

SOULBRINGER

dev. Infogrames - juin 2000 - version GOG à 1.49 euros

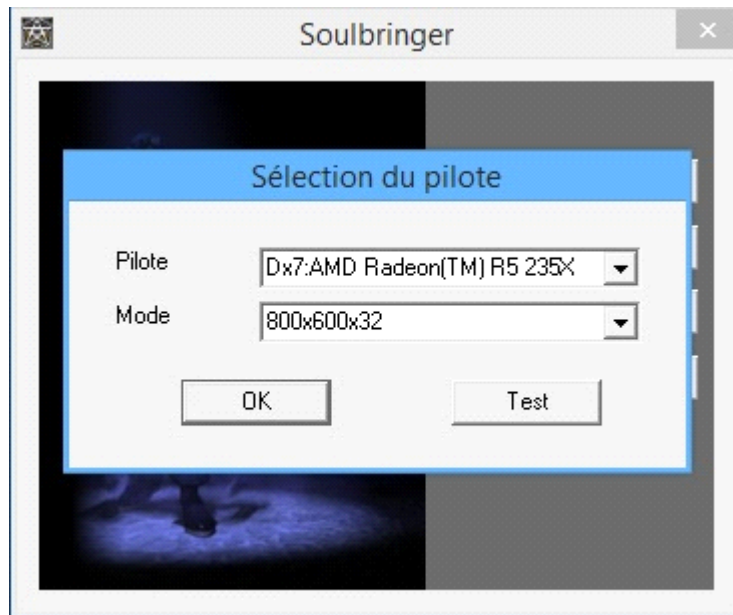
la partie complète (soluce globale) -> http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Soulbringer_Notes.odt

----- Configurations matérielles -----

jeu supporté sous Windows 7 & 10

Windows 8.x et une carte graphique Nvidia -> **par précaution, n'achetez pas le jeu**

Windows 8.x et une carte graphique AMD -> options Vidéo -> 800*600*32 -> Dx7:AMD + "nom de la CG"



exemple avec mon PC de jeu

Textes en Français -> fichier "SBLang.exe" dans le répertoire d'installation du jeu -> sélectionner 'French'



----- Manuel FR -----

Texte original issu d'un document avec traduction automatique EN -> FR

la majorité de ce qui était incompréhensible a été supprimé - tout ce qui concernait les claviers Qwerty a été modifié en Azerty - le reste a été annoté

----- Introduction -----

Mon père et moi regardons la neige tomber sur Kalaran. Sombre et froid, comme depuis des mois maintenant. Ses paupières sont lourdes dans la lumière du feu clignotante. [...] mourant.

"Ecoute," murmure-t-il,

"Père ?"

«Mon frère. Andrus. Cherche-le après que je sois parti»

"Uncle Andrus ?"

[...]

"Je suis allé lui. Helives pas loin de Madrigal"

"Je dois aller à Madrigal ? Aller aussi loin, seul est inouï dans ces fois. Et moi ? C'est une étrange destinée pour un simple garçon de Kalaran - Madrigal ... Plus loin, je n'ai pas voyagé si loin ... et dans ce hiver contre nature ?"

"Cet hiver ne fera qu'empirer" il secoue la tête. "J'ai préparé un carte du chemin vers la maison d'Andrus il y a de nombreuses années. Si j'avais besoin de le trouver. Maintenant tu dois aller à ma place "

«Alors j'irai», lui dis-je. "Vous devriez vous reposer"

"Bon garçon." il sourit. "Nous avons tous les deux des jours d'avance sur nous, oui ?"

Cette nuit-là, il passe dans le monde voisin. Le prochain matin - bien qu'il n'ait pas [...] - j'emballerai ma sacoche en disant mes adieux. Pas le temps de [...] le froid est déjà de plus en plus [...]

On dit que les champs [...] sud sont remplis d'oiseaux morts, gelés sur [...]

Il me faut des heures pour atteindre Theriva Aossing. J'espérais faire du stop avec quelques gitans ou des commerçants itinérants sur la route, mais la charrette [...] dans themud [...] déjà des [...] enneigés. Il est probable que je sois le seul [...]

Et tout ce que je veux Il pourrait être [...] pour suivre Theriva jusqu'à Madrigal, [...] je [...] vois une figure dans la pénombre. Un bateau !

"Faryman !" J'appelle, entamant une course [...]

"Ce que je suis, mon garçon," rit-il, marchant à travers [...], faisant basculer [...]

"Connaissez-vous Madrigal ?" Je demande, haletant.

"Oui mon garçon, je le sais bien. Je rentre à la maison cette heure" [...]

