ISHAR 3

THE SEVEN GATES OF INFINITY

ISHAR III

Auteurs

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

Programmation

Michel PERNOT
Louis-Marie ROCQUES
Jean-François TREVIEN

Graphistes-Conversions

Pascal EINSWEILER
Guillaume MAGINOT
Eric GALAND

Musiques

Fabrice HAUTECLOQUE

Assurance qualité

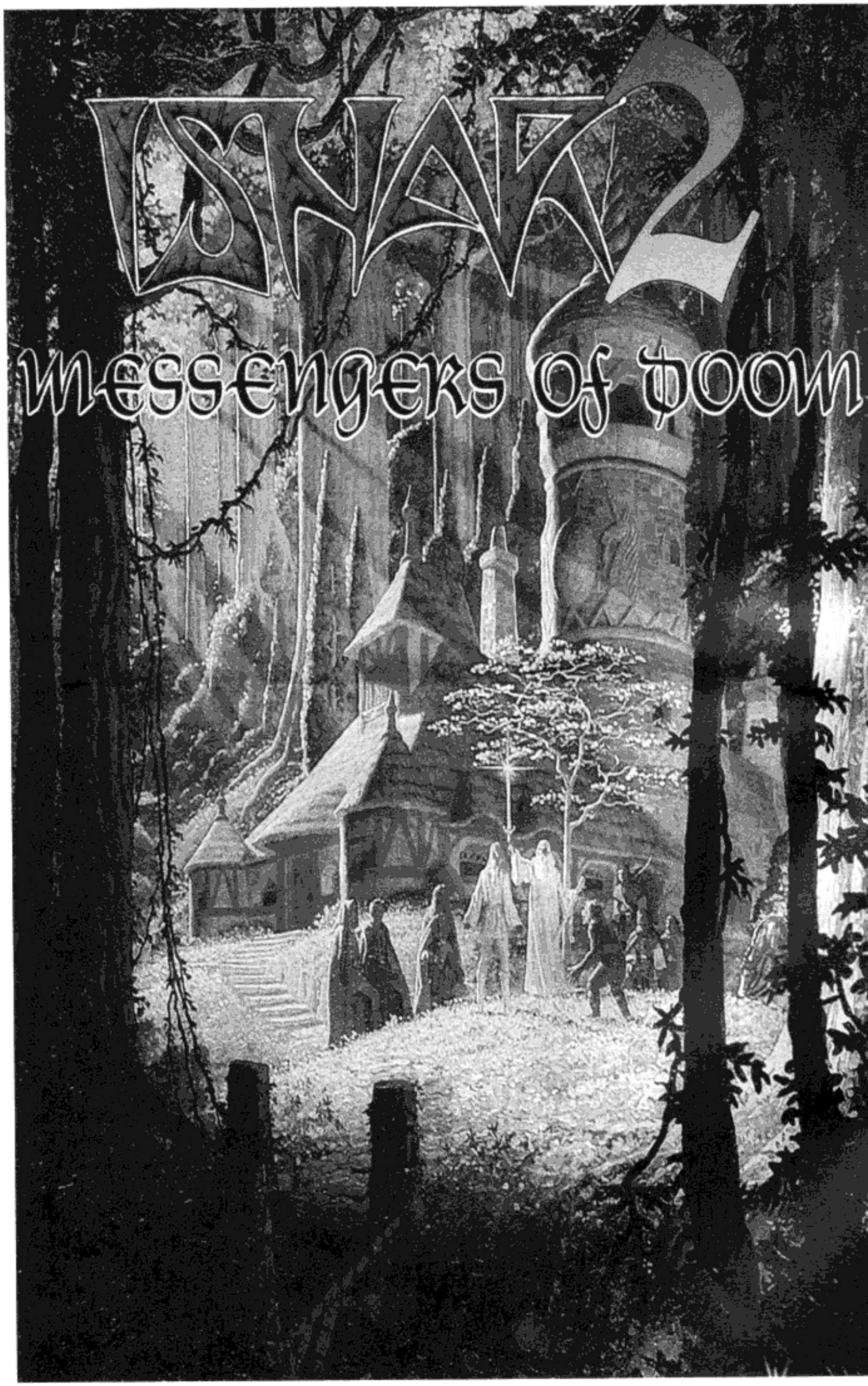
Cécile GUYARD

Production

Louis-Marie ROCQUES
André ROCQUES

Illustration de la boite

Cirvelo CABRAL


WAR 2
Messengers of Doom

SOMMAIRE

Descriptif technique	pages 6-8
En cas de problèmes	page 9
Ergonomie	page 9
Menu d'accueil	page 10
Résumé des épisodes précédents	page 11
Le panneau de commande	page 12
Tactique/Chargement/Sauvegarde/Carte	page 13
Les combats	page 14
Le panneau de l'équipe	page 15
Les actions	page 16
Les lieux	page 17
La feuille de personnage	pages 18-19
Les potions	page 20
Les sorts	page 21
Symboles des sorts	pages 22-24
Annexe I : piraterie informatique	page 26
Annexe II : épilepsie	page 27
Annexe III : service télématique	page 28
Catalogue	page 29
Notes	page 30

DESCRIPTIF TECHNIQUE

SUR PC

Configuration nécessaire de votre ordinateur

- IBM PC AT ou 100% compatible
- Processeur 386 ou supérieur. Processeur 486 recommandé.
- RAM 4 Mo (le jeu fonctionne en mode protégé et utilise la totalité de la mémoire de votre ordinateur)
- Carte graphique VGA
- Disque dur obligatoire
- Souris
- Carte sonore Sound Blaster optionnelle.

Lancement du jeu

- Allumez votre ordinateur et chargez le DOS. Si votre ordinateur installe Windows au démarrage, il est préférable de sortir de Windows pour procéder à l'installation du logiciel.
- Vous ne pouvez pas jouer sur disquette.
- Installation sur disque dur :
  - insérez la disquette A dans le lecteur A (ou B)
  - entrez A: (ou B:)
  - tapez ensuite

INSTALL <lecteur source> <lecteur destination>

(par exemple : INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:)

  - suivez alors les instructions indiquées à l'écran
  - pour lancer le jeu, il suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné, et de taper START.

