen benutzen. Sie können dies an der kleinen Linie erkennen, die über dem Charakter erscheint. Sie symbolisiert die Geschwindigkeit. Um eine Waffe einzusetzen, klicken Sie "ATTACK" an. Die Anzeige der Maus wechselt. Sie müssen dann den Gegner wählen, den Sie schlagen wollen. Der ausgewählte Feind kann auch weit entfernt sein. Schläge werden auf dem Bildschirm als Pfütze angezeigt, in der die Kampfpunkte aufgeführt werden. Der Schaden, den sie anrichten können, entspricht unterschiedlichen Faktoren: Die Kraft der Waffen, Stärke und Beweglichkeit speziell für Wurfgeschosse, die Geschicklichkeit des Charakters im Umgang mit der Waffe und die Verfassung des Gegners.

AKTIONEN

Um eine bestimmte Aktion auszuführen, klicken Sie das "ACTION"-Icon (11) für einen gewählten Charakter an. Ein Fenster wird geöffnet und zeigt Ihnen folgende Optionen:

- Gebe den Gegenstand: Die Charakteranzeige erscheint. Wählen Sie den Gegenstand, und klicken Sie auf den Charakter, der den Gegenstand erhalten soll.

-Gebe das Geld: Diese Option ist gleich mit der obengenannten Option, aber Sie müssen den Betrag, den Sie einsetzen möchten, mit "+" und "-" einstellen und auf das "GELDSTÜCK"-Icon klicken.

-Töten: Wählen Sie den Charakter, den Sie töten möchten. ACHTUNG: Die Psychologie der Charaktere ist beim Ausführen dieser Aktion wichtig: Ist einer Ihrer Charaktere mit dem Opfer befreundet (s. "DIE CHARAKTERE"), kann es sein, daß dieser den Mörder umbringt und so weiter. Es kann damit enden, daß sich Ihre Charaktere gegenseitig umbringen.

-Entlassung: Die anderen Charaktere in der Gruppe entscheiden darüber, ob ein Charakter ausgeschlossen wird. Diese Stimme ist abhängig vom Freundschaftsgrad zu dem Charakter, der ausgeschlossen werden soll (s. "DIE CHARAKTERE"). Ein Charakter, der ausgeschlossen wurde, kann nicht wieder eingesetzt werden. Einen Charakter auszuschließen, ist nicht so riskant wie ihn zu töten. Aber Sie können in eine Situation kommen, in der Sie die Gegenstände der ausgeschlossenen Charaktere nicht mehr nutzen können. Trotzdem werden Sie im Verlauf des Spieles Charaktere ausschließen müssen.

-Neuaufnahmen: Es ist möglich, alle Charaktere die Sie im Spielverlauf treffen, aufzunehmen. Genau wie beim Ausschluß von Charakteren wird auch bei Neuaufnahmen abgestimmt. Vorsicht: Auch Verräter könnten sich Ihrer Gruppe anschließen. Ihre eigentliche Bestimmung ist es, plötzlich mit Ihrem Besitz zu verschwinden.

- Zauberspruch: Diese Aktion wird nur von bestimmten Charakteren ausgeführt (Geistliche, Zauberer,...). Wählen Sie einen Zauberspruch: Manche erscheinen automatisch, aber die meisten erfordern das Erscheinen des Gegners (Zaubersprüche für den Kampf) oder die Anwesenheit des Charakters (Zauberspruch als Schutz) auf dem Bildschirm. Der Pfeil der Maus erscheint dann als Fackel. Sie können einen Zauberspruch auch durch Benutzung der Runen über die Option "RUNEN" vorbereiten. Sie können ihn dann mit dem Icon (18) abrufen. Um einen Zauberspruch zu Übertragen, muß der Charakter ausreichend psychische Energie besitzen. Wenn der Level zu niedrig ist, hat der Zauberspruch keine Wirkung. Die Effektivität und Stärke sind auch abhängig von der Intelligenz (Zauberer) und der Weisheit (Geistliche). Es sind mehr als 30 Zaubersprüche für die verschiedenen Level vorhanden (s."SPRÜCHE-BESCHREIBUNG"). Sie können diese Zaubersprüche durch magische Trainingskurse lernen (s."TRAINING").

- Schloß öffnen: Bewegen Sie die Maus auf das Schloß. Sie müssen das Schloß anklicken, das Sie öffnen möchten.

- Orientierung: Der Charakter wird Ihnen Informationen über das Gebiet geben ,das Sie erforschen.

- Erste Hilfe: Wählen Sie den Charakter, dem geholfen werden soll. Einem Charakter kann mit dieser Option nicht zweimal hintereinander geholfen werden, es sei denn, er hat sich seit dem letzten Heilvorgang erneut verletzt. Die Effektivität der Optionen "SCHLOß ÖFFNEN", "ORIENTIERUNG" und "ERSTE HILFE" ist in jedem speziellen Bereich abhängig vom Geschicklichkeitsgrad des Charakters.

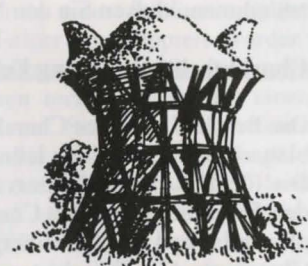
Die Charaktere

Die Freundschaft zwischen den Charakteren ist in diesem Spiel sehr wichtig: Die Charaktere stimmen über den Ausschluß oder die Neuaufnahme anderer Charaktere ab, sie können jeden anderen Charakter töten, und sie weigern sich manchmal, gegen Mitglieder ihrer eigenen Rasse zu kämpfen. Diese Freundschaft basiert auf dem traditionellen RPG (Rollenspiel) und der Gesinnung (gut und böse). Die Zusammenstellung der Charaktere ist abhängig von ihrer Rasse und ihrem Stand (z.B. sind Zwerge nicht sehr freundlich zu Elfen). Sie können Informationen über den Charakter Ihrer Figuren einholen, indem Sie einen "Psychoanalytiker" aufsuchen.

GEBÄUDE

Händler:

Klicken Sie das "KAUFEN"-Icon an. Es erscheint eine Liste mit Produkten, die Sie erwerben können, sowie deren Preise. Wählen Sie den Gegenstand, den Sie kaufen möchten, und klicken Sie das Charakterfeld (den Charakter, der kauft) an, oder klicken Sie den Namen des Charakters an, um in seine Charakterübersicht zu kommen. Wenn der Charakter nicht genug Geld hat, wird der Vorgang automatisch beendet.