Reconnaissant et confiant, je m'effondre vers le [...]

«Bénissez-vous, faryman. Je crains que je ne puisse pas être [...], ce soir"

"Je te ferai savoir quand nous arriverons, mon garçon"

Mes pensées sont tellement confuses. Une fois que nous arriverons [...]

CONVENTIONS UTILISÉES DANS CE MANUEL

LMB - bouton gauche de la souris. Cela se réfère à un simple clic du bouton principal (généralement gauche) de votre souris.

RMB - bouton droit de la souris. Cela se réfère à un simple clic du bouton secondaire (généralement droit) de votre souris.

NB: si vous possédez une souris à 3 boutons, le bouton du milieu n'est pas utilisé

NPC : [...] personnage [...] non joueur ou IA

DÉMARRAGE RAPIDE - *Didacticiel*

vous avez démarré le jeu et regardé l'introduction séquence, puis vous êtes présenté avec le menu frontal.

Cliquez sur «NewGame» pour démarrer un nouveau jeu. Le jeu démarre et se déroule dans une cinématique en jeu. Lorsque cette cinématique est terminée, vous serez debout à la fin de la route

Cliquez sur le bouton 'caractère' (celui avec le visage dessus) pour aller à le panneau de caractères. Utilisez vos points d'avancement en les distribuant [...] équitablement entre les cinq statistiques. une fois que tu as

fait ça, revenir au jeu en appuyant sur le bouton au milieu-bas de l'écran

Revenez vers la maison du passeur et fouillez chacun des barils et boîtes en cliquant dessus. C'est le bon moment pour vous familiarisez [...] avec l'utilisation du bouton droit de la souris pour faire pivoter la caméra et [...] avoir une vue claire de l'action. Vous trouverez une pierre (que vous devriez ignorer) et un poisson (que vous devriez ramasser par en cliquant dessus)

Cliquez sur le bouton «combo». Renommez le combo de 'Combol' en «Brigand Basher» et appuyez sur «Entrée». Cliquez sur l'icône d'épée [...] en haut à droite du panneau pour afficher les actions de combat de votre couteau. Puis faites glisser l'action ``couper `` dans le premier emplacement vide en haut du séquence combo, et faites glisser l'action «couper» dans le deuxième emplacement. Enfin, cliquez sur le bouton à droite du premier emplacement pour faire [...] la boucle combo retour au début

Revenez au jeu en cliquant sur le bouton bijou en bas milieu de l'écran. Enfin, cliquez sur l'icône 'pomme' pour avoir votre nourriture [...]. Si vous pensez que vous voudrez peut-être guérir plus de santé que votre pomme fournira, utilisez les flèches gauche et droite sur de chaque côté de l'image de la nourriture pour sélectionner votre poisson à la place

Remontez la route jusqu'à rencontrer le premier brigand. Cliquez sur lui pour le cibler ou appuyez sur la flèche vers le haut. Cliquez ensuite sur le combo bouton 'Brigand Basher' pour commencer à se battre. Appuyer sur la touche <1> [...] fait la même chose

touches <A> <Z> <E> <R> pour le 4 actions au couteau avec 10 pour l'attribut 'Combat'

Si vous êtes trop blessé au combat, vous pouvez manger de la nourriture pour vous guérir [...]. Cliquez sur le bouton ``manger `` (ou appuyez sur la touche <A>) pour manger de la nourriture, mais n'oubliez pas de cliquer à nouveau sur 'Brigand Basher' pour continuer le combat !

le brigand est mort, retournez chez le passeur. Cliquez sur l'icône "?" des boutons en haut à droite pour afficher la liste des Objets divers. «Allis Ham's Key» doit être sélectionné

RMB -> action 'déverrouiller' pour la clé (ou appuyez sur <A>) et utilisez-la sur la porte du passeur. Une fois la porte ouverte, faites pivoter la vue si nécessaire, puis cliquez dans l'espace au-delà de la porte pour entrer

Parlez au passeur en cliquant sur lui. il vous remerciera pour avoir chasser le Brigand et vous donner une récompense -> retour à l'extérieur et continuer sur la route de Madrigal

JEU - Interface de jeu principal

Boussole : votre boussole pointe toujours vers le nord, à moins qu'elle ne [...] déconne

Touchez la plusieurs fois en cliquant sur l'icône de la boussole pour la faire bouger de nouveau. Il est possible de trouver une boussole meilleure et plus fiable [...] plus tard dans le jeu [...]. Il y a de la place pour une seconde, indicateur similaire sur le côté droit de l'écran. Le but de cela deviendra clair au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu

Barres de santé : vos barres de santé et celles de votre ennemi sont affichées comme une fraction de vos

points de vie totaux; ils ne donnent pas d'indication à quel point quelqu'un est dur, seulement à quel point il est blessé

Mana Bar : Votre propre mana (énergie magique)

Barre latérale d'action : vous permet de sélectionner vos éléments et leurs Actions

Bouton Inventory : vous amène à l'inventaire, où vous pouvez choisir votre armure, décidez de ce que vous voulez porter ou examiner objets

Bouton du personnage : vous amène à l'écran du personnage, où vous peut dépenser des points d'avancement lorsque vous montez d'un niveau ou consultez votre journal

Bouton Options : vous amène à l'écran des options, où vous pouvez modifier les options de jeu, chargez et enregistrez ou quittez le jeu

Déplacer la caméra

Il existe deux manières différentes de déplacer la caméra

1. [...] la souris : Cliquez et maintenez le RMB, puis faites pivoter le caméra en déplaçant la souris à gauche ou à droite autour du lecteur.

2. Utilisation du pavé numérique : Utilisez les touches <4> et <6> sur le pavé numérique

pour faire pivoter la caméra vers la gauche et vers la droite. Vous pouvez également définir le caméra directement devant le personnage en appuyant sur <8> sur le pavé numérique, ou directement derrière le caractère en appuyant sur <2> sur le pavé numérique

Vous pouvez zoomer sur l'action en appuyant sur la touche <W>. Déplacement [...] appareil photo est zoomé, l'appareil photo revient à distance normale pendant qu'il se déplace

Mouvement

Pour faire marcher le personnage, cliquez avec le LMB sur une zone de sol et le personnage MARCHE jusqu'à l'endroit où vous avez cliqué. Si vous maintenez le LMB enfoncé, le personnage [...] se déplacera constamment vers le curseur de la souris

Vous pouvez [...] courir en double-cliquant ou en décalant vers la droite en cliquant sur un endroit sur le sol. Vous pouvez également activer l'exécution automatique [c.-à-d. fonctionnant physiquement en standard] activé ou désactivé dans le menu des options ou en appuyant sur la touche <CAPS LOCK>

Interaction et types de curseurs

C'est le curseur d'interaction normal, à un endroit

LMB pour bouger

Ce curseur apparaîtra lorsque le jeu exécute une coupe scène. Vous ne pouvez pas interagir avec le monde pendant que le curseur s'affiche

Un curseur apparaîtra si vous déplacez la souris sur un objet que vous pouvez interagir avec. Cela vous permet d'ouvrir des portes, de rechercher des champs, de lire des signes, etc. Cliquez sur LMB pour interagir avec l'objet

Ce curseur apparaît si vous déplacez la souris sur un élément que vous pouvez ramasser. Cliquez sur LMB pour ramasser l'article

Ce curseur apparaît lorsque vous déplacez la souris sur quelqu'un à qui vous pouvez parler. Cliquez sur LMB pour parler avec ça personne

Un curseur en forme d'épée sera affiché lorsque vous déplacez la souris sur quelqu'un que vous pouvez combat. Cliquez sur LMB pour lancer le combat. Voir le chapitre sur le combat pour plus de détails.

Ce curseur n'apparaît que lorsque vous essayez d'utiliser un action qui a besoin d'une cible : elle peut être la cible d'un arc ou sort, ou la cible d'une clé pour déverrouiller une porte. Si le curseur est animé alors vous pointez sur une cible valide. Si le curseur ne clignote pas [...] vous ne pointez pas vers une cible valide. Cliquez sur LMB sur une cible valide pour exécuter l'action. RMB sur la barre latérale d'action pour annuler l'action.

Sélection d'un objet

Objet actuel : il s'agit de l'objet actuellement sélectionné

Cela peut être différent selon l'objet [...] dans la main du personnage. [...]

Flèches de sélection d'objet : Cliquez sur ces flèches fera défiler les objets dans le Catégorie

Boutons de sélection de catégorie : [...]

Potions et parchemins : objets magiques qui peuvent être utilisé

Magic Books : sélectionnez votre livre de sorts puis sélectionnez votre sort

Armes à distance : sélectionnez vos arcs, arbalètes et autres armes à distance

Armes de mêlée : sélectionnez votre mêlée arme ici

Nourriture : choisissez parmi différents aliments [...]

Divers : clés et similaires éléments qui ont des actions mais qui ne correspondent pas à [...] l'une des autres catégories

Effectuer des actions

Tout objet peut avoir jusqu'à cinq actions, qui seront répertoriées sous le panneau de sélection des objets.