Lancement sur CD ROM

- Placez-vous dans le sous-répertoire de votre CD ROM
- Tapez

INSTALL <lecteur source> <lecteur destination>

(par exemple, INSTALL E: C:)

- Pour lancer le jeu, tapez START depuis le sous-répertoire de votre CD ROM.

Configuration du jeu

Au démarrage du jeu, une page de configuration (ou «set-up») apparaît à l'image. Elle vous propose une configuration optimale que vous pouvez néanmoins modifier. Si vous sauvegardez la configuration, cette page n'apparaîtra plus lorsque vous relancerez le jeu. Vous pourrez quand même y accéder en appuyant sur la touche <DEL>, lorsque le programme vous l'indiquera.

Problèmes spécifiques aux PC et compatibles

Si le programme s'arrête sur un chargement et affiche le message «Not enough memory» : vérifiez que votre MS-DOS n'installe pas des programmes résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale. (Par exemple, «SMARTDRV» : dans ce cas, réduisez la mémoire affectée au «SMARTDRV» dans les fichiers CONFIG.SYS OU AUTOEXEC. BAT).

SUR ATARI/ATARI FALCON

- Si vous jouez sur disquettes, insérez la disquette A du jeu dans le lecteur, puis allumez l'ordinateur, et, sur FALCON, insérez la disquette A du jeu puis cliquez deux fois sur l'icône START.PRG.
- Si vous jouez sur disque dur, procédez à l'installation du jeu comme suit :

- recopiez tous les fichiers de la disquette dans un répertoire de votre disque dur
- sur FALCON, lancez le jeu avec START.PRG depuis le disque dur
- sur ATARI, sortez le programme START.PRG du dossier AUTO, et copiez-le au même niveau que les autres fichiers. Supprimez alors le dossier AUTO de votre disque dur. Pour lancer le jeu, laissez la disquette dans le lecteur (test de la protection), puis sélectionnez le programme START.PRG sur votre disque dur.

SUR AMIGA/AMIGA 1200

- Si vous jouez sur disquette, insérez la disquette de jeu dans le lecteur, puis allumez l'ordinateur.
- Si vous jouez sur disque dur, procédez à l'installation comme suit :
  - insérez la disquette A dans le lecteur DF0:
  - cliquez deux fois sur l'icône du disque A afin d'en afficher son contenu
  - cliquez sur l'icône INSTALL
  - un écran s'affiche alors, dans lequel vous devez entrer les deux informations suivantes :

en face de VOLUME : indiquez le nom de la partition sur laquelle le jeu doit être installé (par défaut, «DH0:») ;
en face de DRAWER : le nom du répertoire (par exemple : «Robinson»).
Attention ! Vous devez impérativement posséder 1 Mo de mémoire graphique (Chip Memory) pour pouvoir exécuter le jeu sur disque dur.

- Cas particulier

Si vous possédez un Amiga 1200 ou un Amiga 4000 équipé d'un disque dur, et que vous utilisiez la version prévue pour Amiga 500 ou Amiga 600, alors commutez le mode graphique du boot menu (accessible en appuyant sur les deux boutons lors du RESET) en mode «ORIGINAL» (pour un démarrage sur disque dur uniquement).

Problème spécifique à l'Amiga

Si l'écran de jeu apparaît légèrement décalé et plus petit que la normale, remettre le réglage de l'overscan (préférence Workbench) sur le mode par défaut, puis cliquez sur USE (afin de conserver les réglages précédemment sauvegardés).

EN CAS DE PROBLEMES TECHNIQUES

Vous pouvez nous joindre par téléphone, au (1) 64.80.04.40
- du lundi au jeudi, de 17h à 18h
- le vendredi, de 16h à 17h.

Il est inutile d'appeler pour avoir des solutions de jeu : le service dépannage de Silmarils ne traite que les problèmes techniques.

Si une disquette s'avérait défectueuse, renvoyez-nous l'élément défectueux (sans la boîte, uniquement la disquette originale), à l'adresse suivante :
Silmarils, SAV - 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES.
Si le problème était particulier ou difficile à provoquer, joignez une sauvegarde à votre envoi afin que nous puissions le localiser rapidement.

EN CAS DE PROBLEMES DE JEU

Notre service 36.15 code SILMARILS est à votre disposition. Vous y trouverez notamment des astuces et la solution détaillée du jeu.

ERGONOMIE

Le jeu est prévu pour fonctionner 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.

RACCOURCIS CLAVIER

Les touches F1 à F5 émulent les icônes "Action", les touches F6 à F10 les icônes de combats.
Le pavé numérique permet :
* d'accéder au panneau Tactique avec le chiffre 9
* d'accéder au menu de Sauvegarde avec le chiffre 7
* de se déplacer dans le décor 3D grâce aux chiffres de 1 à 6, conformément aux 6 déplacements du panneau de commande.

POUR SORTIR DU JEU : Tapez <CONTROL> X.

TOUCHE PAUSE : Appuyez sur la touche <P>.

MENU D'ACCUEIL

Pour passer la présentation
Tapez sur la touche <ESC> (ou <ECHAP>)

Après la présentation
Il peut vous êtes proposé, suivant l'ordinateur que vous possédez, un choix de langues (français, anglais, allemand,...). Cliquez sur le drapeau correspondant à la langue souhaitée.
Sur le menu d'accueil, vous pouvez :

- recharger une sauvegarde : suivez les instructions indiquées à l'écran.

Si vous jouez sur disque dur, les sauvegardes s'inscriront directement dans votre sous-répertoire ; sur disquette, vous devrez insérer une disquette de sauvegarde préalablement formatée. Vous pourrez sauvegarder autant de fois que vous le voulez. (*Nota* : Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.)

- reprendre une ancienne équipe des jeux "Ishar, legend of the fortress" ou "Ishar II, messengers of doom" :

C'est une disquette de sauvegarde utilisée dans le logiciel qu'il faudra placer dans le lecteur. La partie commencera alors obligatoirement au début du jeu avec les personnages de cette nouvelle équipe. Ceux-ci garderont leurs caractéristiques, mais perdront leurs objets. Parfois, les niveaux des personnages et leurs sorts de magie seront légèrement modifiés, afin de les ajuster par rapport à ceux d'Ishar III.