Tavernen:

In den Tavernen stehen vier verschiedene Aktionen zur Auswahl: -Zuhören: Durch diese Option erhalten Sie nützliche Informationen. -Aufnahme: Die Taverne ist einer der besten Orte, um neue Charaktere aufzunehmen. Wählen Sie den Charakter, den Sie aufnehmen möchten. Danach stimmen die Mitglieder Ihrer Gruppe ab. Das Resultat ist abhängig von der Abstimmung. Wenn die Gruppe zustimmt, wird die Figur aufgenommen. -Essen: Sie müssen für die gesamte Gruppe das Essen einkaufen. Wenn nicht genug Geld zur Verfügung steht, wird das vorhandene Essen unter den Charakteren aufgeteilt. Wenn ein Charakter vermißt wird, wird sein Anteil von den anderen Mitgliedern der Gruppe bezahlt, beginnend mit dem Anführer der Gruppe. Schlafen: Diese Option gleicht der Option "Essen". Sie müssen für die gesamte Gruppe einen Raum mieten.

Häuser:

Sie können verschiedene Charaktere in den Häusern antreffen. Die meiste Zeit geben Sie Ihnen wertvolle Informationen (oft müssen Sie dafür bezahlen). Manchmal finden Sie nützliche Gegenstände, die Sie mitnehmen können. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand an, und geben Sie ihn einer Ihrer Charaktere. Die "Psychoanalytiker" geben Ratschläge nur gegen Bezahlung. Die Methode der Bezahlung gleicht der Option "Taverne".

Training:

Das Training ist wichtig, um einen hohen Geschicklichkeitsgrad zu erreichen. Es gibt fünf verschiedene Trainingskurse: Kraft, Beweglichkeit, Intelligenz, Weisheit und Zaubersprüche. Wählen Sie den Charakter, der trainiert werden soll. Wenn der Charakter nicht genug Geld oder die nötigen Voraussetzungen hat, ist das Training automatisch beendet. Nachdem ein Charakter ausgesucht wurde, müssen Sie z.B. den Zauberspruch, den Sie erlernen möchten, auswählen. Das Training ist nur für gewisse Charaktere möglich (s. "Zaubersprüche anwenden").

CHARAKTERÜBERSICHT

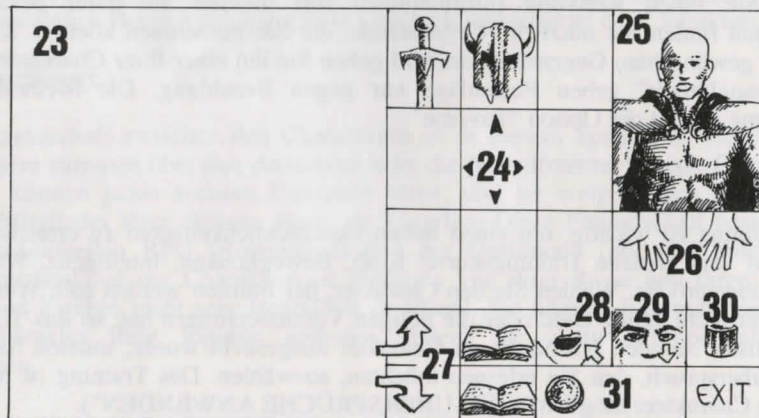
Jeder Charakter der Gruppe hat seine eigene Übersicht. Um die Übersicht zu bekommen, klicken Sie den Namen des Charakters an (16).

Charakterbeschreibung Feld (23):

Die Beschreibung des Charakters erscheint in drei Übersichten. Um in den Seiten zu blättern, klicken Sie das Icon "BUCH" (27) an. Die Charakterbeschreibung enthält: - Die Identität des Charakters: Name, Rasse und Stand - Das momentane Niveau und den Erfahrungsgrad des Charakters - Den Gesundheitszustand des Charakters: Die physische und mentale Energie und Vitalität. - Die Merkmale und Fähigkeiten des Charakters. Die Fähigkeiten legen die Effektivität fest. (z.B.: Ein starker Charakter richtet in einem Kampf mehr Schaden an, ein robuster Charakter ist widerstandsfähiger). Diese Parameter wechseln während des Spieles, bedingt durch die Kämpfe, Erfolge und Mißerfolge. Es gibt neun Fähigkeiten: Schloß öffnen, Orientierung, Erste Hilfe, Fremdsprachen (lesen/sprechen), Fallen entdecken, Schießen (Bogen/Armbrust) und Waffengeschicklichkeit (einhändige-/zweihändige Waffen). Die ersten drei Fähigkeiten können über das Menü "ACTION" (11) ausgeführt werden.

Geld (17):

Das "GELD"-Icon (31) zeigt, wieviel Geld jeder Charakter der Gruppe besitzt. Wenn Sie diese Taste anklicken, öffnen Sie das Menü "Geldverwaltung". Mit dem 3-Pfeile-Icon können Sie das Geld unter den Charakteren der Gruppe aufteilen. Sie können jedem Charakter auch einen speziellen Geldbetrag geben. Benutzen Sie "+" und "-", um den korrekten Betrag einzutragen. Dann klicken Sie das "GELDESTÜCK"-Icon an. Der Pfeil der Maus zeigt auf eine Münze. Klicken Sie mit dieser Münze den Charakter an, der das Geld erhalten soll.



Gegenstände-Feld (24):

Wenn ein Charakter in die Gruppe eintritt, besitzt er meist einige Gegenstände. Finden Sie einen neuen Gegenstand, können Sie ihn in eines der neun Felder platzieren. Einige Gegenstände können in separate Felder umgruppiert werden: Lebensmittel (maximal 5), Trunk (maximal 10) und Pfeile (maximal 20). In diesem Falle erscheint die Anzahl der Gegenstände im unteren rechten Feld. Um einen Gegenstand auszuwählen, klicken Sie ihn an. Wenn Sie die Gegenstände umgruppieren wollen, wählen Sie die gewünschten aus. Sie sind dann in der Lage: - Gegenstände zu vernichten (zerstören), indem Sie sie in das "MÜLLKASTEN"-Icon (30) ablegen. - Die Beschreibung eines Gegenstandes zu sehen, indem Sie den Mausknopf drücken und den Gegenstand in das "SEHEN"-Icon (29) platzieren. - Zu essen und zu trinken, indem Sie die Lebensmittel oder den Trunk in das "ESSEN"-Icon (28) platzieren. Wenn ein Charakter isst, erhält er Vitalitätspunkte. - Den Charakter mit Gegenständen auszustatten. Sie müssen die Kleidung, Rüstung und Helme auf den Körper des Charakters (25) platzieren. - Die Gegenstände in die Hand zu nehmen. Platzieren Sie es in das "HÄNDE"-Icon (26). Wenn der Gegenstand unhandlich ist (zweihändige Schwerter), wird die zweite Hand blaß und kann nicht für etwas anderes benutzt werden. - Den Gegenstand an einen anderen Charakter weiterzugeben (in seiner Charakteranzeige). Klicken Sie den Namen des Charakters, der den Gegenstand erhalten soll an, und platzieren Sie die Sache in den Charakterbestand. - Einen Gegenstand direkt in die Hand eines anderen Charakters zu geben. Platzieren Sie den Gegenstand auf das "HÄNDE"-Icon (19), und klicken Sie mit der Maus. Wenn sie schon einen Gegenstand in der Hand halten, während Sie einen anderen anklicken, wird automatisch gewechselt.

