

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

MANUEL D'INSTRUCTIONS

Westwood
STUDIOS

Virgin

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

BIENVENUE

DANS LE

ROYAUME DES

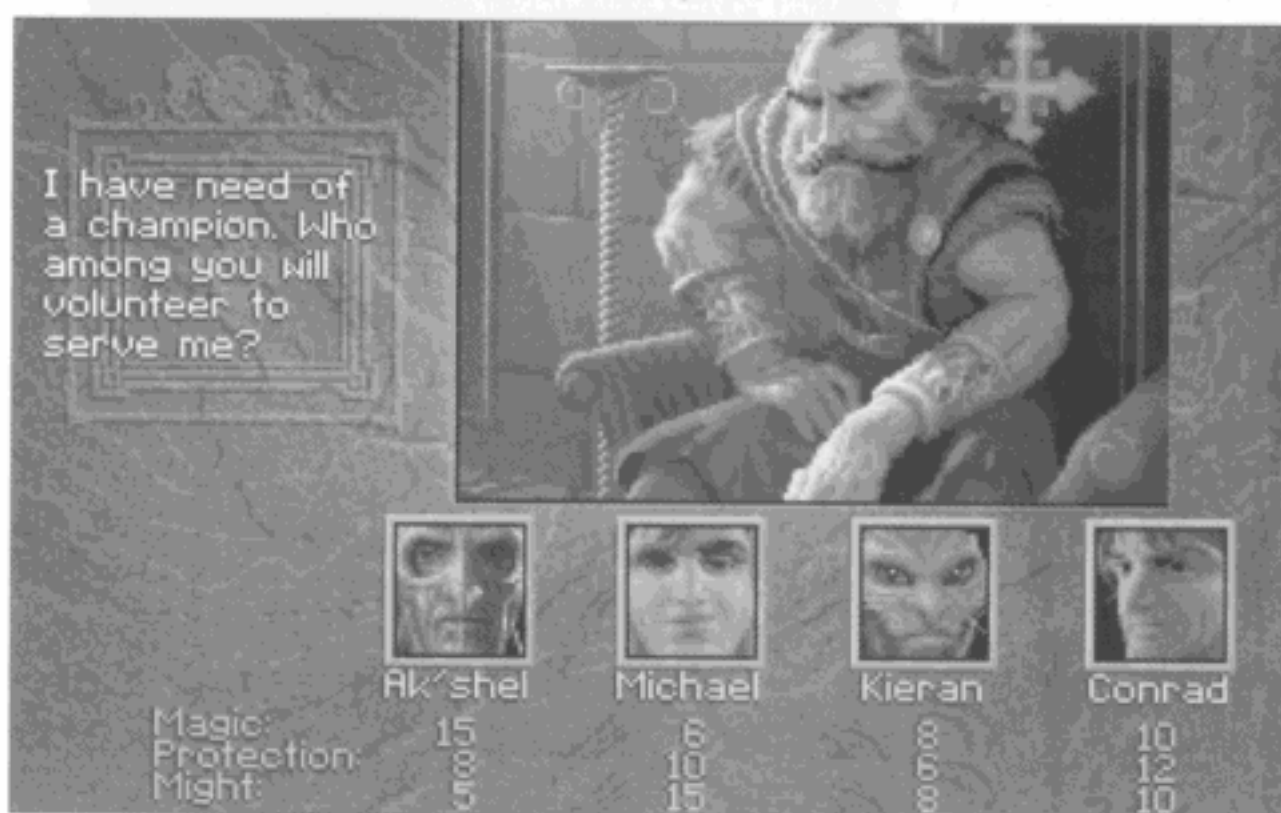
LÉGENDES!

The Throne of Chaos (TM) est le premier volet de la série des jeux de rôles fantastiques Lands of Lore (TM). Avec ses combats en temps réel, ses séquences cinématiques, ses voix digitalisées et ses sorts "Larger-than-Life (TM)", ce jeu vous entraînera dans une aventure épique où vous explorerez un royaume sauvage et inexploré.

Table des Matières

Choix d'un champion.....	1
Ecran de jeu	
Vue 3D, Prendre, Jeter, Poser & Utiliser des objets.....	2
Examen des objets, cartes	3
Repérage, mouvements, argent	4
Portraits, actions (combats et sorts).....	5
Ecran des personnages	
Equipeement	6
Force et Protection.....	7
Compétences: Guerrier, voleur, mage	8
Amélioration des compétences	9
Symboles de statut	10
Combat	
Attaque, dégâts	11
Blessures & récupération, repos, soins.....	12
Armes, armures	13
Magie	
Sorts, livre de sorts, parchemins magiques.....	14
Commerce	15
Options	
Menu des options, chargement et sauvegarde	16
Contrôles du jeu, musique, effets sonores, reprise d'une partie.....	17
Glossaire	18
Crédits	19

Choix d'un champion



Ecran de sélection des champions

Après l'introduction animée, quatre portraits de personnages seront affichés sur l'écran. Cliquez sur le portrait du personnage que vous incarnerez dans cette aventure.



Ak'shel: "Vous avez peur de mon apparence? Notre race connaît bien les arcanes de la magie. Je n'ai peut-être pas l'air aussi fort que les autres, mais je connais beaucoup mieux les différentes magies du royaume."



Michael: "Inutile de tergiverser pendant des heures. La force, c'est la force. Faites confiance à votre instinct. Je suis le meilleur guerrier de nous quatre. Je suis un vrai combattant!"



Kieran: "La force, la magie... à quoi servent-elles si vous ne pouvez pas éviter les coups? J'ai d'excellents réflexes et je suis très rapide! Si vous voulez achever rapidement votre quête, il vaut mieux me choisir."