- créer une nouvelle équipe de personnages : suivez les instructions indiquées à l'écran.Vous devez sélectionner les personnages un par un ; attribuer pour chacun d'eux la race, le portrait, la classe ; répartir leurs points dans les différentes caractéristiques (force, constitution...) en cliquant sur les <+> et <-> et enfin entrer leur nom. Pour valider l'équipe et commencer le jeu, sélectionnez l'icône START GAME.
Pour annuler la sélection et retourner au menu d'accueil, cliquez sur END.

- positionner les options "SON" et "MUSIQUE" ON ou OFF.
- débuter une nouvelle partie avec le personnage par défaut au départ.
- sortir du jeu et retourner au système.

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

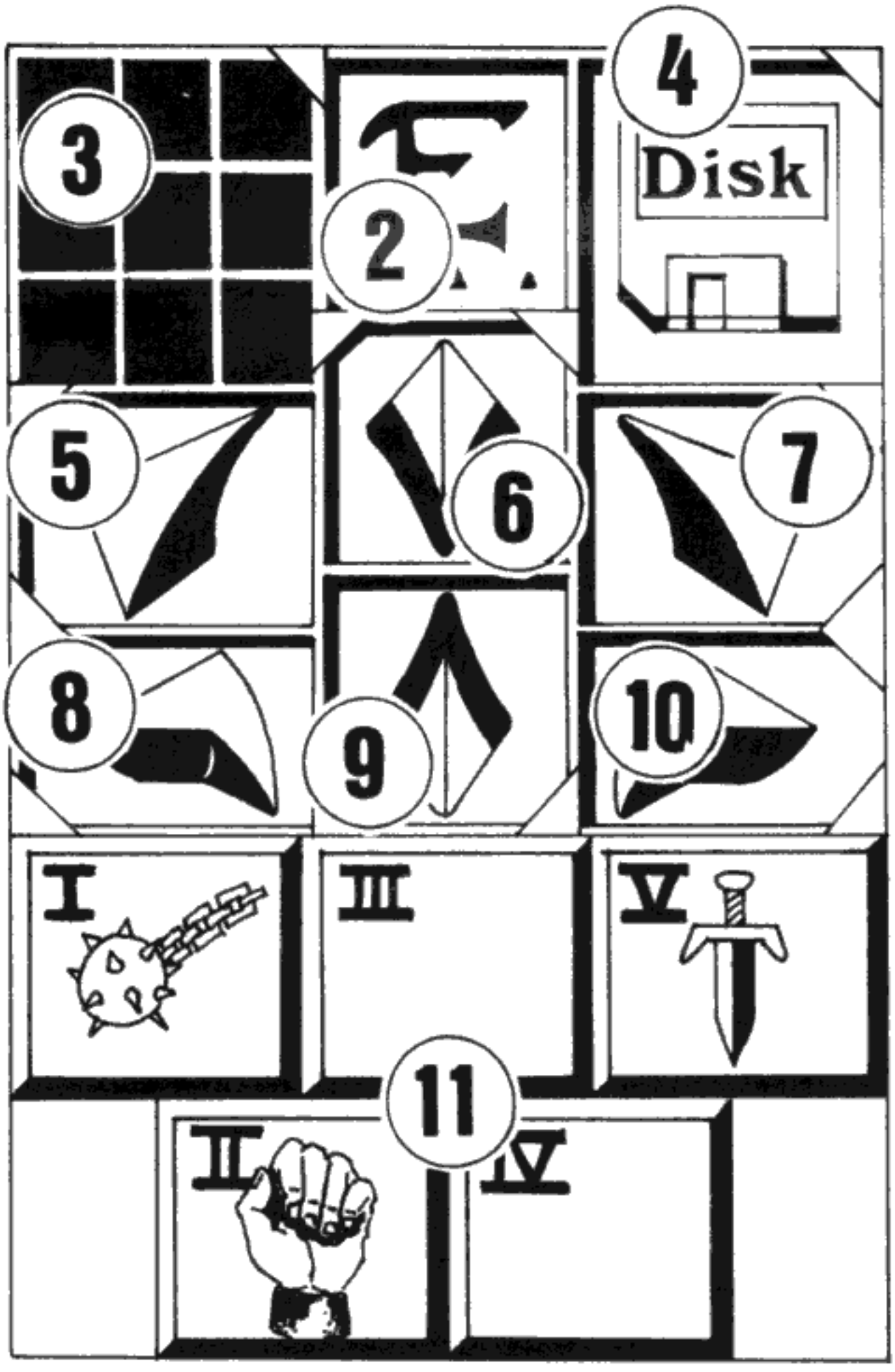
Dans "Crystals or Arborea", Jarel, le Prince des Elfes, se lança à la quête des cristaux magiques, afin de s'opposer à la puissance maléfique de Morgoth, le dieu noir banni par ses pairs. Soutenu par ses fidèles compagnons, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable.
Par la suite, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous sa gouverne, Kendoria connut une ère de prospérité et de paix. A sa mort, ses héritiers s'entre-déchirèrent et le pays perdit toute sa splendeur.
Dans "Ishar, legend of the fortress", un groupe d'aventuriers parcourra les terres de Kendoria, à la conquête d'Ishar, une mystérieuse forteresse. Ishar - signifiant inconnu en langue elfique- appartenait à Krogh, progéniture démoniaque de Morgoth et de la sorcière Morgula, qui menaçait de réduire toute la population à l'asservissement. Après moult aventures, les compagnons retrouvèrent Ishar et détruisirent Krogh.

Kendoria fut déclarée zone interdite à tous les chaotiques et Ishar devint un centre culturel et intellectuel dominant.
De nombreux peuples débarquèrent sur Kendoria et une cité se développa très rapidement.
On la baptisa "Zach's Island" en l'honneur d'un des compagnons mythiques de Jarel.
Shandar, moine du chaos, profita de l'arrivée massive des peuples des Terres du Nord, pour entrer clandestinement dans "Zach's Island".
Il se lança dans le commerce illicite des potions hallucinogènes et devint tellement riche et important, qu'il s'appropria toute la ville. De nombreux fidèles lui vouèrent un culte démoniaque. Il construisit une puissante forteresse, un deuxième Ishar, destinée à annihiler l'hégémonie d'Ishar.
Dans "Ishar II, messengers of doom", les Messagers, aidés par les deux frères jumeaux Grimz et Griml, parvinrent à libérer "Zach's Island" de l'emprise de Shandar. La ville fut renommée "Koren Bahnir", vieux nom emprunté aux peuples du Nord.
Shandar fut tué par les messagers, tout du moins son enveloppe mortelle... car son âme maléfique erre de nouveau aux abords de la ville, bien décidée à se venger...