Trank zubereiten:

Um einen Trank zuzubereiten, müssen Sie den magischen, durchsichtigen Flakon haben (es gibt nur einen in dem Spiel!), den Sie als Behälter verwenden können. Mixen Sie die Zutaten, indem Sie die unterschiedlichen Flüssigkeiten, die Sie für Ihren magischen Trunk benötigen, anklicken. Nachdem Sie den Inhalt des Flakons geleert haben, können Sie diesen wiederverwenden. Lesen Sie die magischen Rezepte am Ende des Handbuchs sorgfältig, denn manche Mixturen ergeben sonderbare Resultate....

BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE

Zaubersprüche halten eine Zeit lang an, abhängig von der magischen Kraft des Charakters (s. "ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN"). Es gibt 10 verschiedene Level von Zaubersprüchen (1-10). Einige Zaubersprüche sind nur für bestimmte Stände zugänglich. Neue Zaubersprüche können durch Training erlernt werden.

Zaubersprüche für Geistliche (auch für Ranger und Paladine):

- Heilung (Level 1, 3 und 4): Dieser Zauberspruch erhöht die Anzahl der Kampfpunkte eines ausgewählten Charakters.
- Schutz (Level 1, 3 und 5): Dieser Zauberspruch beschützt während eines Kampfes. Ein weiterer Zauberspruch beschützt die ganze Gruppe (Level 6).
- Schlafen (Level 1): Ihr Gegner wird einschlafen.
- Kurieren (Level 2): Durch diesen Zauberspruch wird ein Charakter geheilt, der sich durch einen Trunk vergiftet hat oder vom Feind getroffen wurde.
- Abwehr (Level 8): Dieser Zauberspruch schickt Ihre Gegner in die Hölle!
- Auflösen (Level 6): Dieser Zauberspruch hüllt einen Charakter Ihrer Gruppe in eine Gaswolke. Er kann Gegner passieren, ohne verletzt zu werden.
- Angriffszaubersprüche: Blade Wall (Level 8) und Mental Hammer (Level 6).
- Wandlung (Level 4): Die Gesinnung des Charakters ändert sich. Ein Freund wird zum Feind, und ein Gegner wird zum Mitstreiter.
- Verwirren (Level 3): Der Gegner verliert seine gesamte Kontrolle. Er kann sich nicht daran erinnern, auf welcher Seite er steht und schlägt wahllos auf Freunde und Gegner ein.
- Unsichtbare Gruppe (Level 5).
- Radar (Level 3)
- Wiederbelebung (Level 10): Mit diesem Zauberspruch kann ein toter Charakter wiederbelebt werden.

Zaubersprüche für Zauberer (auch für Geistliche und Priester):

- Angriffszaubersprüche: Burning Hands (Level 1), Magic Missile (Level 1), Fireball (Level 3), Flame Spirit (Level 10), Psychic Hand (Level 9), Blindness (Level 9) und Binding (Level 5).
- Gewittersturm: Dieser Zauberspruch betrifft alle Gegner.
- Anziehungskraft (Level 1): Dieser Zauberspruch kann genutzt werden, um Informationen ohne Bezahlung zu erhalten.
- Unsichtbarkeit (Level 4): Ein Charakter kann verwundet werden, obwohl er unsichtbar ist.
- Geistiges Schild (Level 6): Dieser Zauberspruch beschützt vor den magischen Zaubersprüchen Ihrer Gegner.
- Regeneration (Level 7): Für eine gewisse Zeit erhöhen sich die Kampfpunkte.
- Entlarvung von Unsichtbarem (Level 4): Dieser Zauberspruch erlaubt Ihnen, jeden unsichtbaren Feind zu sehen.
- Unverwundbarkeit (Level 6).

ZAUBERSPRUCHSYMBOLE

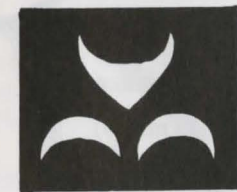
- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1 : Schutz | 2 : Inversion |
| 3 : Bindung | 4 : Blindheit |
| 5 : Unsichtbarkeit | 6 : Auflösung |
| 7 : Unverwundbarkeit | 8 : Geistiges Schild |
| 9 : Regeneration | 10 : Gift |



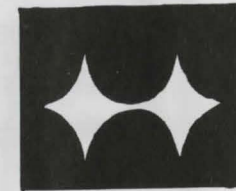
1



2



3



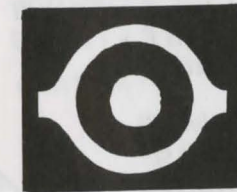
4



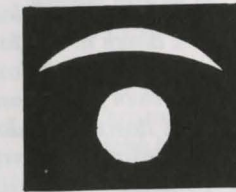
5



6



7



8



9



10

A = toad eye (Krötenauge)

C = trapdoor spider web
(Falltürspinnengewebe)

E = rat brain (Rattenhirn)