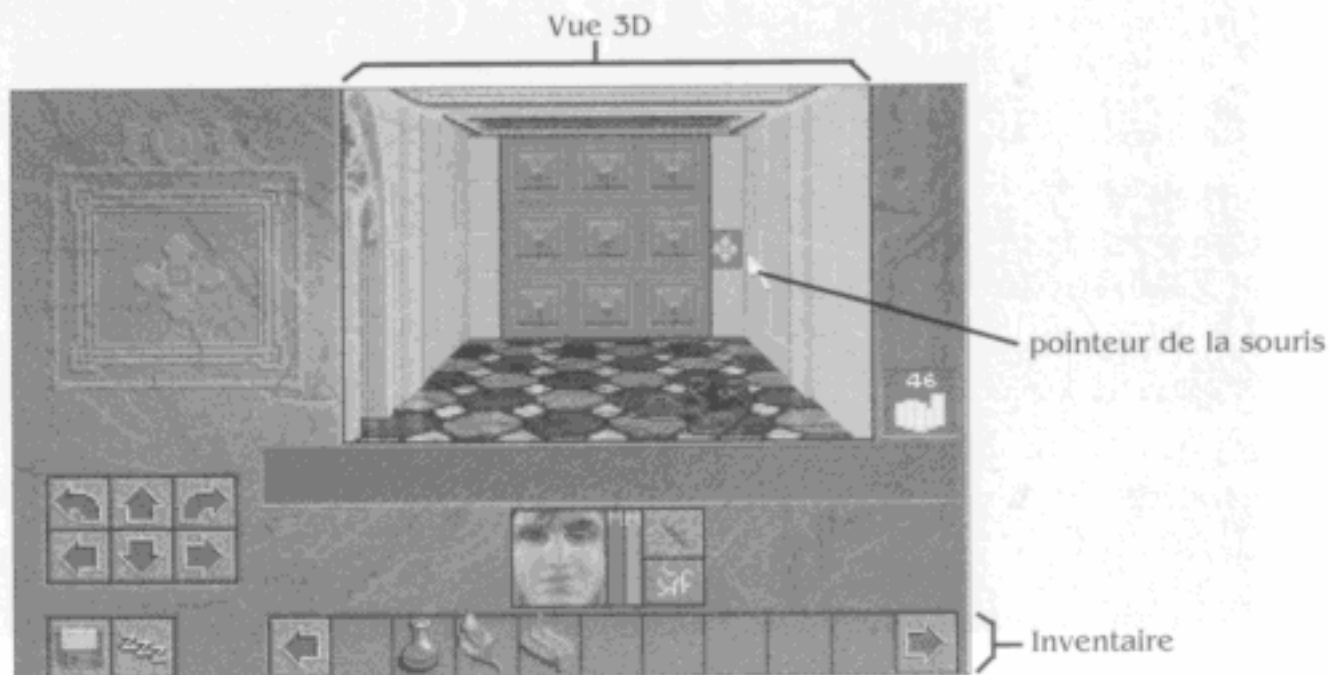


Conrad: "Je suis le plus polyvalent des quatre champions. Face à tous les dangers que vous rencontrerez dans le royaume, vous aurez besoin de quelqu'un ayant mes facultés d'adaptation."

Ecran de jeu

Vue 3D

La vue en 3D est une fenêtre dans laquelle vous voyez tout ce qui se passe autour de vous.



Ecran de jeu

Prendre un objet

Pour prendre un objet en main, qu'il soit placé sur la fenêtre 3D ou dans votre inventaire, cliquez sur cet objet avec le bouton gauche de la souris.

Jeter un objet

L'objet que vous avez en main peut être lancé en cliquant sur le bouton gauche de la souris (dans la moitié supérieure de la fenêtre 3D).

Poser un objet

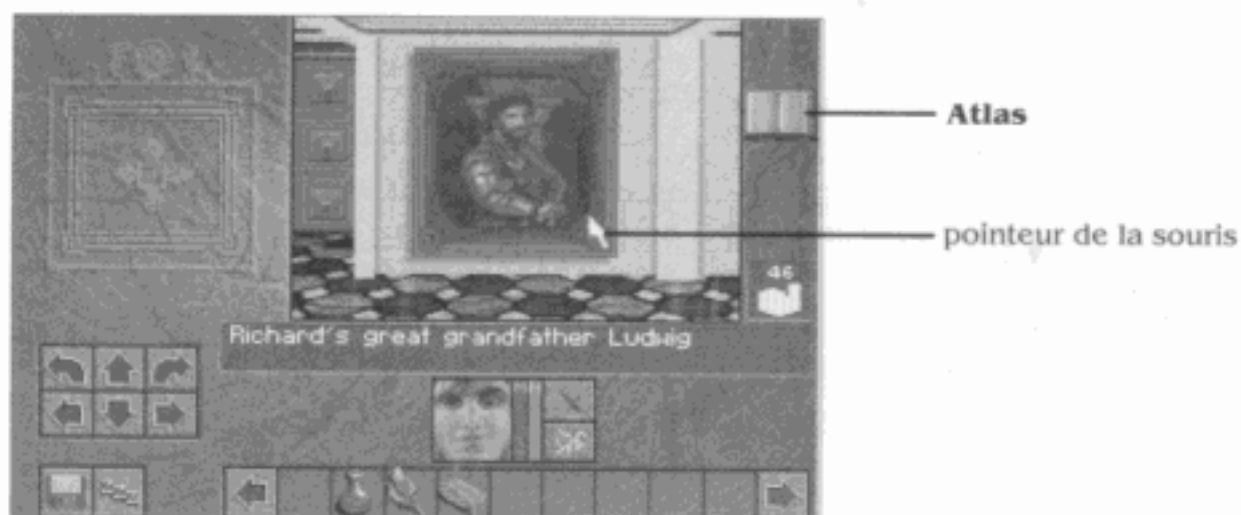
L'objet que vous avez en main peut être abandonné ou placé dans la vue 3D. Il suffit de cliquer dans le tiers inférieur de la fenêtre de jeu.

Utiliser un objet

Pour consommer ou utiliser un objet tenu en main, placez-le sur le portrait ou le personnage qui doit l'utiliser, et cliquez avec le bouton droit de la souris. Pour boire une potion, prenez-la et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le portrait du personnage. La seule exception à cette règle concerne l'utilisation des armes (voir le paragraphe Combats page 11 pour de plus amples informations).