LE PANNEAU DE COMMANDE

DEPLACEMENTS :

Ils s'effectuent grâce aux flèches directionnelles (5 à 10). On peut se déplacer vers l'avant (6), latéralement à droite (10) et à gauche (8), faire un quart de tour à droite (7) et à gauche (5) ou reculer (9).
La boussole (2) indique vers quelle direction on est orienté.
Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons.



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 (chiffres romains), qui représentent chacun des personnages de l'équipe -on retrouve ces chiffres en bas à gauche de chaque case de personnage-. 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 chapitre "Les 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.

CHARGEMENT/SAUVEGARDE :

En cliquant sur l'icône disquette (4), vous pouvez abandonner la partie et retourner au menu d'accueil, charger une ancienne sauvegarde ou sauver la partie en cours, suivez alors les instructions indiquées à l'écran (voir "menu d'accueil").

CARTE/TEMPS :

Dans la barre du haut, située au-dessus de l'écran 3D, vous trouvez le nombre de jours écoulés symbolisé par une lune, l'heure courante symbolisée par un sablier et une troisième icône qui diffère suivant la contrée où vous vous trouvez. Si vous êtes dans la ville, cette icône vous permet d'accéder à la carte de la ville. Votre position est alors signalée par une flèche clignotante, qui indique votre orientation. Au fur et à mesure de vos découvertes, des symboles apparaîtront sur la carte (tavernes, marchands...).
Seule la ville est visualisable sur la carte, les autres contrées ne sont pas répertoriées et l'icône, dans ces cas, représente une échelle du temps et signale ainsi si on se situe dans le passé ou dans le futur.
On peut également accéder à la carte avec la barre d'espace.

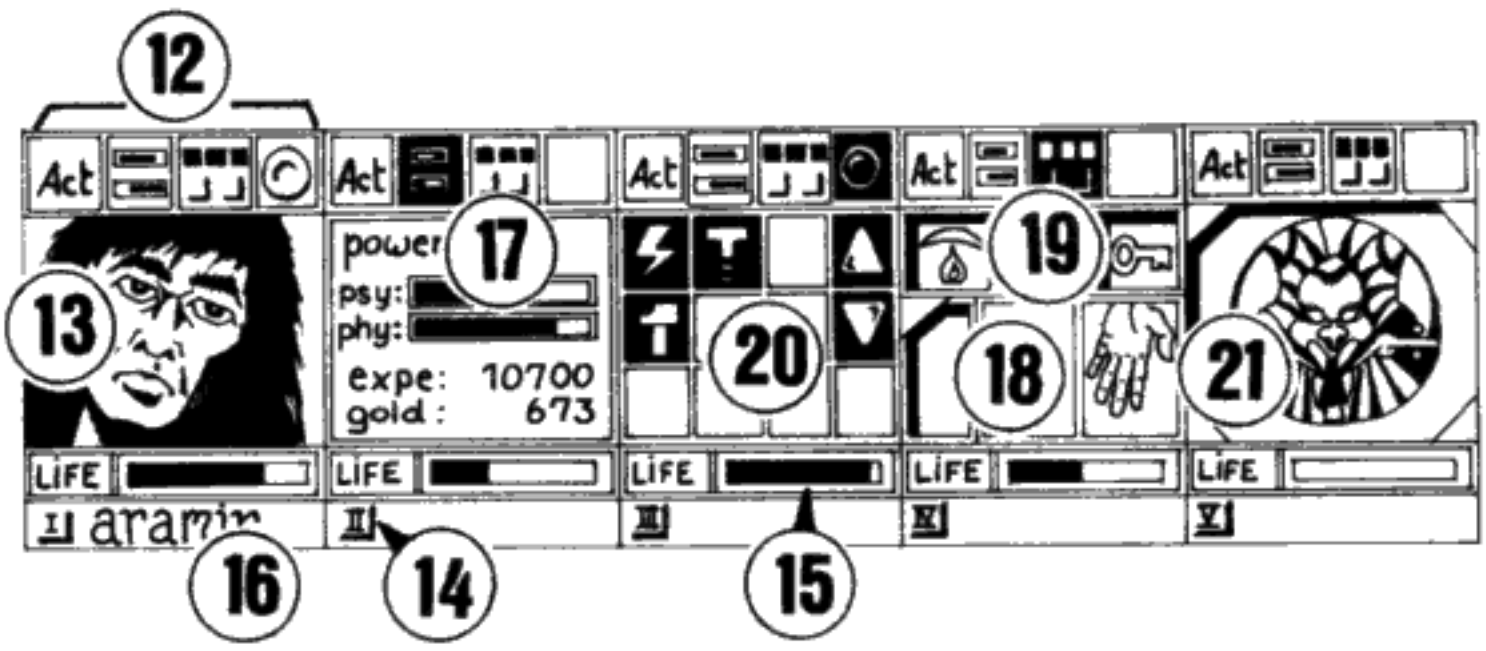
LES COMBATS

Les combats se déroulent en temps réel. Le panneau de combat (11) regroupe les cases de combat de chacun des joueurs avec leur arme active. Ces cases sont placées en quinconce et représentent de gauche à droite les cinq personnages de l'équipe, reconnaissables par leur chiffre romain. Pour frapper avec un personnage, on clique sur sa case de combat correspondante. 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, l'arme utilisée changera alors dans la case à chaque frappe. Sans arme, le personnage donnera des coups de poing.

Pour frapper un adversaire, il faut être en première ligne (voir chapitre "le panneau de commande : 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 sa case de combat, 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....