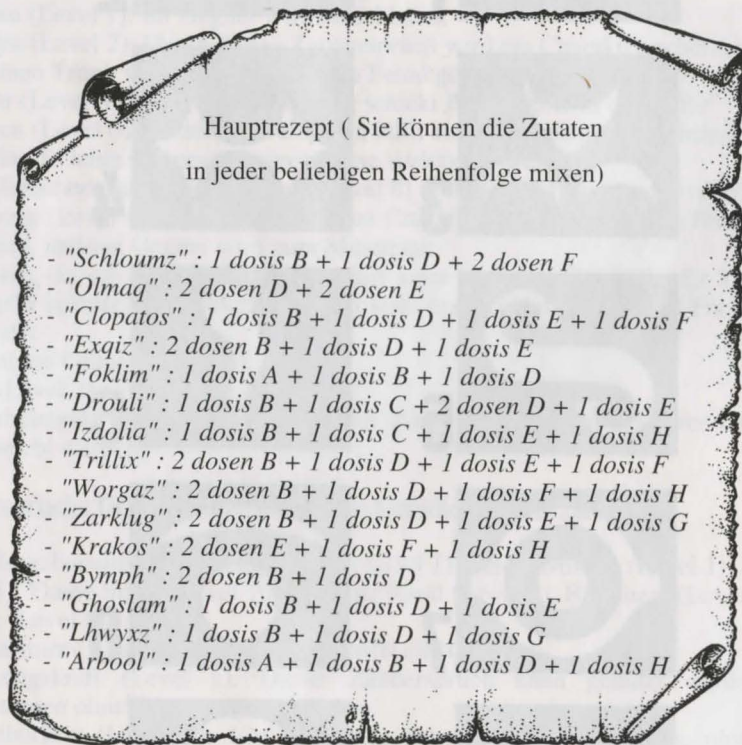
G = turtle slobber
(Schildkrötensabber)

B = salamander-Öl

D = dried mistletoe
(Froschmistelzweig)

F = gargoyle claws
(Wasserspeierklaue)

H = powdered dragon bones
(gepulverte Drachenknochen)



ISHAR



LEGEND OF THE FORTRESS

AUTORI :

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAFICA :

Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER
Christophe FAGOT

PROGRAMMAZIONE:

Michel PERNOT
André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSICA :

Fabrice HAUTECLOQUE

TRADUZIONE :

Ebbinghaus s.a.s.

Azalgorm prese un respiro profondo e cominciò il suo racconto.

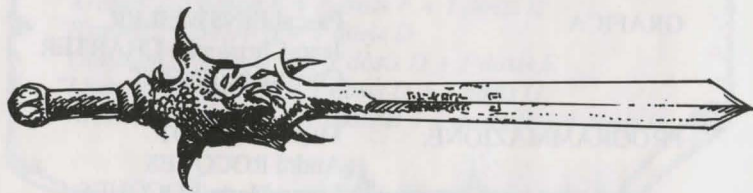
"Un tempo questa terra era chiamata Arborea. Morgoth, Signore del Male e del Caos, decise di conquistarla. Presto i suoi oscuri poteri sottomisero la terra. Ma Jarel, Principe degli Elfi, lottò contro il male. Lui e i suoi compagni, dopo aver trovato i magici cristalli dell'Armonia, riuscirono a distruggere Morgoth in una battaglia indimenticabile (). I compagni di Jarel sono ancora vivi e i loro nomi sono profondamente incisi nella memoria di ognuno di noi... Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm e Jon l'Alchimista.*

Dopo la sua vittoria Jarel divenne sovrano di tutte le terre, cui diede il nome di Kendoria. Sotto Jarel ed il suo governo di Elfi la gente visse un periodo di salute e ricchezza. Purtroppo Jarel morì in un incidente di caccia e mentre i suoi successori lottavano fra di loro, l'anarchia si diffuse in tutte le terre. Sfruttando la situazione, Kendoria fu invasa da una moltitudine di razze povere provenienti dai paesi confinanti: alcuni di loro erano onesti commercianti, ma per la maggior parte erano avventurieri e mercenarii... come Krogh, un personaggio ambiguo e potente..."

Azalgorm fece una pausa, assalito dai ricordi del passato. Sospirò e riprese a narrare con la sua voce bassa e profonda:

"... Krogh è diventato ricco e potente, e ha costruito un tempio ai confini del Regno. Il tempio si chiama 'Ishar', che vuol dire 'Sconosciuto' nella lingua degli Elfi. Krogh è malvagio e, come Morgoth nel passato, minaccia Kandoria. Il suo potere è enorme... lui vuole il ritorno dell'oscurità. Partite, ora: andate a Ishar e riconquistate il trono di Jarel!"

Era già buio, e riuscivo a malapena a distinguere la faccia di Azalgorm mentre, sentendomi inquieto, gli augurai ogni bene e cominciai il mio lungo viaggio verso la misteriosa terra di Kandoria.



(*) Vedere "I Cristalli di Arborea", un altro grande gioco della Silmarils: disponibile nella compilation "FantasyPak" o nella sua nuova uscita a prezzo di budget prevista per Giugno 1992.

PER INIZIARE IL GIOCO:

- ATARI/AMIGA: Inserire il disco A nel drive, accendere il computer.

- PC: * FLOPPY DISC: Dopo aver caricato con l'MS-DOS, inserire il disco A nel drive A (o B) e digitare START.

* HARD DISK: Per installare il gioco sull'Hard Disk, inserire il disco A nel drive A (o B), e digitare INSTALL <drive sorgente> <drive destinazione> (INSTALL A: C: o INSTALL B: C: o INSTALL A: D: o INSTALL B: D:). Seguire le istruzioni sullo schermo. Per iniziare il gioco dall'Hard Disk, aprire la subdirectory contenente il gioco e digitare START.

- MACINTOSH: iniziare il gioco con un doppio click sull'icona denominata START, poi selezionare l'opzione PLAY nel menu COMMANDS. Per installare il gioco sull'Hard Disk, copiare tutti i files dei dischi in una directory di vostra scelta (direttamente sul vostro Hard disk). Poi, iniziare il gioco con un doppio click sull'icona dello START.

PROBLEMI TECNICI SPECIFICI DEL PC:

- Il programma si arresta mentre carica: controllare i comandi MS-DOS e verificare se ci sono programmi che vengono caricati quando avviate il sistema. Potrebbero togliere memoria al vostro sistema.

- Il programma si arresta quando esegue dei suoni PCM (digitalizzati): cancellate questi suoni iniziando il gioco con il comando START S invece di START.

- Problemi di Joystick: disconnettere la porta del joystick iniziando il gioco con START J invece di START.

- Problemi di Mouse: disconnettere la porta del mouse iniziando il gioco con START M invece di START.

- Questi parametri possono anche essere usati tutti insieme: START MSJ.

PER SMETTERE DI GIOCARE: Premere <CONTROL> X.

TASTO PAUSA: Premere il tasto <ESC>.

INTERFACCIA UTENTE:

- **MOUSE:** Il gioco può essere completamente controllato con il mouse. Usare il pulsante sinistro per selezionare un oggetto e il pulsante destro per cancellare l'azione, o chiudere il menu attuale.