Ecran de jeu



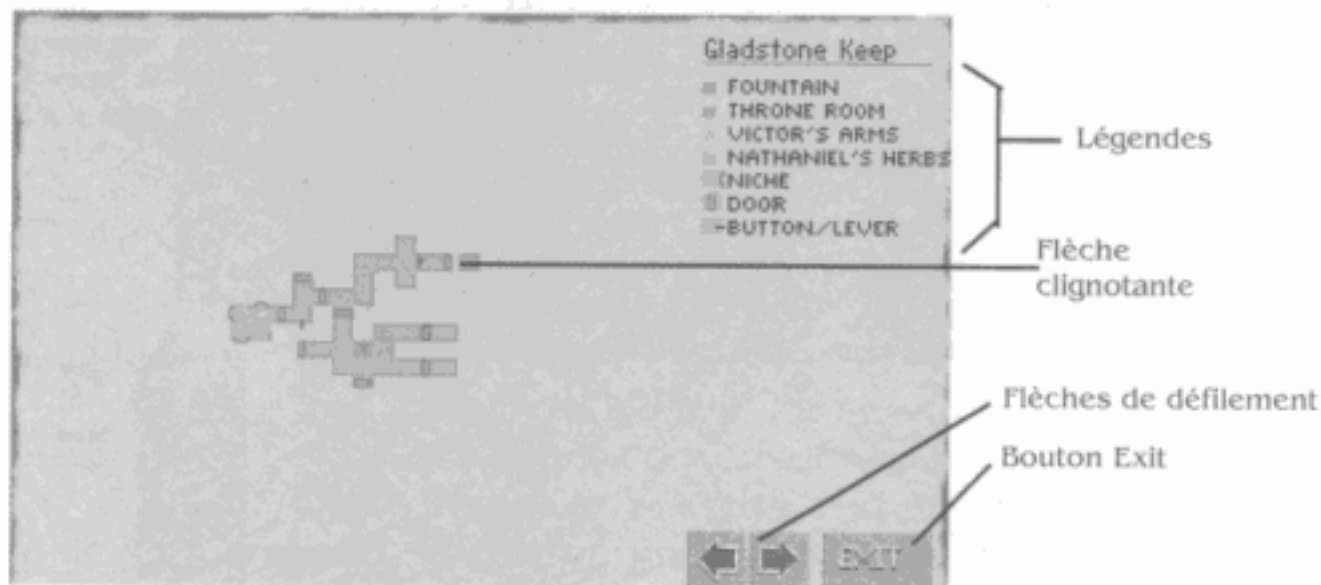
Ecran de jeu

Examen des objets

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les objets et les éléments du décor qui peuvent cacher des indices ou des objets. Vous pouvez examiner par exemple les tapisseries, les tableaux et les portes du Donjon de Gladstone. N'oubliez pas d'examiner attentivement les éléments des décors pour y trouver des indices et des trésors cachés!

Cartes

Lorsque vous aurez récupéré l'Atlas Magique, vous pourrez l'utiliser pour connaître votre position dans n'importe quel endroit. Lorsque vous l'aurez trouvé, cliquez sur l'Atlas avec le bouton gauche de la souris. Une carte sera alors affichée. Votre position sera indiquée par une flèche rouge clignotante. Tous les endroits que vous avez déjà explorés apparaîtront sur la carte. Deux flèches de défilement sont affichées en bas de la carte. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les flèches pour faire défiler les cartes des différents lieux que vous avez explorés. Pour quitter l'Atlas et revenir à l'écran de jeu, cliquez sur le bouton Exit.



Une carte de l'Atlas

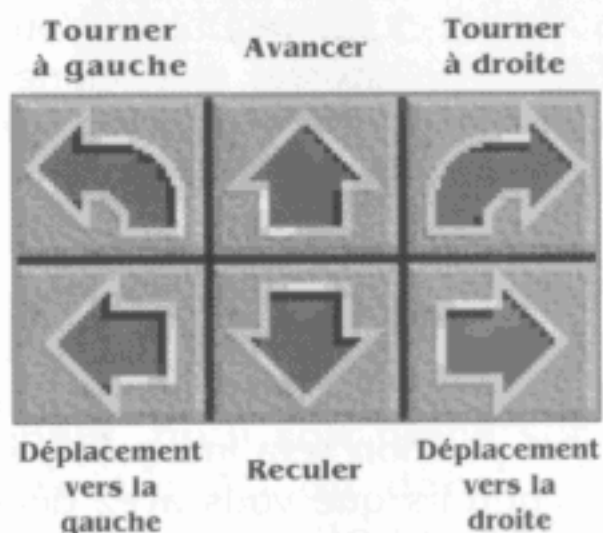
Ecran de jeu

Repérage

Les donjons et les cavernes souterraines sont souvent très sombres, et votre exploration risque d'être parfois difficile. Il vous faudra trouver une lanterne le plus vite possible. Elle s'allumera automatiquement dès que vous pénétrerez dans une zone plongée dans l'obscurité. La lumière faiblira lorsque le niveau d'huile descendra. Il vous faudra donc également une provision d'huile pour votre lanterne. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la lanterne pour savoir quel est le niveau d'huile qu'elle contient.

Mouvements

Flèches de mouvement



Contrôles sur le pavé numérique



Ecran de jeu

Bourse

La monnaie utilisée dans le royaume de Gladstone est la couronne d'argent.

Ecran de jeu

Portraits

Les portraits des personnages de votre équipe apparaissent au-dessous de la fenêtre de jeu en 3D.

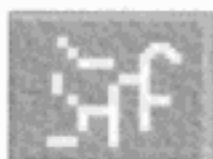
Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le portrait d'un personnage pour voir son équipement, ses compétences et les points correspondants.



Portrait du personnage



Bouton de combat (activé)

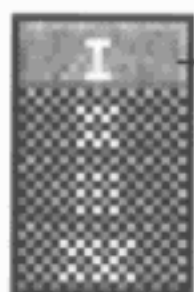


Bouton des sorts (activé)

Les deux boutons d'action affichés à côté du portrait permettent de combattre ou de lancer des sorts. Lorsque vous cliquez sur le bouton de combat, le personnage attaquera avec les armes qu'il a en main, ou à mains nues s'il n'est équipé d'aucune arme. Lorsque le bouton est désactivé (affiché en "grisé"), il récupère après avoir porté une attaque, et il ne pourra pas attaquer à nouveau avant que le bouton ne soit réactivé. Consultez le paragraphe Combat (page 11) pour de plus amples informations.

Lorsque vous cliquez sur le bouton des sorts, le personnage lancera le sort sélectionné sur le parchemin des sorts. Après avoir cliqué sur le bouton des sorts, vous devrez choisir la puissance du sort: si le niveau de puissance des sorts est affiché en grisé, le personnage ne dispose pas de suffisamment de points de magie pour le lancer.

Niveau de puissance des sorts



Sort de niveau I (actif)

Sorts de niveau II, III et IV (désactivés: sort trop puissant)

Points de magie

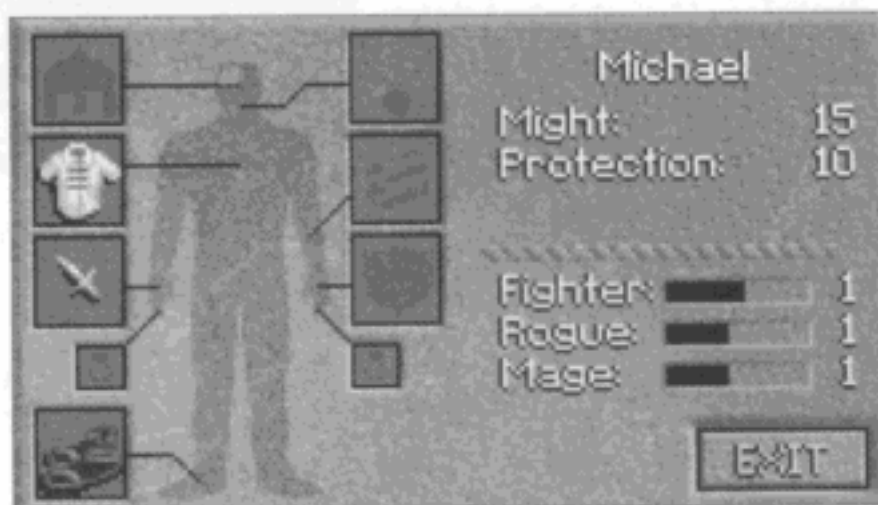


Points de vie

Les deux barres de couleur affichées à droite du portrait du personnage représentent les points de vie et les points de magie dont il dispose. Si vous cliquez sur une de ces barres, le nombre de points correspondants sera affiché dans la fenêtre des messages.