LE 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 de pierre (21).
Notez le chiffre romain (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir le chapitre "le panneau de commande"). 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. On peut récupérer les objets d'un mort dans sa fiche de personnage si on ne change pas de place. Le moindre déplacement provoque la disparition du joueur décédé. Quand tous les joueurs sont morts, la partie est terminée. Les quatre icônes (12) permettent d'accéder à des panneaux de gestion et d'information, qui vont s'afficher à la place du visage du personnage. En recliquant une seconde fois sur ces icônes, le visage réapparaîtra dans le médaillon.
- La première icône ouvre un menu qui propose différentes actions (voir chapitre "Les actions", plus loin).
- La deuxième icône reprend les principaux paramètres (17) : 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 effet et la durée des sorts de magie. On récupère des points de psychisme en dormant ou en buvant certaines potions.
- La troisième icône affiche les mains (case 18) et les différents états physiologiques du joueur (case 19). Ces états proviennent de sorts de magie, que le personnage a reçu et subi encore (voir chapitre "Les sorts"). Dans les mains apparaissent les objets éventuellement tenus. On peut échanger ou placer des objets directement à partir de ces fenêtres (voir chapitre "la feuille de personnage").
- La quatrième et dernière icône (point rouge si opérationnelle) sert à lancer des sorts de magie (20). Cette action est réservée qu'à certaines classes (clercs, magiciens,druides). Sélectionnez un sort dans le tableau, certains s'exécuteront directement mais la plupart attendront que vous pointiez sur le personnage à l'écran (sorts d'attaque) ou parmi vos compagnons (sorts de défense) -la souris se transformant alors en cible-. En utilisant les deux flêches sur les cotés, vous changez de tableau de sorts (3 tableaux possibles : sorts de défense, d'attaque ou divers). Les deux nombres sous les flêches indiquent respectivement l'énergie psychique du personnage et le niveau du sort sélectionné. Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux. On les acquiert quand le personnage change de niveau (voir chapitre "Les sorts").

LES ACTIONS

Pour effectuer une action précise, cliquez sur l'icône "Act" du personnage concerné. Quatre actions sont proposées :

- Enrôler : La souris se transforme en main. Pointez-la sur le personnage à enrôler. Sauf exception, le lieu d'enrôlement est la taverne. Un vote est alors émis par les joueurs, résultant de la sympathie qu'ils éprouvent envers le candidat (voir chapitre "la feuille de personnage : ALIGNEMENT"). Attention, des traîtres peuvent parfois se glisser dans une équipe. Ils disparaissent sans laisser de traces, en volant quelques objets.

- Licencier : Comme pour l'enrôlement, un vote est promulgué par les autres membres de l'équipe. 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.

- 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 chapitre "la feuille de personnage : ALIGNEMENT"), il peut assassiner à son tour le meurtrier. Le raisonnement se perpétuant, on peut provoquer ainsi des assassinats en série !

- 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. L'efficacité est fonction du niveau de compétence du joueur dans cette matière.

LES LIEUX

LES TAVERNES

Quatre possibilités vous sont offertes.

- Ecouter : vous permettra de recueillir de nombreux renseignements.
- Enrôler : 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

Dans ces lieux, les panneaux de commande et de l'équipe sont inopérants. Seules les feuilles de personnage peuvent être sélectionnées. On y rencontre différents types d'individus. La plupart du temps, ils vous confient de précieuses informations ou vous proposent des "missions". Parfois, vous pouvez récupérer des objets, cliquez alors dessus et rangez-les chez un des personnages.

LES MARCHANDS

On distingue les marchands d'armes des autres marchands.

Pour acheter, sélectionnez l'objet désiré sur les étagères et validez-le sur le cadre du joueur qui souhaite l'acquérir, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.

pour vendre, sélectionnez l'objet à vendre dans les feuilles de personnage et validez-le sur le marchand. Celui-ci vous indiquera son prix. Vous pourrez toujours refuser sa proposition.

LES PORTES DU TEMPS

Elles permettent d'accéder à d'autres contrées dans le passé ou le futur. L'époque est indiquée sur l'icône en haut à gauche de l'image. Au départ du jeu, vous ne connaissez aucune porte. Bien sûr certaines actions passées peuvent faire changer le présent et le futur...

LA FEUILLE 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
- la cohésion de l'équipe ou ALIGNEMENT : on a vu que le relationnel jouait un role important : votes pour enroler ou licencier, assassinats en série, refus de soigner. Il est basé sur les tableaux dits d'"alignement". Ces alignements sont fonction de la tendance à faire le bien ou le mal et des sympathies et antipathies entre les races (exemple : les nains n'aiment pas les elfes). La cohésion de l'équipe résume les différents alignements entre les personnages de l'équipe.
- 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 sept compétences : le crochetage, la perception, les premiers soins, le tir (arcs et arbalètes), les compétences dans les armes (une main/deux mains/armes de jet).

L'ARGENT

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, toutes les sommes d'argent sont réparties équitablement entre les différents membres de l'équipe. On peut également donner une certaine somme à un autre personnage:

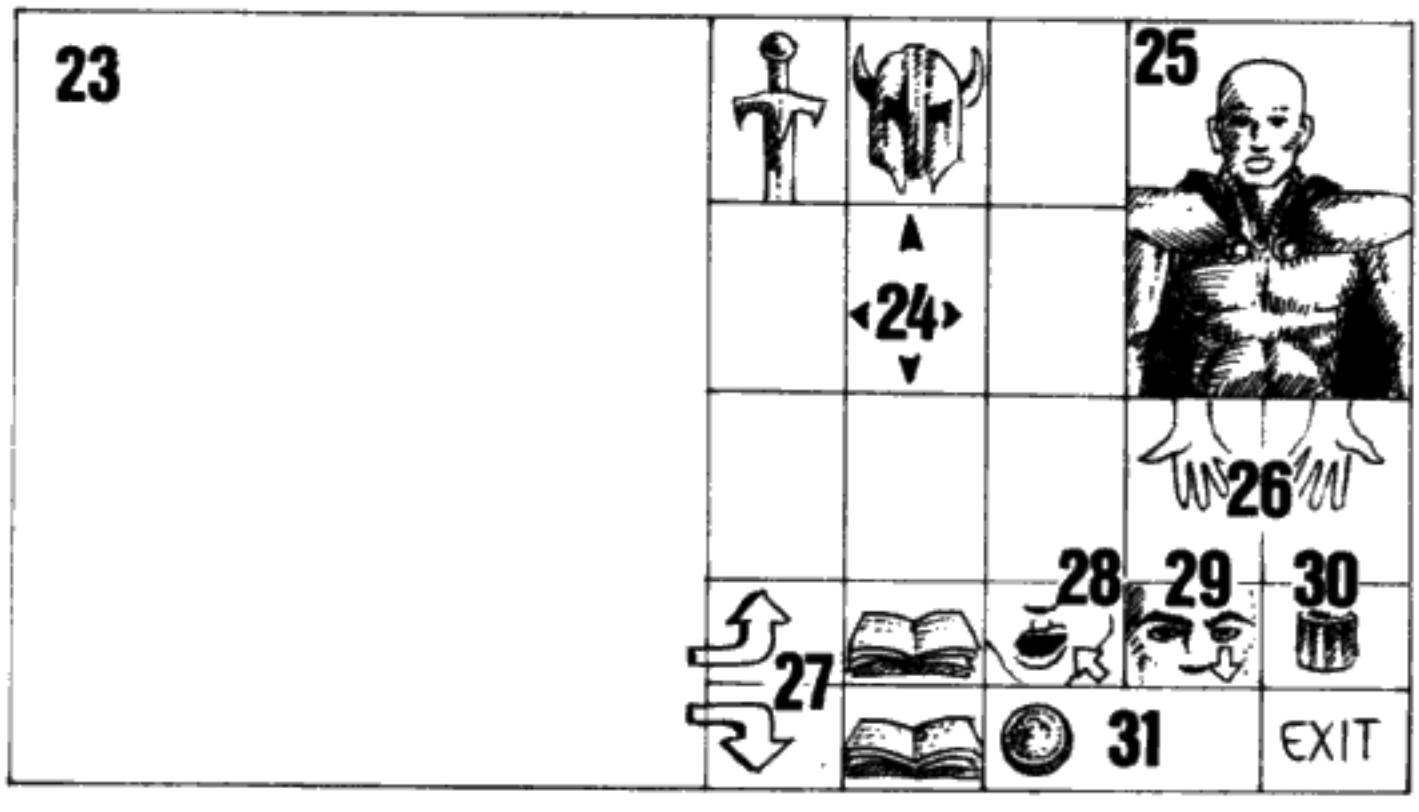
Pour définir cette somme, cliquez sur les différentes colonnes de chiffres pour fixer les unités, les dizaines, les centaines, etc...Cliquez ensuite sur l'icône "PIECE" à gauche, la souris se transformera en pièce. Validez-la sur le personnage concerné. L'icône "ALL" sélectionne la somme totale que possède le joueur. L'icône "O" remet la somme à zéro.

OBJETS (cadre 24)

Un personnage possède souvent quelques objets au départ. Quand on trouve un objet, on le place dans une de ces neuf cases. Certains objets peuvent être regroupés dans une même case : nourriture (maxi=10), 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). Se rassasier remonte les points de physique et de vitalité du joueur.
- habiller son personnage en plaçant les vêtements, les armures et les casques sur le buste (25). Il existe des vêtements pour homme et pour femme.
- le prendre en main en le validant sur les icônes "Mains" (26). Si l'objet est important (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 la validant sur les icônes "Mains" (18) du personnage concerné.

Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.



LES POTIONS

Pour fabriquer une potion, il faut détenir une fiole magique (une seule dans le jeu !), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur la fiole. Celle-ci est récupérable après l'absorption de son contenu. Reportez-vous aux recettes magiques indiquées ci-dessous, car certains mélanges peuvent avoir des conséquences assez étranges...
Pour vider la fiole remplie sans la boire, validez-la sur l'icône «poubelle».

RECETTES MAGIQUES

Le "Bulkal" ou Antiparalysie :
- une dose d'huile de salamandre
- une dose de griffes de gargouille

La "Schloumz" ou régénération physique :
- une dose d'huile de salamandre
- une dose de gui séché
- deux doses de griffes de gargouille

Le "Ghoslam" ou régénération psychique :
- une dose d'huile de salamandre
- une dose de gui séché
- une dose de cervelle de rat

Le "Clopatos" ou invulnérabilité :
- une dose d'huile de salamandre
- une dose de gui séché
- une dose de cervelle de rat
- une dose de griffes de gargouille

LES SORTS

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux. Seulement quatre classes peuvent lancer des sorts : les clercs, les magiciens, les druides et les paladins. Les sorts sont spécifiques pour chacune de ces classes. En changeant de niveau, le personnage acquiert les sorts correspondants à ce niveau. L'efficacité d'un sort (impact, durée) dépend du niveau du lanceur du sort. Plus celui-ci est élevé, plus le sort sera efficace. Réaliser un sort nécessite une certaine énergie psychique. Si elle est insuffisante, le sort sera sans effet. Plus le sort est élevé, plus il consommera de l'énergie.

DESCRIPTION DES SORTS

*** Sorts de défense** (dans l'ordre des niveaux, du plus bas au plus élevé) :

- La guérison (Clerc/Druide) : remonte les points de vie des joueurs blessés.
- Les protections : physique (Clerc/Magicien) limite les dégâts dans les combats et psychique (Magicien) protège des sorts ennemis. Il existe des sorts de protection globale pour toute l'équipe, ils sont de niveaux plus élevés.
- Les soins spécifiques (Clerc/Druide) : contre les empoisonnements et la cécité.
- La protection contre le feu (Druide).
- La résurrection d'un joueur (Clerc).
- La métamorphose (Magicien) pour changer d'apparence.

*** Sorts d'attaque :**

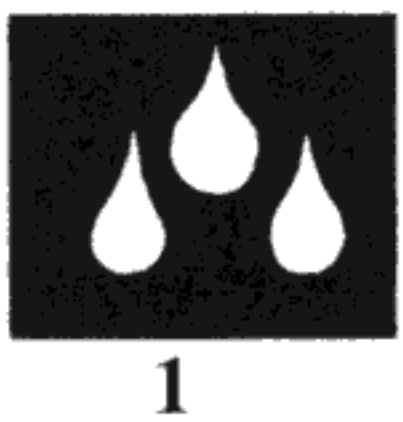
- Les frappes dans l'ordre des niveaux : la boule de feu (Magicien) inefficace sur des personnages insensibles au feu (dragon...), le marteau spirituel (Clerc), la main enflammée (Magicien), le nuage de glace (Magicien) recommandé sur les êtres de feu et l'esprit de flamme (Magicien), qui est le sort le plus puissant.
- Les frappes sur tous les ennemis présents : la foudre (Magicien) et la tempête de feu (Magicien) impuissante sur les êtres de feu.
- Les actions spécifiques sur les ennemis : le sommeil (Magicien), l'aveuglement (Clerc), la paralysie (Clerc/Magicien).
- Les inversions : l'inversion classique (Clerc/Magicien) qui change la tendance d'un personnage (ami/ennemi) et le spécial "turn undead" (Magicien) qui rend fou uniquement les morts-vivants.