- **JOYSTICK:** Potete muovere la freccia sullo schermo con il joystick. Il pulsante del fuoco ha la stessa funzione del pulsante sinistro del mouse. Il tasto <ALT> ha la stessa funzione del pulsante destro del mouse.

- **KEYBOARD (TASTIERA):** Il tastierino numerico (da 1 a 9) agisce come i controlli del mouse. Il tasto di SHIFT (quello utilizzato per le maiuscole) lavora come il pulsante sinistro del mouse. Il tasto <ALT> ha la stessa funzione del pulsante destro del mouse. I tasti da F1 a F10 attivano le opzioni di AZIONE e ATTACCO dei 5 personaggi.

Il tasto CONTROL premuto assieme ai tasti del tastierino numerico vi permette di attivare le seguenti opzioni:

* Aprire il Pannello Tattico con il tasto 7.

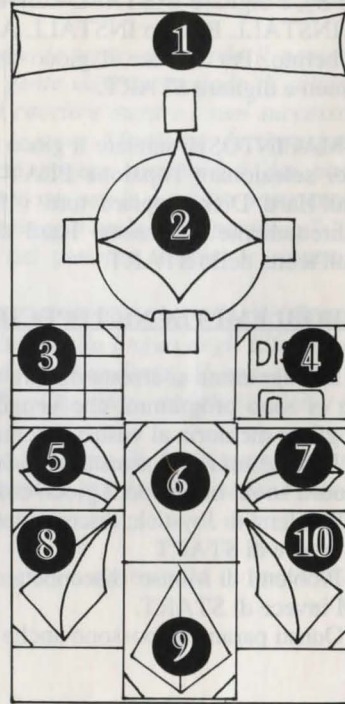
* Aprire il Menu di Salvataggio con il tasto 9.

* Muovere sullo schermo 3D con i tasti da 1 a 6, proprio come le sei direzioni sul pannello di controllo.

AZIONI SULLO SCHERMO DI GIOCO.

- Per raccogliere un oggetto, cliccarci sopra. Il puntatore del mouse prenderà la forma dell'oggetto. Potete metterlo direttamente nell'inventario di un personaggio cliccando sulla sua faccia o sul suo nome (sul foglio del personaggio).

- Per usare un oggetto su un altro oggetto (una chiave su una porta, per esempio), selezionare l'oggetto sul foglio del personaggio e muoverlo sul posto in cui volete usarlo, confermando cliccando il pulsante sinistro del mouse.



IL PANNELLO DI CONTROLLO

MOSSE.

Il personaggio viene mosso con le frecce direzionali (da 5 a 10). Si può muovere avanti (6), a destra (7) e a sinistra (5), girare di 45° a destra (10) e a sinistra (8), o muovere indietro (9). La bussola (2) mostra l'orientamento del quadro. Alcuni tipi di terreno non possono essere attraversati come l'acqua, cespugli alti e foresta densa. Il nome delle aree che state attualmente esplorando è rappresentato sulla pergamena (1).

TATTICHE.

Potete alterare la disposizione tattica del vostro gruppo. Per farlo, cliccare sulla finestra piccola (3). Vedrete una scacchiera 5X5 con piccoli simboli che rappresentano ogni personaggio del gruppo: selezionate il simbolo del personaggio e piazzatelo sulla scacchiera. I personaggi che occupano i quadrati in alto staranno davanti al resto del gruppo, e saranno i primi ad essere coinvolti nelle battaglie. I personaggi in fondo avranno una migliore protezione (tranne negli attacchi alle spalle) ma non potranno essere coinvolti nei combattimenti ravvicinati, a meno che non siano equipaggiati con armi da lancio (vedere "COMBATTIMENTI").

Per muoversi in fila singola dovete mettere i simboli dei personaggi sulla scacchiera su di una linea verticale. Il personaggio davanti sarà attaccato per primo, ed è l'unico che può lottare in un combattimento corpo a corpo.

SALVARE IL GIOCO.

Per caricare o salvare il gioco, cliccare sull'icona del disco (4). Seguire le istruzioni sullo schermo e inserire un dischetto formattato. Potete salvare tutte le partite che volete.

- Gli utenti AMIGA dovranno aspettare qualche secondo, finché il drive legge i dati relativi.

- Le partite salvate sull'Hard Disk vanno direttamente nella directory o subdirectory in cui si trova il gioco.

PANNELLO DI SQUADRA

Una squadra può includere un massimo di cinque personaggi, ma il gioco inizia con un personaggio solo. Il nome di ogni personaggio è raffigurato in fondo allo schermo (16) La sua faccia appare nel medaglione (13). Se non c'è personaggio, il medaglione rappresenta un volto di pietra (21). Notate il piccolo simbolo (14) rappresentato in fondo allo schermo a sinistra, che rappresenta il personaggio nel pannello tattico (vedere "TATTICHE").

La barra (15) raffigura il livello dei punti ferita. Controllatela attentamente, poichè il personaggio muore quando la barra raggiunge lo zero. In questo caso, un teschio appare nella finestra piccola (22). Si possono prendere gli oggetti portati dal personaggio morto, usando il suo foglio del personaggio, se vi trovate nello stesso posto. Appena vi muovete, il personaggio morto e i suoi oggetti saranno persi per sempre. Se tutti i personaggi sono morti, il gioco è finito. Cliccando sul medaglione, potete aprire due altre finestre. La prima raffigura le informazioni seguenti:

- Fisiologia: le finestre (17) mostrano la condizione di un personaggio dopo che gli è stato lanciato un incantesimo (vedere "SIMBOLI DEGLI INCANTESIMI").
- Incantesimi: quando un incantesimo è stato preparato o scritto in Rune (Vedere "Fare un incantesimo" nella sezione "Azioni"), il simbolo dell'incantesimo appare nella finestra sinistra (18). Per rendere attivo l'incantesimo, cliccare sul suo simbolo.
- Oggetti tenuti in mano: finestra (19). Potete scambiare o piazzare gli oggetti direttamente con queste icone (vedere "FOGLIO DEL PERSONAGGIO").

La seconda finestra (20) raffigura delle informazioni vitali: condizioni fisiche, mentali esperienza e denaro. La condizione fisica influenza la performance di combattimento. Questo livello decresce man mano che vi muovete. Quando raggiunge zero, cominciano a decrescere i punti ferita. Per rialzare il livello dovete dormire, mangiare o bere pozioni speciali. Le condizioni mentali influenzano l'efficacia e la durata degli incantesimi. Potete riguadagnare punti dormendo o bevendo pozioni speciali.