Ecran des personnages

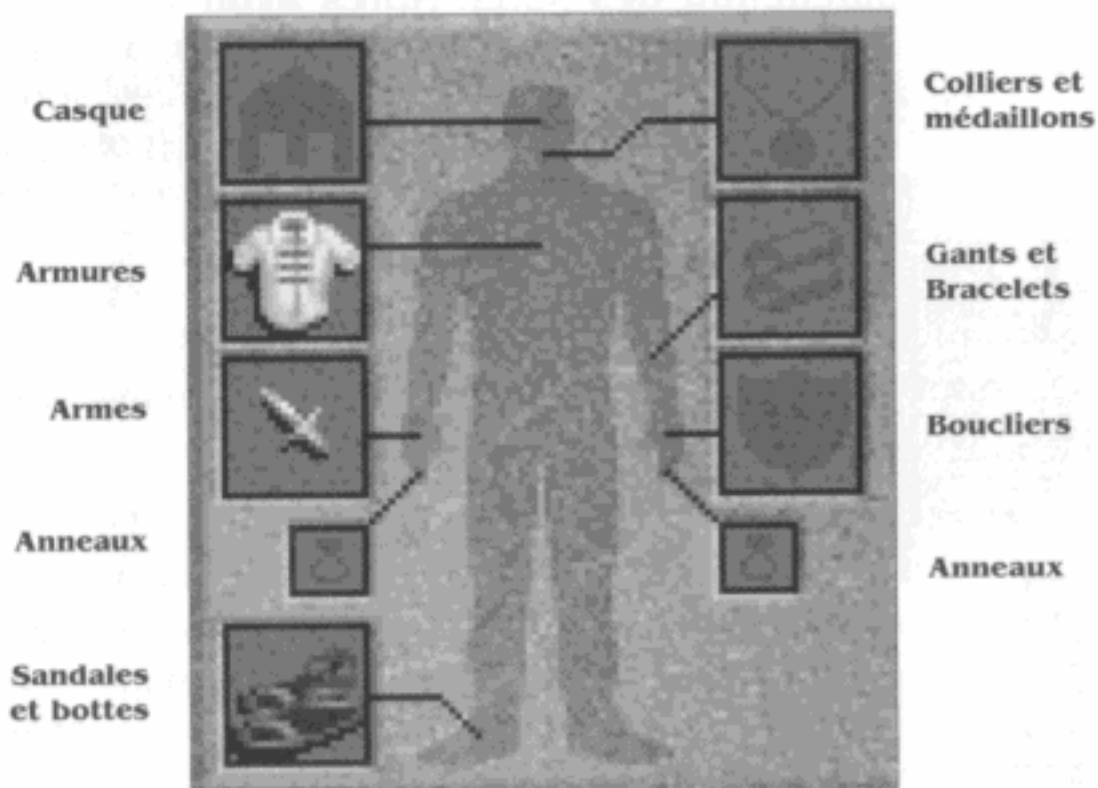
Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un des personnages de votre équipe pour voir l'écran lui correspondant. Son équipement, ses compétences et ses points dans chacune de ses compétences sont affichés sur cet écran.



Ecran du personnage

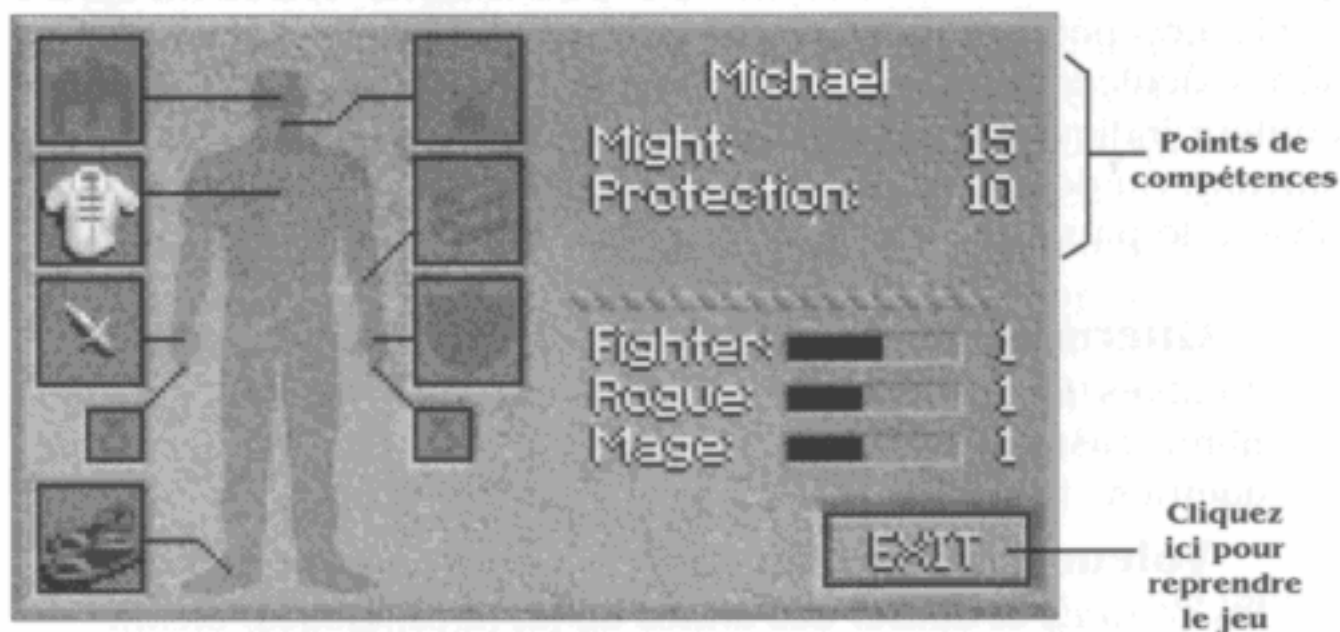
Equipement

Pour équiper un personnage, placez un objet à l'endroit voulu. L'équipement d'un personnage influera sur ses points dans les diverses compétences (voir page 7). Les boucliers, armures, robes, bottes, casques et autres équipements de ce type influenceront sur les points de protection. Le personnage utilisera l'arme qui est placée dans sa main, et celle-ci influera sur son niveau de force.



Ecran du personnage

Ecran des personnages



Ecran des personnages

Points de compétence

Ces points déterminent la force du personnage et les points de dégâts qu'il infligera à l'ennemi au cours des combats. Les compétences varient selon les personnages. Si un personnage n'est équipé d'aucune arme ou armure, son niveau de base sera indiqué. Les points de compétence augmentent en fonction de l'équipement utilisé.