*** Sorts spécifiques :**

- Le paranormal : la détection "paranormal" (Magicien) signale si l'on est dans un lieu envoûté. L'exorcisme (Clerc) permet de desenvoûter cette zone.
- La reconnaissance télépathique (Clerc) indique les caractéristiques du personnage rencontré.
- La clé magique (Magicien) ouvre toutes les portes.
- Le changement de plan (Magicien) permet en plein combat de changer de plan temporel pendant un certain temps. On peut ainsi remonter ses points de vie et préparer sa stratégie.
- La téléportation (Magicien) s'utilise avec le "mémo--telep" (Magicien) qui enregistre au préalable le point d'arrivée de la téléportation.

SORTS DE DEFENSE

Figure 1 : guérison
Figure 2 : protection physique globale
Figure 3 : anti poison
Figure 4 : soins cécité
Figure 5 : résurrection
Figure 6 : invulnérabilité
Figure 7 : protection psychique
Figure 8 : métamorphose
Figure 9 : régénération
Figure 10 : protection psychique globale
Figure 11 : protection du feu
Figure 12 : anti-paralysie
Figure 13 : protection physique



1

2

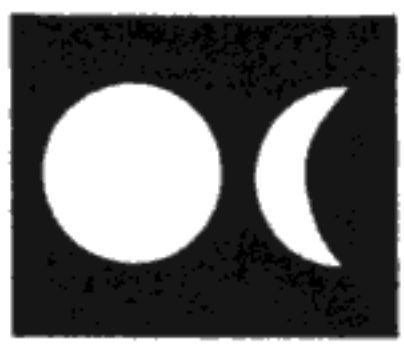
3

4

5

6

7



8

9

10

11

12

13

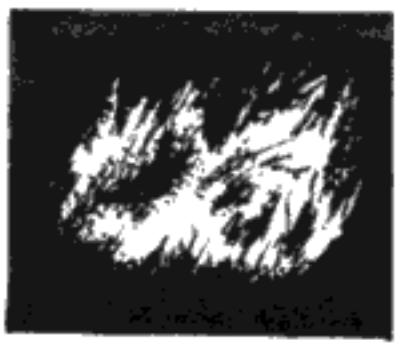
SORTS D'ATTAQUE

Figure 1 : boule de feu
Figure 2 : foudre
Figure 3 : paralysie
Figure 4 : tempête de feu
Figure 5 : aveuglement
Figure 6 : nuage de glace
Figure 7 : main enflammée
Figure 8 : esprit de flamme
Figure 9 : sommeil
Figure 10 : inversion
Figure 11 : marteau spirituel
Figure 12 : turn undead

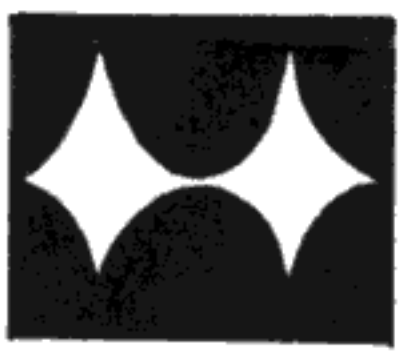
1

2

3



4

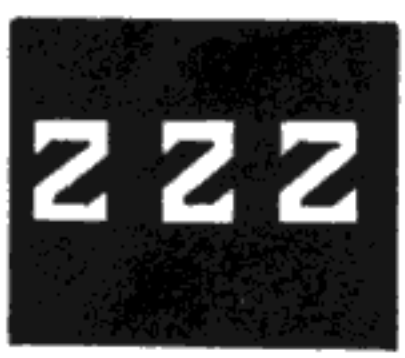


5

6

7

8



9

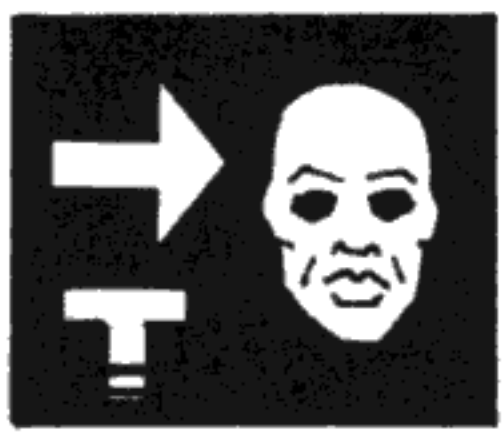
10

11

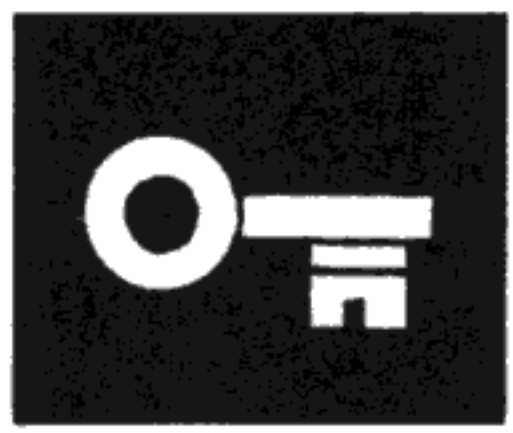
12

SORTS SPECIFIQUES

Figure 1 : memo-telep
Figure 2 : clé magique
Figure 3 : téléportation
Figure 4 : détection paranormal
Figure 5 : changement de plan
Figure 6 : exorcisme
Figure 7 : reconnaissance télépathique
Figure 8 : empoisonnement