Pour effectuer une action, cliquez simplement sur l'une d'eux. L'une des actions sera surlignée en bleu. C'est l'action «courante», et sera utilisée par défaut en combat. Voir le chapitre sur le combat pour plus de

détails

Combos

Les combos sont des boutons d'action spéciaux utilisés uniquement en combat. Ils vous permettent de relier une série d'actions à utiliser au combat. Pour utiliser un combo, cliquez simplement sur le nom comme vous le feriez pour une action. Cependant, un combo ne fonctionnera qu'en combat. Construire combos est traité dans le chapitre combat

Raccourcis clavier

[...]

Les raccourcis clavier suivants peuvent être utilisés pour naviguer dans le jeu :

[...]

<P> Fiche du Héro (Personnage)

<i> Inventaire

<C> Combos

<J> Journal

6 boutons de catégories -> 6 touches regroupées sur le clavier -> ...

<Inser> Sélectionnez les potions et des parchemins

<Origine> Sélectionnez les sorts

PAGEUP (<PgUp>) Sélectionnez les armes à distance

EFFACER (<Suppr>) Sélectionnez les armes de mêlée

FINIR (<Fin>) Sélectionnez la nourriture

BAS DE PAGE (<PgDn>) Sélectionnez les articles divers

<+> du pavé numérique Parcourir les éléments d'une catégorie en avant

<-> du pavé numérique Parcourir les éléments d'une catégorie en arrière

[...]

effectuer une action



*la barre latérale d'action - exemple avec un **couteau** et 10 dans l'attribut 'Combat'*

Sélectionnez une action avec LMB sur la barre latérale d'action

ou

<A> = 1ère (tout en haut) -> ex. 'attaquer'

<Z> = 2nde action -> ex. 'attaquer bas'

<E> = 3ème action -> ex. 'taillader'

<R> = 4ème action -> ex. 'attaquer avant'

<T> = 5ème action (tout en bas) -> ex. aucune

[...]

lancer un combo

touches <1>, <2>, <3>, <4>, <5>, <6>, <7>, <8>, <9>, <0> -> <1> étant le plus haut ("COUTEAU I" dans l'image ci dessus) et <0> le plus bas

ou

sélectionnez, avec LMB, le bouton du combo désiré

Touches de la caméra

PAVÉ NUMÉRO <4> Faites tourner la caméra vers la gauche

PAVÉ NUMÉRO <6> Faites tourner la caméra vers la droite

PAVÉ NUMÉRO <8> Positionnez la caméra devant personnage

PAVÉ NUMÉRO <2> Positionnez la caméra derrière personnage

<F2>, <F3> Ajuster la Correction Gamma

Clés de cible de combat

<FLÈCHE VERS LE HAUT> Cibler l'ennemi le plus proche

<FLÈCHE VERS LE BAS> Cancel cible actuelle

<FLÈCHE GAUCHE> Cibler l'ennemi à gauche de la cible actuelle

<FLÈCHE DROITE> Cibler l'ennemi à droite de la cible actuelle

[...]

INVENTAIRE

Déplacer, stocker et déposer des objets

Si vous déplacez la souris sur un élément, vous verrez le nom de l'élément apparaissent comme une info-bulle sur la souris

Pour déplacer un élément, vous pouvez cliquer dessus avec LMB puis le faire glisser dans la zone où vous souhaitez le placer

Vous pouvez également déplacer un élément dans l'une des trois grandes boîtes en bas de l'écran

Déplacer un objet ici entraînera sa chute dans le sol lorsque vous revenez au jeu

Déplacer un article ici enverra l'article au Hex, où il peut être récupéré plus tard. Cette fonctionnalité n'est disponible que vous êtes allé au Hex [...] une première fois

Déplacer un élément ici le placera dans le premier espace disponible dans votre sac à dos. S'il n'y a pas de place, l'article sera mis dans un sac si vous en avez un. Sinon, il tombera à la sol lorsque vous revenez au jeu

Cliquez avec LMB sur l'icône du sac à dos [...]

Articles multiples

Certains éléments peuvent être regroupés si vous en avez plusieurs éléments : le nombre d'articles dans un emplacement sera indiqué sous le icône pour cet élément

Vous [...]pouvez ramasser qu'un seul objet d'une pile en maintenant <CTRL> tout en cliquant sur l'élément pour le faire glisser

L'encombrement

L'encombrement de votre personnage est indiqué sous l'inventaire les espaces. Le premier chiffre indique le poids des articles que vous le personnage porte, et le second montre le poids total qu'il porte capable de porter. Vous ne pouvez pas porter plus que le poids total - si vous essayez de ramasser un article qui est trop lourd, il tombera au sol [...]