Force: détermine les dégâts que le personnage infligera au cours des combats. Lorsque vous placez une arme dans la main d'un personnage, le nombre de points change selon la capacité offensive de cette arme. Certaines armes causeront plus de dégâts que d'autres, certaines sont magiques, et d'autres ont des caractéristiques secrètes. Essayez plusieurs types d'armes pour voir quelles sont celles qui vous donnent l'avantage dans les combats.

Protection: détermine le degré de protection du personnage contre les blessures et les attaques ennemies. Ces points sont calculés en fonction de l'agilité du personnage, de l'épaisseur de sa peau et de l'équipement dont il est doté. Les armures magiques, les bijoux et même certaines armes influent sur le degré de protection du personnage.

Ecran des personnages

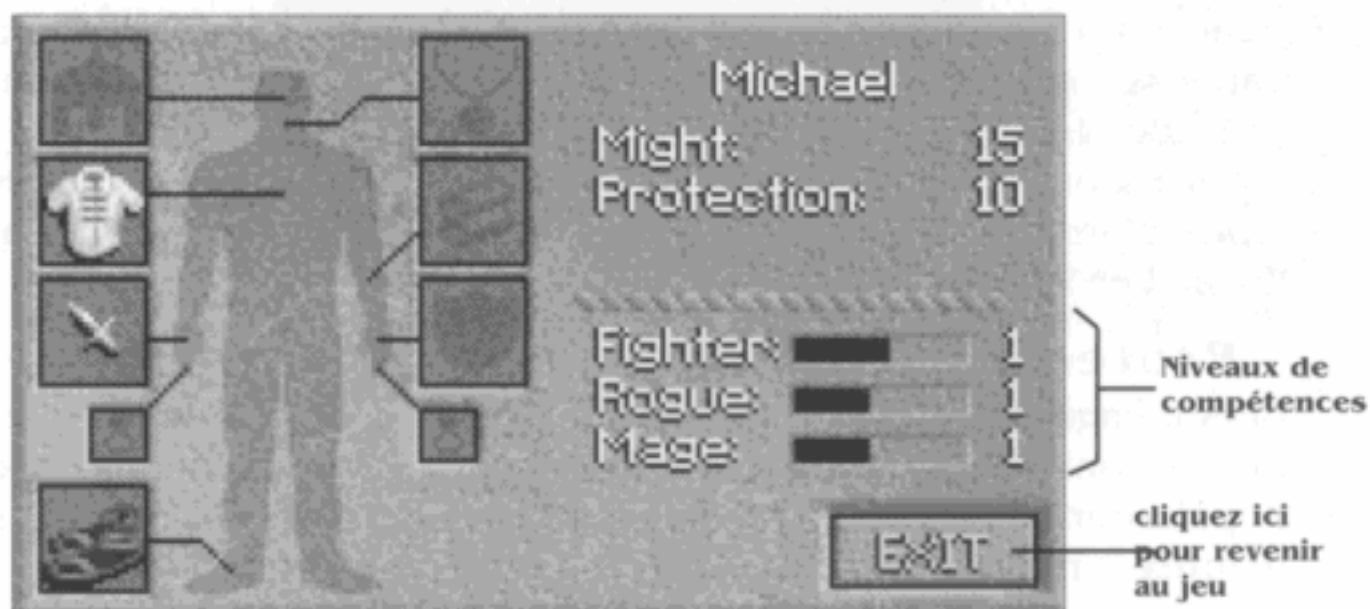
Compétences

Les compétences d'un personnage (Guerrier, Voleur et Mage) sont calculées selon un certain nombre de niveaux. La barre de couleur indique la progression du personnage vers le niveau suivant. Au début du jeu, le personnage choisi commence au niveau le plus bas dans chaque compétence.

Guerrier: détermine l'efficacité d'un personnage dans les combats. Dans ce royaume plein de dangers, vous aurez de nombreuses occasions de progresser et de devenir un excellent guerrier.

Voleur: détermine l'efficacité d'un personnage pour ouvrir les serrures et utiliser des armes de jet (arcs, étoiles, etc...). L'entraînement est le seul moyen de progresser rapidement: il suffit d'ouvrir le plus possible de serrures et d'utiliser souvent des arcs ou des armes de jet. Les personnages dont les compétences de voleur sont élevées auront également plus de chances de repérer les pièges et de découvrir les objets cachés.

Mage: détermine l'efficacité d'un personnage pour le lancement de sorts. Pour progresser, il suffit de lancer des sorts le plus souvent possible. Les personnages pourront également, en progressant dans les niveaux, lancer plus rapidement des sorts plus puissants. L'acquisition de parchemins de sorts et l'utilisation d'objets magiques favorise parfois la progression des personnages dans ce domaine.