14	15	16	17	18	19	20	21	22
	GORJUNK	MANA				MYNH		

COMBATTIMENTO

Tutte le battaglie si giocano in tempo reale. Per colpire il vostro avversario, cliccare sulla finestra di "ATTACCO" (12). Il colore della finestra cambia durante l'attacco. Quando il colore ritorna al colore originale, il vostro personaggio può colpire l'avversario. Il personaggio colpisce con l'arma che ha in quel momento. A seconda dell'arma il personaggio può colpire più velocemente o più lentamente. Un'arma a due mani è più lenta di un'arma a mano singola, ma anche più efficace. Se un personaggio ha un'arma per mano colpirà due volte alla stessa velocità dell'arma singola. Se il personaggio non ha armi, attaccherà con le mani nude.

Per colpire un avversario, il personaggio deve combattere con la prima fila di un gruppo (vedere "TATTICHE"). I personaggi dietro il leader possono usare delle armi da lancio, riconoscibili dalle piccole linee tracciate su di esse che simboleggiano la velocità. Per lanciare un'arma, cliccare su "ATTACK". Il puntatore del mouse cambia. Ora dovete selezionare l'avversario da colpire. Il nemico scelto può anche essere molto lontano. I colpi sono raffigurati sullo schermo con una piccola pozza di sangue dove sono raffigurati i punti ferita. Il danno subito varia secondo diversi fattori: la potenza dell'arma, il livello di forza ed agilità, l'abilità del personaggio con l'arma, la costituzione fisica dell'avversario, etc...

AZIONI

Per fare un'azione specifica, cliccare sull'icona "Azione" (11) per il personaggio selezionato. Appare una finestra che riporta le seguenti opzioni:

- GIVE ITEM (Dare Oggetto): Appare il foglio del personaggio. Scegliere l'oggetto e cliccare sul personaggio che lo deve ricevere.
- GIVE MONEY (Dare Denaro): Quest'opzione è simile alla precedente, ma dovete indicare quanto denaro dare con i simboli "+" e "-", quindi cliccare sull'icona "COIN".
- KILL (Uccidere): Selezionate il personaggio da uccidere. Avviso: quando fate quest'azione, è importante la psicologia del personaggio. Se uno dei vostri personaggi è un buon amico della vittima (vedere "ALLINEAMENTO"), potrebbe voler uccidere l'assassino, e così via! Potrebbe finire con la maggior parte dei vostri personaggi che si uccidono l'un l'altro!

- DISMISS (Licenziare): Gli altri personaggi della squadra votano sul licenziamento di un loro compagno, a seconda del grado di amicizia che li lega (vedi "ALLINEAMENTO"). Un personaggio licenziato è fuori dal gioco per sempre: è meno rischioso che uccidere, ma può rendere impossibile appropriarsi degli oggetti del personaggio licenziato.

- RECRUIT (Reclutare): E' impossibile reclutare tutti i personaggi che si incontrano nel corso del gioco, poichè i membri della squadra votano anche in questo caso. Attenzione ai traditori, che hanno l'abitudine di sparire con qualcosa che vi appartiene.

- CAST SPELL (Lanciare Incantesimi): Questa azione può essere svolta solo da alcune classi di personaggi (chierici, maghi etc...). Alcuni incantesimi sono automatici (radar), altri vi richiedono di localizzare il nemico sullo schermo (incantesimi di combattimento) o il personaggio della vostra squadra (incantesimi di protezione). Il puntatore del mouse cambia in una torcia. Potete anche preparare un incantesimo usando le Rune, con l'opzione "RUNE", disponibile nell'icona Spell (18). Per fare un incantesimo, il personaggio deve avere sufficiente energia psichica: senza, l'incantesimo è inefficace. Livello di efficacia e durata dell'incantesimo dipendono anche dall'intelligenza (maghi) e dalla saggezza (chierici). Ci sono circa trenta incantesimi disponibili in livelli diversi (vedi "DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI") che possono essere imparati con corsi specifici (vedi "ALLENAMENTO").

- LOCKPICK (Apriserrature): il puntatore assume la forma di un grimaldello. Dovete cliccare sulla serratura che desiderate aprire.

- ORIENTATION (Orientamento): Il personaggio vi dà delle informazioni sull'area che state esplorando.

- FIRST AID (Pronto Soccorso): Selezionate il personaggio da guarire. Un personaggio non può essere guarito due volte con quest'opzione, a meno che non abbia ricevuto un'altra ferita dall'ultima guarigione.

L'efficacia delle ultime tre opzioni dipende dalla specifica abilità del personaggio in quel settore.

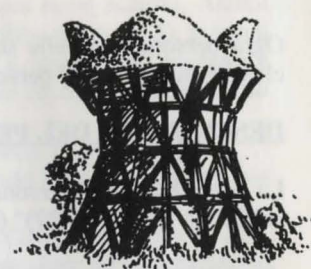
ALLINEAMENTO:

Le relazioni tra i vari personaggi sono molto importanti nel gioco: votano per licenziare o reclutare altri personaggi, possono uccidersi l'un l'altro e talvolta si rifiutano di lottare contro membri della stessa razza. Le loro relazioni sono basate sull'allineamento standard dei RPG (Role Playing Games): benigno e maligno. L'allineamento di un personaggio dipende dalla sua razza e dalla sua classe (i nani sono molto amici degli elfi). Potete avere delle informazioni sull'allineamento dei vostri personaggi visitando degli "psicoanalisti".

DENTRO AGLI EDIFICI

EMPORII

Cliccare sull'icona "Buy" (Comprare). Appare una lista dei prodotti disponibili, con il loro costo. Selezionare l'oggetto che si vuole comprare e cliccare sulla finestra del personaggio che acquista, o cliccare sul suo nome per aprire il foglio del personaggio. Se il personaggio non ha abbastanza soldi l'operazione viene automaticamente cancellata.



TAVERNE

Nelle taverne avete quattro diverse opzioni:

- LISTEN (Ascoltare): quest'opzione vi consente di raccogliere diverse informazioni utili.

- RECRUIT (Reclutare): Selezionate il personaggio che volete reclutare. I membri della vostra squadra votano e, se sono favorevoli, il nuovo personaggio è reclutato.

- EAT (Mangiare): Dovete acquistare la cena per la vostra squadra: se non avete abbastanza soldi, la squadra non potrà mangiare ed il cibo verrà diviso fra i personaggi. Se un personaggio manca, la sua quota verrà pagata dagli altri membri della squadra, partendo dal primo sul pannello di squadra.

- SLEEP (Dormire): Quest'opzione è simile a Eat. Dovete affittare una stanza per riposare.