Sacs

Si vous déposez un article sur un sac, l'article sera placé dans le sac. En cliquant sur un sac avec le LMB, vous pourrez accéder aux éléments qu'il contient

Cette zone affichera le sac dans lequel vous cherchez. à quatre niveaux de sacs les uns dans les autres. Pour chaque niveau, un sac est affiché dans l'un des quatre emplacements. En cliquant sur l'un des quatre emplacements, vous pouvez accéder [...] au sac [...] précédent

Si vous cliquez et faites glisser un article sur l'un des emplacements contenant un sac, l'article sera placé dans ce sac

Articles d'équipement

Vous pouvez mettre une armure sur votre personnage en faisant glisser des éléments d'armure de votre inventaire sur le contour [...] du personnage qui est affiché sur le côté gauche de l'écran

Vous pouvez mettre un type de chaque pièce d'armure sur le personnage. Placer une nouvelle pièce fait revenir l'ancienne pièce à votre inventaire

Les deux cercles de chaque côté du contour [...]. Vous pouvez faire glisser des anneaux de votre inventaire vers ici

Le cercle en bas du personnage montre l'arme. Ceci est différent de l'anneau et des fentes d'armure car le l'article n'est pas supprimé de votre inventaire [...] il a un [...] surlignage bleu dessiné derrière lui pour montrer qu'il s'agit de l'élément actuellement sélectionné

Défense

Cette icône indique votre valeur de défense actuelle. C'est expliqué plus en détail dans la section Combat de ce Manuel

Or

L'or n'est pas conservé dans votre inventaire comme les autres objets. Tout l'or que vous ramassez va vers le total de votre argent, qui est affiché au-dessus du contour de votre personnage

Examiner des objets

En cliquant sur le RMB sur un élément, vous [...] accédez à écran d'information, où vous trouverez une description de l'article

PERSONNAGE

Statistiques

Les statistiques de votre personnage sont affichées en haut du panneau personnage . Vous pouvez améliorer la valeur de vos statistiques à la fois au début du jeu et au fur et à mesure que le jeu progresse en utilisant les [...] Points d'Avancement

l'attribut Combat

C'est votre prouesse générale au combat [...] vous apprendrez de nouveaux mouvements avec vos armes. [...] améliorez également votre capacité à esquiver et à parer les coups reçus lorsque vous augmentez votre combat

l'attribut Force

Cela détermine la quantité de dégâts que vous infligez lorsque vous touchez un ennemi. Il détermine également combien vous pouvez transporter

l'attribut [...] vitesse

Cela détermine la vitesse à laquelle vous vous déplacez au combat. Une grande vitesse aussi [...] élève votre défense, car vous êtes meilleur pour vous écarter au dernier moment

l'attribut [...] magie

Cela détermine votre total de points de Mana. Ainsi, il détermine [...] le nombre de sorts que vous pouvez lancer avant de devoir trouver un moyen de recharger votre Mana - détermine aussi les sorts connus selon le niveau minimum demandé pour chacun (ex. niveau 24 correspond à un minimum en magie de 24)

l'attribut Santé

Votre santé détermine combien de dégâts vous pouvez soutenir avant de mourir

Points de dommage

Ceci indique à quel point vous êtes endommagé. Vous pouvez récupérer vos points de vie en mangeant, en buvant les potions de santé rouges, en lancer des sorts de guérison ou à des points spécifiques de l'intrigue lorsque votre la santé est reconstituée à pleine puissance

Points de mana

Il s'agit de la quantité de magie que votre personnage peut utiliser avant de manquer d'énergie magique

La défense

Cela montre votre score de défense. Ceci est expliqué plus en détail dans la section Combat de ce manuel

Or

Il s'agit de la quantité d'or dont vous disposez actuellement. L'or est utile pour acheter des articles et payer l'aide des autres

Niveau

Votre niveau est une indication de votre puissance. [...] plus haut est votre niveau, plus vous avez de chances de survivre à des rencontres avec des adversaires plus coriaces. Le plus haut niveau que vous pouvez atteindre dans le jeu est le niveau 41

Points d'avancement

Au début du jeu et à chaque fois que vous gagnez un niveau, vous obtenez 6 points d'avancement à dépenser. Ceux-ci peuvent être dépensés sur votre statistiques de la manière que vous choisissez, vous permettant de décider en quoi vous serez bon et en quoi vous serez mauvais