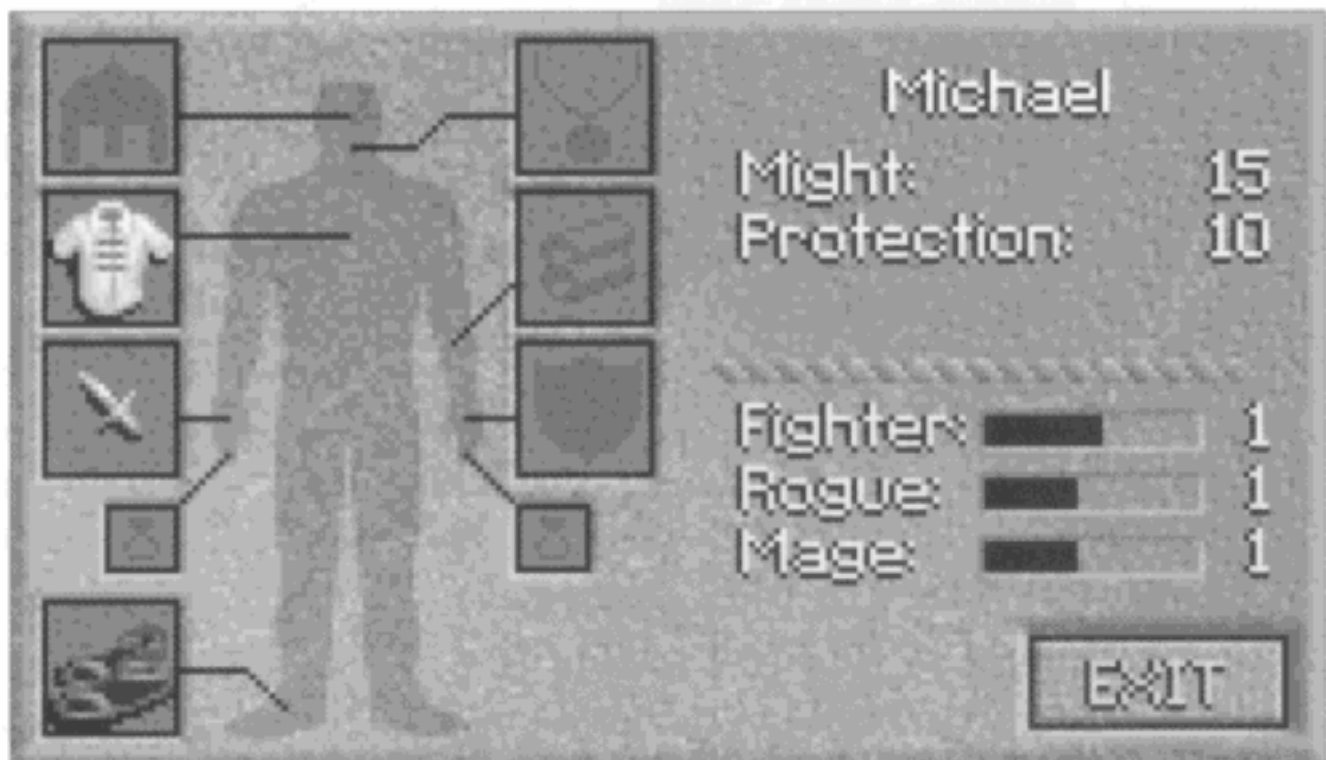
Ecran des personnages

Ecran des personnages

Progression dans les niveaux

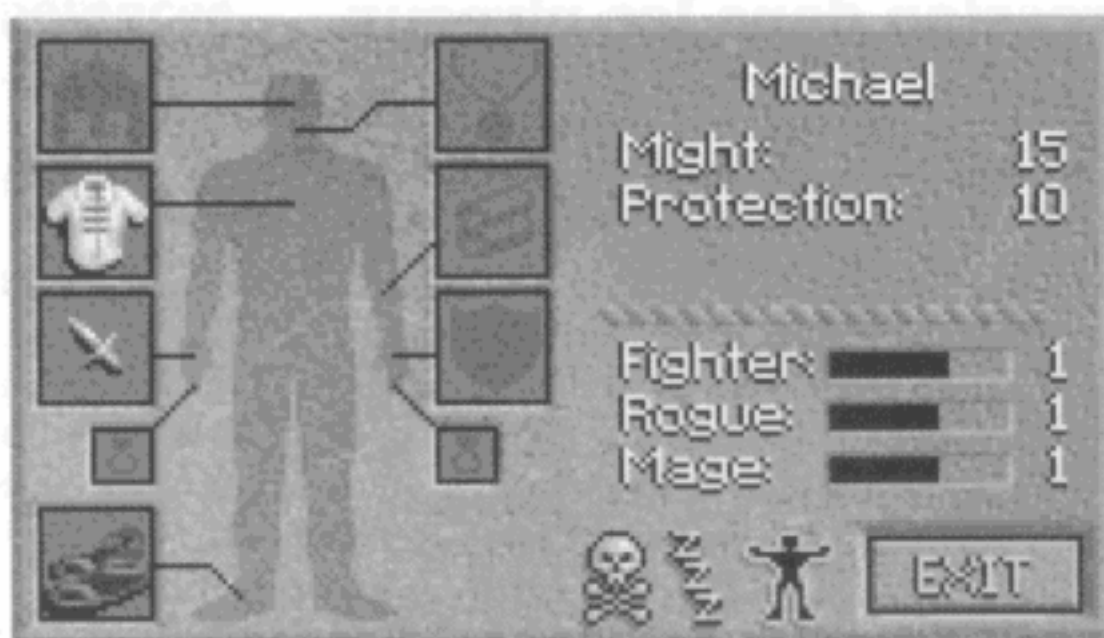
La barre de couleur affichée à côté de chaque compétence indique la progression du personnage dans les différents niveaux. Pour progresser, vos personnages doivent acquérir de l'expérience. Si votre équipe ne comporte qu'un seul personnage, toutes vos actions contribuent à améliorer son expérience et ses compétences. Si votre équipe comporte plusieurs personnages, un personnage devient actif lorsque vous cliquez sur son portrait, sur le bouton de combat, ou sur celui des sorts. Le cadre du personnage actif est alors entouré. Dans ce cas, ses compétences sont utilisées pour l'action choisie.

Par exemple, lorsque vous crochetez une serrure, vous faites appel aux compétences de voleur du personnage actif. Pour avoir plus de chances de réussir, cliquez sur le portrait du personnage ayant les meilleures compétences dans ce domaine. Il deviendra ainsi actif, et fera appel à ses talents pour ouvrir la serrure.



Ecran des personnages

Ecran des personnages



Ecran des personnages

Symboles de Statut

Symboles de statut

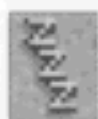
Les symboles de statut indiquent si un personnage est empoisonné, endormi ou étourdi.

Poison



Un personnage empoisonné sera de plus en plus malade, et ses points de vie baisseront progressivement jusqu'à ce qu'il devienne inconscient. Utilisez du ginseng ou un sort de soins de haut niveau pour annuler les effets du poison.

Sommeil



Un personnage peut s'endormir d'un sommeil non naturel s'il respire des gaz soporifiques ou reçoit un sort. Il pourra parfois se réveiller au bout d'un laps de temps variable.

Etourdissement



Un personnage étourdi ne peut plus se battre. Les boutons de combat et de sorts sont désactivés, car il doit récupérer d'un coup particulièrement dur. Les effets de ce type sont généralement temporaires, sauf si le personnage reçoit d'autres coups. Dans ce cas, il vaut mieux vous enfuir très vite!

Combat

Les combats se déroulent en temps réel. Les créatures ennemies ne vous laisseront pas le temps de réfléchir. Vous devrez vous battre ou fuir!

Attaque

Pour attaquer un ennemi, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton de combat du personnage. Il attaquera avec l'arme dont il est équipé (voir Equipement, page 6). Pendant que le personnage récupère, le bouton de combat sera désactivé, et une autre attaque ne sera pas possible tant que ce bouton n'est pas réactivé. Vous pouvez également combattre avec la magie. C'est une force fantastique qui ne permet pas seulement de vous battre, mais elle peut être très utile.

Vous donnerez des coups



et vous en prendrez

Dégâts

Si votre attaque réussit, un chiffre apparaîtra sur le bouton de combat, indiquant les dégâts infligés à l'ennemi. Le montant de ces dégâts dépend de l'arme utilisée par le personnage et de sa force.

Lorsque vous êtes attaqué, les mêmes règles s'appliquent. Si l'ennemi vous touche, un chiffre apparaît sur le portrait du personnage pour indiquer le montant des dégâts subis, ce qui fera diminuer la barre des points de vie.

Blessures & Récupération

La barre des points de vie descendra si le personnage reçoit des points de dégâts. Si elle devient rouge, le personnage court un grave danger: un coup supplémentaire peut le rendre inconscient. Si tous les personnages perdent conscience, le jeu se termine. Lorsqu'un personnage est inconscient, il ne peut pas être soigné uniquement en prenant du repos. Vous devez utiliser de l'aloès, du ginseng, un onguent ou faire appel à la magie.