CASE

Potete incontrare svariati personaggi nelle case. Molte volte avranno informazioni preziose da dare, spesso a pagamento. Altre volte troverete degli oggetti: cliccate su di essi e dateli al personaggio prescelto. Gli "psicoanalisti" vi daranno il loro consiglio in cambio di una normale parcella. Il sistema di pagamento è simile alle opzioni della Taverna.

ALLENAMENTO

L'allenamento è essenziale per raggiungere alti livelli di abilità. Ci sono cinque opzioni: forza, agilità, intelligenza, saggezza ed incantesimi. Selezionate il personaggio che volete allenare: se non ha abbastanza soldi o la necessaria abilità per l'allenamento, questo non ha luogo. Per l'allenamento agli incantesimi, dovete scegliere l'incantesimo che volete imparare dopo aver selezionato il personaggio. Questo tipo di allenamento è riservato a determinate classi (vedi "CAST SPELL").

FOGLIO DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio nella squadra ha il suo foglio. Per aprire il foglio è sufficiente cliccare sul nome del personaggio (16).

DESCRIZIONE DEL PERSONAGGIO (finestra 23)

La descrizione del personaggio è fatta in tre fogli. Per scorrere le pagine, cliccare sull'icona "BOOKS (27)" (libri). La descrizione completa del personaggio include:

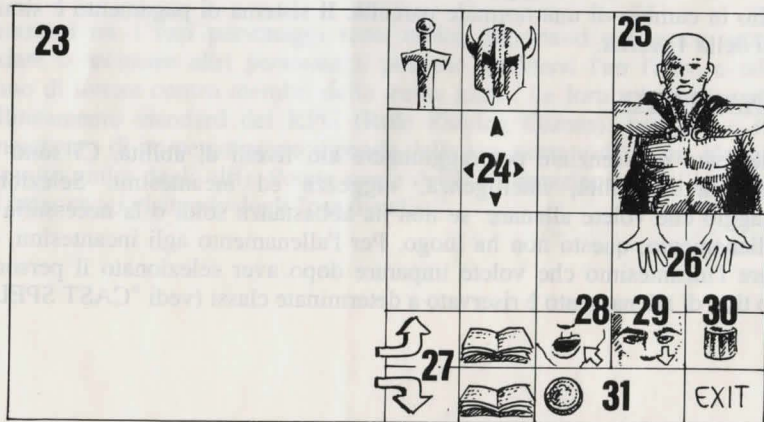
- Identità: nome, razza e classe.
- Livello: del personaggio e di esperienza.
- Salute: energia mentale e fisica, vitalità.
- Attributi e abilità: il livello di abilità determina l'efficacia di un personaggio.

Questi parametri cambiano durante il gioco influenzati da combattimento, successi ed insuccessi. Ci sono nove abilità disponibili nel gioco: serrature, orientamento, pronto soccorso, lingue straniere (scritte/parlate), capacità di trovare le trappole, sparo (archi/balestre) e armi (una mano/due mani). Le tre prime abilità sono usate con il menu di "ACTION (11)" (azione).

DENARO (17)

L'icona "MONEY (31)" (denaro) raffigura l'ammontare di denaro che i personaggi della squadra possiedono. Cliccando su quest'icona si apre un menu di gestione del denaro.

Con l'icona a tre frecce potete suddividere il denaro fra i personaggi e dare un ammontare specifico di denaro ad un personaggio. Usare i simboli del "+" e del "-" per digitare l'ammontare corretto, cliccando poi sull'icona "COIN". Il puntatore del mouse assume l'aspetto di una moneta: cliccate con questa moneta sul personaggio che riceve i soldi.



OGGETTI (finestra 24):

Un personaggio ha spesso degli oggetti quando si unisce ad una squadra. Quando vi imbattete in un nuovo oggetto, potete piazzarlo in una delle nove scatole. Alcuni oggetti possono essere raggruppati in una singola scatola: cibo (massimo 5), pozioni (massimo 10) e frecce (massimo 20). In questo caso il numero di oggetti è rappresentato in fondo a destra della scatola. Per selezionare un oggetto, cliccare su di esso o sul gruppo di oggetti. Poi si può:

- Gettare l'oggetto portandolo sull'icona "TRASH (30)" (rifiuti).
 - Vedere l'oggetto portandolo sull'icona "VIEW (29)" tenendo il pulsante del mouse premuto.
 - Mangiare & Bere portando l'oggetto sull'icona "ABSORB (28)" (assorbire).
 - Equipaggiare il personaggio con alcuni oggetti: vestiti, armature ed elmetti vanno messi sul corpo del personaggio (25).
 - Mettere l'oggetto in mano, piazzandolo sull'icona "HANDS (26)" (mani) e cliccare. Se l'oggetto lo richiede, vanno usate due mani e la seconda mano diventa indisponibile.
 - Dare l'oggetto ad un altro personaggio (sul suo foglio), cliccando sul nome del personaggio che riceve l'oggetto e piazzandolo nella sua inventory.
 - Mettere l'oggetto direttamente nelle mani di un altro personaggio, mettendolo sull'icona "HANDS" di quel personaggio e cliccando.
- Se cliccate su di un oggetto pur avendone già uno in mano, lo scambio è automatico.

FARE POZIONI

Per creare una pozione dovete avere la fiasca trasparente magica (solo una in tutto il gioco) da usare come contenitore. Mischiate gli ingredienti cliccando con essi sulla fiasca magica, che può essere riutilizzata dopo averne bevuto il contenuto. Leggete attentamente il libro delle ricette magiche alla fine del manuale: alcune misture potrebbero avere degli strani risultati...

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

La durata degli incantesimi dipende dalle caratteristiche magiche del personaggio. Ci sono dieci diversi livelli di abilità nel formulare incantesimi: alcuni sono disponibili solo per certe classi. Si possono imparare nuovi incantesimi con l'allenamento opportuno.

INCANTESIMI DEI CHIERICI (anche per Rangers e Paladini).