Pour dépenser des points d'avancement, cliquez sur les icônes + et - sur l'un ou l'autre côté de vos statistiques. Attention à bien choisir ! Une fois que vous quitter cet écran tous les points que vous avez dépensés sont fixés pour le reste de le jeu. Les points que vous ne dépensez pas sont reportés

Vivre

Vous devez acquérir de l'expérience pour gagner des niveaux. Vous obtenez expérience en accomplissant des quêtes et en battant des adversaires. le nombre de points d'expérience dont vous disposez et le nombre dont vous avez besoin pour passer au niveau suivant s'affiche en bas de écran de caractère

Seculum

Votre Seculum est l'équilibre des énergies magiques au sein de votre corps. Tout le monde a un Seculum, mais il faut un entraînement intensif et la capacité de canaliser une magie puissante pour être en mesure de sentir votre Seculum. Comment votre Seculum fonctionne-t-il détail dans le chapitre

Magie

Journal

Le Journal est accessible en cliquant sur le Bouton Journal avec le LMB dans [...] l'écran d'informations sur les personnages (ou <J>)

Le Journal montre toutes vos quêtes exceptionnelles. Lorsqu'une quête ou une tâche vous est donné par un PNJ [note: personnage non-joueur], il sera ajouté à votre journal. Lorsque vous terminez une quête, elle [...] est barrée

Si vous cliquez sur une quête, vous verrez une description plus détaillée de la quête. Si vous êtes coincé, [...] cela vaut la peine de regarder en arrière ceci - parfois la description de la quête changera à mesure que vous [...] découvrez plus d'information

Cliquez sur le signet en haut à gauche de l'écran -> revenir à la liste des quêtes

COMBAT

Ciblage

Pour attaquer quelqu'un, vous devez d'abord le sélectionner comme votre cible. Tous les mouvements de combat sont effectués sur votre cible

Pour sélectionner une cible spécifique, cliquez sur le LMB dessus lorsque [...] le curseur en forme d'épée s'affiche

Pour sélectionner la cible la plus proche, appuyez sur la touche <flèche vers le haut>

Pour parcourir les cibles disponibles, utilisez les <flèches gauche> et <droite>

Pour annuler une cible, appuyez sur la touche <flèche vers le bas>. Sans cible, vous pouvez [...] effectuer des mouvements en [...] combat [...] se positionner correctement est parfois très difficile. Vous ne pouvez pas effectuer de combos sans cible

La défense

La défense est une mesure de votre degré de protection contre un armes de l'ennemi, et a deux aspects principaux. Premièrement, si vous êtes assez solide, vous pouvez porter de nombreuses pièces d'armure lourde qui absorber les dégâts. Deuxièmement, si vous êtes rapide, vous pouvez vous pencher des coups reçus, ce qui réduira légèrement les dégâts subis

Ainsi, votre valeur de défense augmentera à mesure que vous enfilez des éléments d'armure et aussi au fur et à mesure que vous augmentez [...] l'attribut Vitesse

Un guerrier expérimenté ou bien entraîné sait comment et quand esquiver ou parer une attaque. Votre chance d'esquiver ou de parer augmente à mesure que vous augmentez vos attributs Vitesse et [...] Combat

On ne peut pas esquiver ou parer pendant que vous attaquez

Actions au combat

Une fois que vous avez sélectionné une cible, vous pouvez cliquer sur les actions ou boutons combinés (combos) dans la barre d'actions pour exécuter ces actions. Ainsi, de nombreuses actions [...] seront automatiquement utilisé sur vous-même ou votre adversaire

par contre, lorsque vous lancez "Éclair de feu" sans qu'un ennemi soit ciblé pour le combat, vous obtiendrez un curseur de ciblage. Le même sort jeté avec un ennemi ciblé pour le combat sera automatiquement lancé sur [...] lui

Combos

Un combo est un ensemble personnalisé d'actions que vous pouvez créer et rappeler

Un combo peut comprendre toutes les actions que vous pouvez effectuer, dans n'importe quel ordre. Vous pouvez mélanger différents sorts, [...]armes et autres actions d'objets dans un combo unique. Vous pouvez également nommer vous-même votre combo

Pour utiliser un combo, vous devez avoir sélectionné une cible de combat. [...] Lancer le combo, cliquez sur le bouton de votre combo dans l'action barre latérale (ou taper le n° correspondant sur le clavier)

Une fois qu'un combo est terminé ou que votre cible est morte, le combo s'arrête[...]. Vous pouvez arrêter un combo vous-même en bougeant ou en exécutant une autre action ou combo

Construction combinée

Appuyez sur le bouton Combo ou cliquez sur le RMB sur le combo que vous souhaitez [...] modifier pour accéder à l'écran de construction des combos

Sélection de combos

Vous pouvez passer à un autre combo en cliquant sur les boutons ronds en haut de l'écran

Nommer les combinaisons

Cliquez sur le LMB sur le nom actuel du combo. Vous pouvez alors taper votre propre nom pour le combo. Appuyez sur <Entrée> une fois [...] satisfait[...] du nom de votre combo

Mettre des actions dans des combos

Vous pouvez faire glisser des actions de votre élément sélectionné dans le combo vers faire une séquence d'actions. Votre combo peut contenir jusqu'à 15 actions [...]