1



2

3

4

5

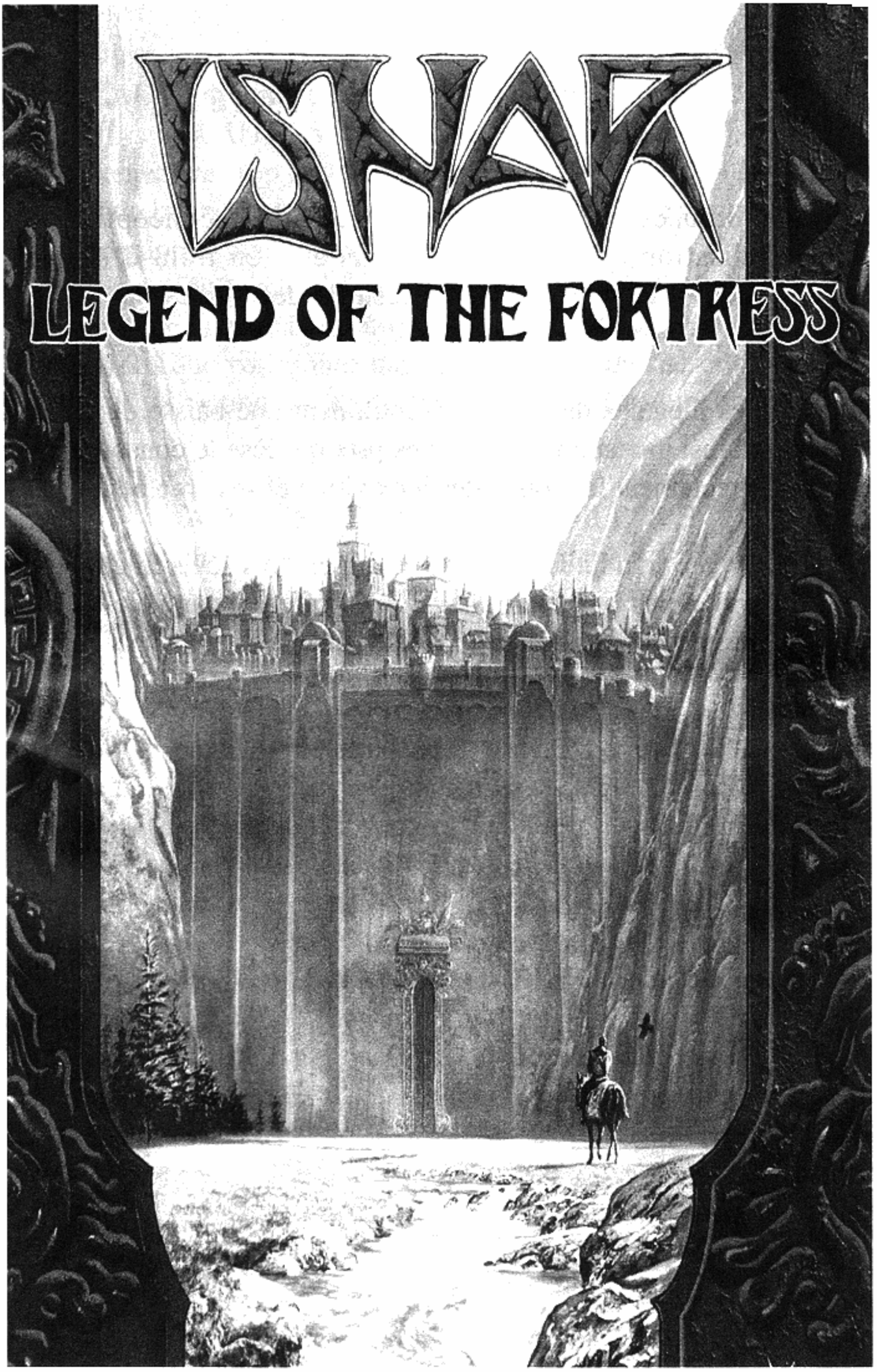
6

7

8

ISHAR

LEGEND OF THE FORTRESS



ANNEXE I

PIRATERIE INFORMATIQUE

De nombreuses personnes ont participé à la conception et à la commercialisation du logiciel que vous êtes en train d'utiliser. Ce développement a été financé par le résultat des ventes des précédents logiciels.

Les copies illégales des logiciels entraînent une baisse de rentabilité, provoquant ainsi une augmentation des prix qui lèse le consommateur, et menacent directement le monde des jeux vidéo et ses emplois.

Outre la vente frauduleuse de copies qui est très sévèrement punie par la loi, n'oubliez pas que même les copies offertes par voie de prêt, de location ou de don constituent une violation de la loi.

ANNEXE II

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à une bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

à lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

ANNEXE III

SERVICE TELEMATIQUE

Si vous êtes bloqué dans une partie, si vous voulez vendre votre micro-ordinateur ou dialoguer avec les concepteurs des jeux, tapez

36.15 code SILMARILS

Vous y trouverez astuces, «cheat-codes», solutions pour tous les jeux, le catalogue complet avec possibilité de commander à prix promotionnels, actualité sur Silmarils, jeux à venir, petites annonces, messagerie, hit-parade, conseils pour devenir créateur de jeux, jeux primés chaque semaine.
Egalement, vos avis, coups-de-tête et coups-de-cœur dans la tribune libre, le service après-vente...
Et les mercredis, de 15h à 17h Silmarils répond en direct à vos questions !

LISTE DES PRODUITS SILMARILS

TITRE	ATARI	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & Comp.	MAC	ATARI FALCON 030 AMIGA 1200	CD ROM CD 32, 3DO JAGUAR
MANHATTAN DEALERS	X	X		X (1)			
MAD SHOW	X	X		X (1)			
TARGHAN	X	X	X	X	X (2)		
WINDSURF WILLY	X	X	X	X			
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(2)		
XYPHOES			X				
FANTASY SWORD & MAGIC (Compilation ARBOREA-TARGHAN-BARBARIAN II)	X	X	X (3)	X			
STORM MASTER	X	X		X	X (2)		
FUTURE DREAMS (Compilation MIDWINTER-METAL MUTANT-STARBLADE-MAD SHOW)	X	X		X			
ISHAR	X	X		X	X (2)	X	
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X		
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X	
ISHAR II	X	X		X	X	X	
ISHAR III	X	X		X	X	X	Sep.94
ROBINSON'S REQUIEM	X	X		X	X	X	Sep.94
DREAMLANDS (Compilation STORM MASTER-ISHAR-TRANSARCTICA	X	X		X			

(1) : CGA / HERCULES seulement
(2) : Version en monochrome
(3) : TWIN WORLD remplace ARBOREA sur CPC

NOTES

Copyright Silmarils Mai 1994
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge 77185 LOGNES
FRANCE

Impression : Arts Graphiques P.O.P. - 64.03.52.66