- Healing (Guarigione): Livelli 1, 3 e 4. Aumenta il numero di punti ferita del personaggio
- Protection (Protezione): Livelli 1, 3 e 5. Dà protezione durante il combattimento. Un altro incantesimo di livello 6 permette di proteggere l'intera squadra.
- Sleep (Sonno): Livello 1. L'avversario cade addormentato.
- Cure Poison (Cura per il Veleno): Livello 2. Cura un personaggio avvelenato o morso.
- Repulse (Repellere): Livello 8. Spedisce all'inferno ogni avversario!
- Dissolve (Dissolvere): Livello 6. Trasforma un personaggio della tua squadra in una nuvola gassosa, permettendogli di attraversare gli avversari senza danno.
- Di attacco. Blade Wall (Muro di Lame): Livello 8 e Mental Hammer (Martello Mentale): Livello 6.
- Inversion (Inversione): Livello 4. L'allineamento del personaggio viene capovolto.
- Confusion (Confusione): Livello 3. Il nemico perde tutti i controlli: non ricorda da che parte sta e colpisce a caso amici e nemici.
- Invisible Party (Squadra Invisibile): Livello 5.
- Radar: Livello 3.
- Resurrection (Resurrezione): Livello 10. Un personaggio deceduto può tornare in vita.

INCANTESIMI DEI MAGHI (anche per Chierici e Preti).

- Di attacco. Burning Hands (Mani Infuocate): Livello 1. Magic Missile (Missile Magico): Livello 1. Fireball (Palla di Fuoco): Livello 3. Flame Spirit (Spirito della Fiamma): Livello 10. Psychic Hand (Mano Psicica): Livello 9. Blindness (Cecità): Livello 9 e Binding (Costrizione): Livello 5.
- Lightning (Fulmini): Colpisce tutti i nemici.
- Charm (Fascino): Livello 1. Per avere informazioni senza pagare.
- Invisibility (Invisibilità): Livello 4. Un personaggio può essere ferito anche se è invisibile.
- Mental Shield (Scudo Mentale): Livello 6. Protegge dalla magia.
- Regeneration (Rigenerazione): Livello 7. Innalza temporaneamente i punti ferita di un personaggio.
- Invisibility Detection (Scoprire l'Invisibilità): Livello 4. Rende visibili i nemici invisibili.
- Invulnerability (Invulnerabilità): Livello 6.

SIMBOLI DEGLI INCANTESIMI

Figura 1: Protezione

Figura 3: Costrizione

Figura 5: Invisibilità

Figura 7: Invulnerabilità

Figura 9: Rigenerazione

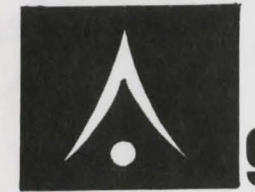
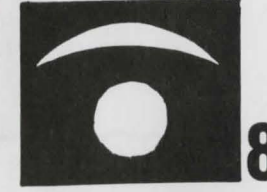
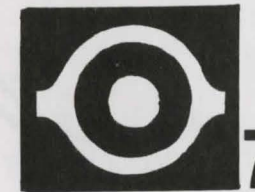
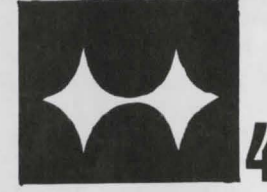
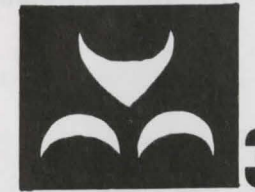
Figura 2: Inversione

Figura 4: Cecità

Figura 6: Dissolvere

Figura 8: Scudo Psicico

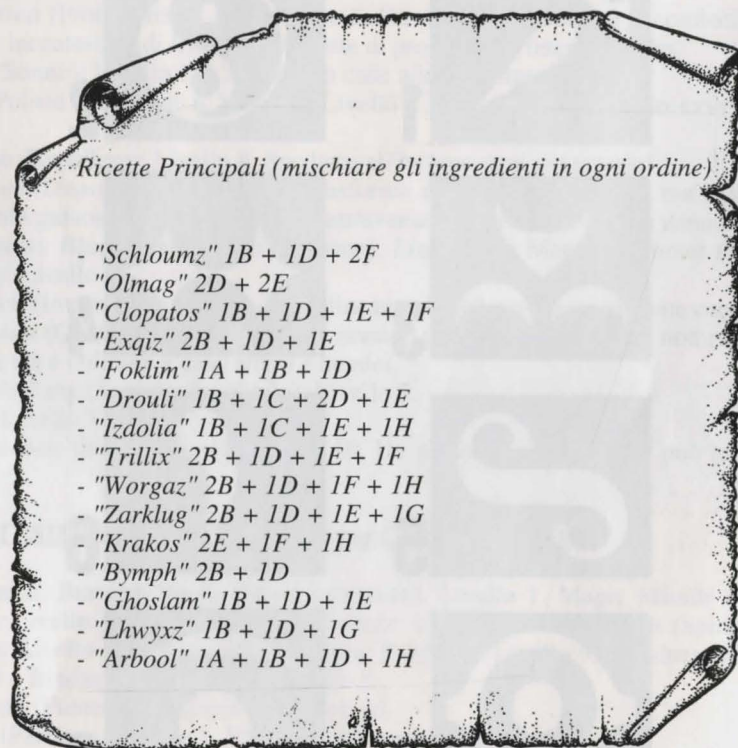
Figura 10: Veleno



Dati:

A= Occhio di Rospo
 C= Ragnatela di Trappola
 E= Cervello di Ratto
 G= Bava di Tartaruga

B= Olio di Salamandra
 D= Vischio Essiccato
 F= Zanne di Gargolla
 H= Ossa di Dragone Polverizzate



Liste des produits SILMARILS

TITRE	ATARI Colour & monochrom	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & COMP. 512 K minimum VGA, EGA, CGA, HGC	MACINTOSH monochrom Classic, SE, PLUS
MANHATTAN DEALERS	X (2)	X		X (1)	
MAD SHOW	X (2)	X		X (1)	
TARGHAN	X	X	X	X	X
WINDSURF WILLY	X	X	X	X	
LE FETICHE MAYA	X	X		X	
COLORADO	X	X		X	
STARBLADE	X	X		X	
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X	
METAL MUTANT	X	X		X	
THE RAIDERS (Compilation TARGHAN MAYA-COLORADO STARBLADE)	X	X		X	
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X
XYPHOES FANTASY			X		
SWORD & MAGIC (Compilation ARBOREA, TARGHAN, BARBARIAN II)	X	X	X(3)	X	
STORM MASTER	X	X		X	X
FUTURE DREAMS	X	X		X	
ISHAR	X	X		X	X

(1) : CGA/HERCULES only
 (2) : no monochrom

(3) TWIN WORLD remplace ARBOREA sur CPC

36.15
SILMARILS

News, solutions, SAV, jeux primés,
 commandes à prix réduit ...
 Vous trouverez tout sur le serveur
 3615 SILMARILS

36.15
SILMARILS



Copyright Silmarils November 1991
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES
FRANCE