Repos



Pour dormir, cliquez sur le bouton de repos. C'est le meilleur moyen de récupérer des points de vie et de magie. Si un personnage est conscient, il peut récupérer simplement en se reposant. Si vous vous reposez dans un endroit mal fréquenté, il est fort possible que votre sommeil soit interrompu par des créatures mal intentionnées.

Soins

Vous pouvez utiliser les onguents et les herbes à tout moment, même pendant les combats. Les effets en sont variables, mais les médicaments les plus simples sont utiles pour reprendre conscience. L'aloès est utilisé pour les soins légers. Un onguent est plus efficace. Le ginseng est un médicament particulier, car il sert également de contrepoison.



Ginseng



Onguent



Aloès

Combat

Armes

Chaque arme influe différemment sur les points de force et de protection des personnages. Pour les combats, il existe trois types d'arme: les armes de taille (tranchantes), les armes d'estoc ("perçantes") et les armes de frappe. Lorsque vous aurez affaire à un ennemi particulièrement coriace, vous devrez faire la différence entre les armes tranchantes et celles qui le sont moins. Les adversaires à la peau très dure, comme les lézards géants des Territoires du Sud, résistent bien aux lames. Dans ce cas, une masse, même émoussée, est beaucoup plus efficace.

Frappe:

Club
Masse
Maillet



Estoc

Poignard
Rapière
Flèche



Taille

Epée
Hache
Hallebarde



Armures

Vous pouvez augmenter les points de protection d'un personnage en l'équipant d'une armure. Plus les points de protection sont élevés, plus l'ennemi aura du mal à le blesser pendant les combats.



Magie

Lancement de sorts

Avant d'acquérir un livre de sorts, vous pourrez lancer un sort de base utilisé pendant les combats (Étincelle) en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le bouton des sorts, puis en choisissant un niveau de puissance du sort.

Pour lancer un des sorts inscrits sur votre parchemin, choisissez le sort en cliquant sur son nom. Cliquez ensuite sur le bouton de sorts du personnage et choisissez la puissance du sort. Plus la puissance du sort est élevée, plus vous consommerez de points de magie, et plus son effet sera important.

Livre de sorts

Vous trouverez peut-être un livre de sorts. Tous les sorts accessibles à vos personnages sont inscrits sur un parchemin. Le sort actif est affiché en rouge. Pour choisir un autre sort, cliquez sur son nom avec le bouton gauche de la souris.

Magie

Le nombre de points de magie d'un personnage dépend de son niveau dans ce domaine. Lorsqu'un personnage progresse et passe au niveau supérieur, le nombre de ses points de magie augmente également. La barre des points de magie affichée à côté du portrait du personnage indique les points de magie dont il dispose.

Parchemins magiques

Au cours de votre aventure, vous trouverez des parchemins où sont inscrits des sorts. Pour les inscrire dans votre livre de sorts, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le parchemin. Puis, positionnez le parchemin sur le personnage et cliquez avec le bouton droit de la souris

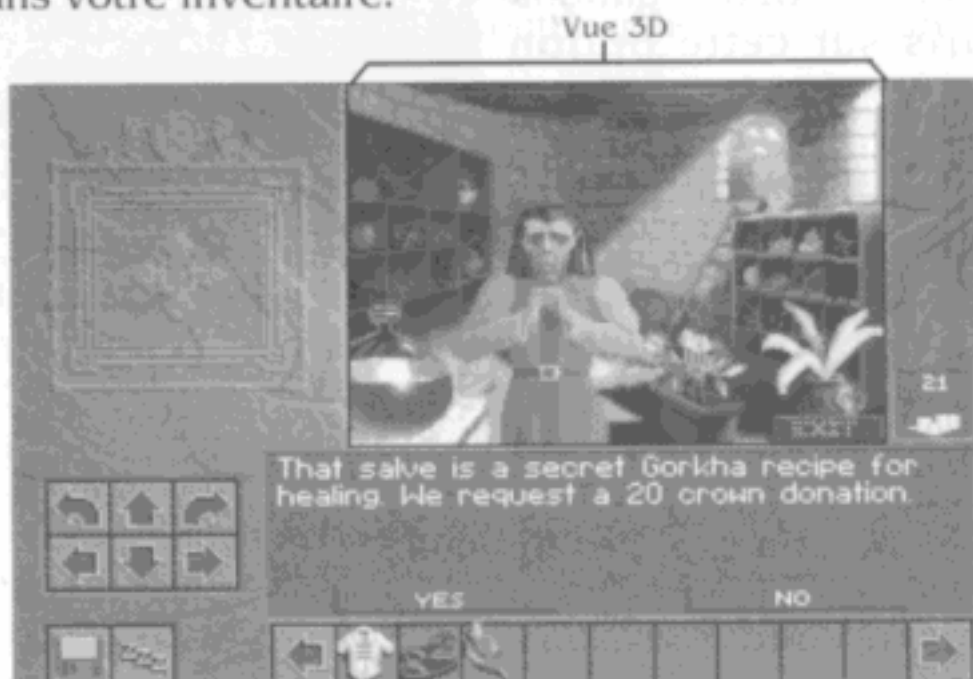


Livre de sorts

Commerce

Achat

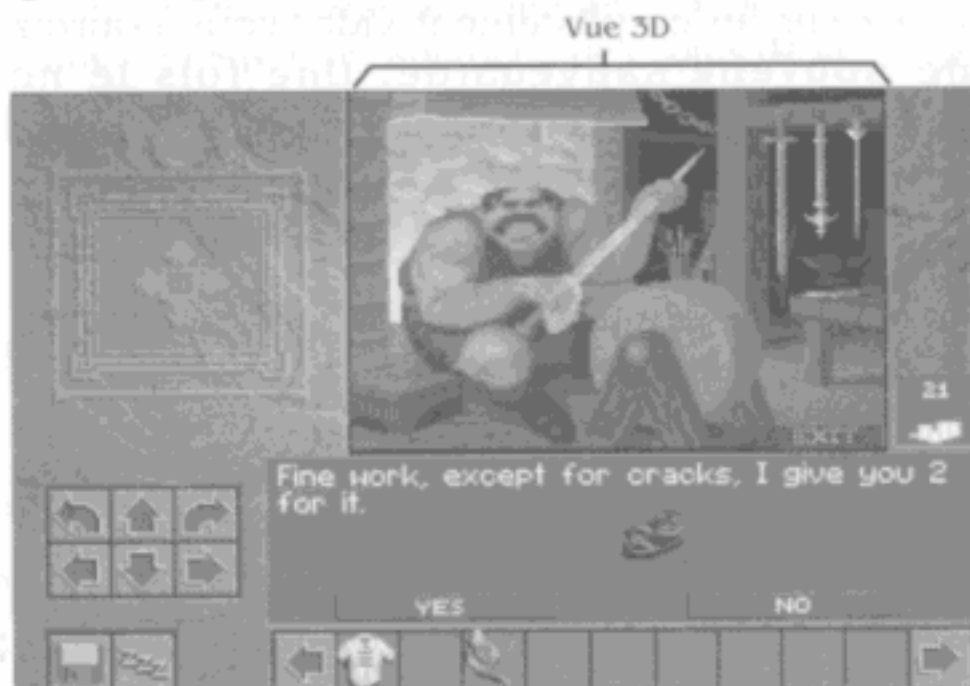
Dans une échoppe, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'objet que vous voulez acheter. Si cet objet est à vendre, le propriétaire vous en indiquera le prix. Si vous achetez un objet, son prix sera automatiquement déduit de votre capital, et il sera placé dans votre inventaire.