Pour chaque action que vous ajoutez au combo, vous verrez une série de symboles qui décrivent l'action :

Ciblé - cette action doit toujours être ciblée manuellement.

Le combo se fige pendant qu'il attend que vous sélectionniez la cible

Cut (tranchant) / Crush (écrasant) / Pierce (perforant) - cela montre quel type de dommage l'action fait, le cas échéant

Élément - ils montrent à quel élément (eau, terre, feu etc.) l'action est associée [...]. Cela s'applique aux sorts et à certaines autres actions également

Combos mixtes

Vous pouvez sélectionner différents éléments de la même manière que vous sélectionnez des éléments dans le jeu principal. Un combo peut contenir des actions de n'importe quel objet que vous portez. Cependant, le personnage devra [...] s'équiper de tous les éléments dont il a besoin si vous utilisez un combo mixte

Par exemple : si votre combo a deux coups avec une épée et un avec [...] une masse, alors le personnage devra s'arrêter pour remettre [...] l'épée dans le sac à dos et prendre la masse au milieu du combo.

Combos en boucle

Vous pouvez créer des combos qui bouclent en continu en cliquant sur le bouton [...] à droite du nom de l'action. Une ligne d'or s'affichera [...] une fois au bas du combo, il revient à l'action sur laquelle vous venez de cliquer

Il est possible de ne faire qu'une partie de la boucle combo. Si vous cliquez sur le bouton à côté de l'une des actions en dessous de celle du haut de la liste, alors le combo ne reviendra qu'à cette action

Par exemple : si vous construisez un combo qui commence par deux [...] tirs de flèche et est suivi d'un seul [...] coup de masse, vous pouvez cliquer sur le bouton de boucle à côté du [...] coup de masse. Cela [...] correspondra à tirer [...] deux flèches au démarrage, puis [...] à plusieurs coups de masse jusqu'à ce que l'adversaire soit mort ou que la macro soit annulée

LA MAGIE

Apprendre la magie

Vous démarrez le jeu sans sorts et sans aucune connaissance de la magie. Vous devrez trouver un enseignant et trouver les éléments nécessaires pour apprendre la magie

À Rathenna, la magie est quelque chose de pratiqué par les démons et monstres - le dernier démoniste humain a disparu il y a plus de cent [...] années

Livres de sorts

Une fois que vous avez appris à lire les livres de sorts, vous pouvez examiner les sorts contenus à l'intérieur en cliquant sur le livre posé sur le lutrin

Un livre de sorts contient une liste des sorts [...]. En cliquant sur le nom d'un sort dans le livre, vous pouvez en consulter les détails [...]. En cliquant sur l'onglet livre [c'est-à-dire marqueur de livre] en haut à gauche [...] vous ramènera à la page de contenu

Actions de sort

Les sorts peuvent être sélectionnés comme des actions sur des objets. Les sorts sont répertoriés par livre de sorts - chaque livre de sorts agit comme un objet qui peut être sélectionné dans la barre latérale d'action, et les sorts disponibles dans le livre sont répertoriés comme actions [...]

Les actions de sort seront grisées si vous n'avez pas assez de mana pour les lancer

Seculorum

Votre Seculorum est divisé en cinq éléments. Chaque élément commence en équilibre, mais alors que vous canalisez des énergies magiques pour un élément cet élément devient plus fort

Cependant, le Seculorum ne peut pas grandir, de sorte qu'un élément devient plus fort un autre deviendra plus faible

Votre résistance à un élément et à la magie élémentaire est déterminé par la force de votre Seculorum

Tous les êtres vivants ont un Seculorum qui détermine leur défense contre les dommages à la fois banals et magiques des cinq éléments. Cependant, il n'est pas possible de voir une représentation visuelle de votre Seculorum sans l'aide et les énergies magiques d'un Hex

Magie du feu

Le feu est avant tout une question de dégâts. Les sorts de feu sont principalement offensifs, et sont mieux utilisés à longue distance. Les sorts de feu sont risqués de près en combat car ils pourraient aussi vous blesser