L'herboristerie Nathaniel dans le Donjon de Gladstone

Vente

La plupart des échoppes accepteront également de vous racheter des objets. Pour vendre un objet, prenez-le et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la fenêtre 3D (sur le personnage susceptible de vous acheter des objets).



L'armurerie de Victor, dans le Donjon de Gladstone

Options



Cliquez sur l'icône en forme de disquette pour appeler le menu des options. Celui-ci vous permet de charger, de sauvegarder, d'effacer une partie, d'accéder au menu des options du jeu ou de quitter le jeu.

Chargement d'une partie

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Cliquez ensuite avec le bouton gauche de la souris sur la sauvegarde de votre choix.

Si vous avez sauvegardé plus de 5 parties, des flèches de défilement vous permettront de voir les autres sauvegardes de la liste. Si vous n'avez pas encore sauvegardé de partie, votre choix sera limité au menu principal. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour revenir au menu principal des options.



Sauvegarder une partie

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Si vous n'avez pas encore sauvegardé de partie, vous ne pourrez choisir qu'un emplacement vide. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le nom d'une sauvegarde pour l'effacer et la remplacer par la partie en cours.

Si vous cliquez sur un emplacement vide, vous pourrez entrer le nom d'une nouvelle sauvegarde. Une fois le nom de la sauvegarde entré, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'option Sauvegarder ou appuyez sur la touche Return.

Effacer une partie

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Cliquez ensuite sur le nom de la sauvegarde à effacer. Le programme vous demandera de confirmer votre choix. Attention, car si vous répondez "Oui", la sauvegarde sera effacée de votre disque dur. Si vous n'avez pas encore sauvegardé de partie, votre choix sera limité au menu principal. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour revenir au menu principal des options.

Options

Contrôle du jeu

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir le menu des contrôles du jeu. Ce menu permet de configurer la musique, les effets sonores, le niveau de difficulté des combats (attitude des créatures ennemies), le scrolling 3D et le "curseur flottant".

Musique

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver la musique.

Effets Sonores

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver les effets sonores.

Monstres

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour faire défiler les trois attitudes possibles des ennemis: Craintifs, Normaux ou Féroces. Les ennemis craintifs sont moins forts et causent moins de dégâts. A l'inverse, les ennemis féroces sont plus forts et plus efficaces lors des combats.

Scrolling fluide

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour modifier le type de mouvement employé dans le jeu. "Oui" active le scrolling 3D, "Non" permet d'accélérer le mouvement sur certains systèmes trop lents.

Curseur flottant

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour modifier le comportement de la souris sur l'écran. Si le curseur flottant est activé, le curseur se transforme en flèche de mouvement lorsqu'il se rapproche des côtés de la vue 3D. Il suffit alors de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour se déplacer dans la direction indiquée. Si le curseur prend la forme d'un panneau barré, vous ne pouvez pas vous déplacer dans cette direction.



Reprendre le jeu

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour revenir à la partie en cours.

Quitter le jeu

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris dans le menu des options lorsque vous ne voulez plus jouer. Dans ce cas, pensez à sauvegarder la partie en cours avant de quitter le jeu.

Glossaire

Cliquer

Cliquer sur le bouton droit: Déplacer le pointeur de la souris sur un objet, etc..., et appuyer une seule fois sur le bouton droit de la souris.

Cliquer sur le bouton gauche:

Déplacer le pointeur de la souris sur un objet, etc..., et appuyer une seule fois sur le bouton gauche de la souris.

Double-cliquer

Déplacer le pointeur de la souris sur un objet, etc..., et appuyer rapidement deux fois sur le bouton de la souris.

En Main

L'objet en main est l'objet que vous avez pris (en cliquant sur le bouton gauche de la souris) dans la vue 3D ou dans votre inventaire. Lorsque le pointeur de la souris prend la forme de cet objet, le personnage actif le tient dans sa main.

Equipe

Les personnages dont les portraits sont affichés en bas de l'écran. Celle-ci n'est souvent composée que d'un seul personnage (le personnage principal).

Personnage

Toute créature rencontrée, amie ou ennemie. Désigne également tout individu faisant partie de votre équipe.

Personnage principal

Le champion de Richard, que vous choisissez au début du jeu.

Pointeur de la souris

C'est la flèche blanche affichée sur l'écran, et qui vous permet d'utiliser votre souris pour les contrôles du jeu.

Sélection

Pour choisir une option, un objet, etc..., placez le pointeur de la souris à l'endroit correspondant et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Credits

Producteur exécutif

Brett W.Sperry

Producteur

Rick Gush

Coordinateur produit

Cathie Bartz-Todd

Designers

William Alan Crum Philip W.Gorow

Programmeur principal

Phillip W.Gorow

Programmeurs

Joe Bostic Scott K.Bowen John LaSalvia
Mark Mc Cubbin Qing Yuan

Graphiste principal

Rick Parks

Graphistes

Elie Arabian Cary Dean Averett Fei Cheng Eric Gooch
Joseph B.Hewitt IV Ren Olsen Judith Peterson E.M.Louise
Sandoval

Musique et effets sonores

Paul S.Mudra Dwight K.Okahara Frank Klepacki Patrick Collins

Tests de qualité

Jared Brinkley Jesse Clemit Kenneth Dunne Jeff Steven

Fillhaber

Scott Fleming William Foster Justin Hall Erik Harshman
Michael Lightner Ken Love Scott Manning Chris McFarland
Paul Moore Adam Ryan Bijan Shasheer Paul Schoener
Glenn Sperry

Acteurs - Voix de l'introduction (version française)

François Jérôme dans le rôle du Roi Richard et celui de Geron
Julie Bataille dans le rôle de Scotia
Stéphane Radoux dans le rôle de Piglet

Manuel, conception de l'emballage et exécution:

Lisa A.Ballan Izzy Izaguirre
Lisa Marcinko Lauren Rifkin

Adaptation française intégrale

Art Of Words France



DESIGN FUNHOUSE, LONDON