Magie de la Terre

La magie de la Terre est une magie défensive. Utiliser la magie de la Terre peut vous faire très résistant aux dommages et vous pouvez subir un traitement sévère sans ressentir aucune douleur

Magie de l'air

Les sorts aériens concernent le combat rapproché. Ils améliorent [...] vos capacités et réduisent celles de votre adversaire. Les sorts aériens peuvent également fournir une aide aux explorateurs et aux aventuriers

Magie de l'eau

L'eau est une question de guérison et de récupération. Les sorts d'eau sont mieux utilisés après le combat ou pour préparer votre prochaine rencontre

Magie spirituelle

La magie spirituelle traite de la nature éthérée de la magie. Elle [...] vous permet de parler avec les morts et c'est la meilleure magie pour combattre démons et morts-vivants. Plutôt que d'affecter la chair, la magie de l'esprit affecte directement l'âme

Mana

Mana est une énergie magique que vous utilisez pour lancer des sorts. Chaque [...] sort draine votre mana, et si votre total de mana est trop bas, vous ne peut plus lancer de sorts

Vous pouvez retrouver votre mana en consommant des potions ou des herbes avec hautes propriétés

magiques. Vous pouvez également retrouver votre mana [...] à des endroits dotés d'une grande importance magique, mais seulement si vous savez comment puiser l'énergie du lieu magique

NÉGOCIATION, RÉPARATION ET D'AUTRES AFFAIRES

Dans tous les panneaux professionnels, vous verrez une liste d'éléments à droite du écran et un portrait de la personne à qui vous avez affaire à gauche. Sous le portrait de cette personne se trouve la quantité d'or que vous avoir et une liste d'options commerciales

Acheter et vendre

Pour acheter ou vendre un article, vous devez d'abord trouver quelqu'un [...] prêt à échanger. Lorsque vous parlez à une personne, vous obtenez le option 'Trade' 'ou' Buy and Sell 'si cette personne négocie avec vous

Sélectionnez cette option pour accéder à l'écran d'échange

Pour acheter un article, cliquez sur l'article qui vous intéresse

le commerçant ne vous montrera [...] que ce qui l'intéresse à vous vendre. Si vous allez à l'écran «Vendre», vous verrez tous les les articles que vous possédez, mais vous ne pouvez vendre que les articles [...] qui intéresse le commerçant

Identifier

Pour identifier les articles, vous devez d'abord trouver quelqu'un qui est capable [...] de les identifier [...]. Lorsque vous parlez à une telle personne, vous obtiendrez l'option «Identifier» dans le menu de conversation

Sur l'écran «Identifier» , seuls certains éléments sont affichés. Tu verras les éléments [...] non identifiés que cette personne est en capcacité de reconnaître[...]

Cliquez sur l'élément qui vous intéresse pour le faire identifier

Les personnes qui identifient des objets ne vous apprendront pas leur propre métier

Parfois, vous trouverez un autre objet du même type qui devra, à son tour, être identifié

Réparer

Pour réparer vos armes et armures, vous devez trouver un forgeron. Lorsque vous parlez au forgeron, vous obtenez l'option «Réparer». Sélectionnez cette option pour accéder à l'écran de réparation

Seuls les articles que vous transportez et qui sont endommagés seront montré. [...]les Forgerons ne peuvent pas réparer les articles que vous portez [...],donc si vous voulez faire réparer votre armure, vous

devez d'abord l'enlever

D'autres affaires

Certains personnages s'engageront dans d'autres transactions commerciales impliquant des éléments. Ceux-ci utilisent tous un panneau similaire, mais le panneau sera modifié de manière appropriée pour l'opération commerciale en question

ARMES & ARMURES

Tranchage, écrasement et perforation

Les dégâts des armes sont divisés en trois types: les dégâts infligés par des armes à lame tranchante, des dégâts d'écrasement sont infligés par des armes contondantes lourdes, et les dégâts perforants sont infligés par d'autres armes et les flèches

Les actions d'attaque peuvent infliger une quantité de dégâts pour chaque type, c'est-à-dire :

toute attaque avec une masse inflige des dégâts d'écrasement, alors qu'avec une épée courte, vous pouvez effectuer un Attaque coupante infligeant des dégâts [...] tranchants - un coup de couteau [...]infligera des dégâts perforants

Notez que les dommages perçants est, de par sa nature même, le plus efficace pour pénétrer l'armure
certaines armes peuvent faire différents types de dégâts selon l'action choisie

Armures et lieux de frappe

L'armure est fabriquée à partir de plusieurs matériaux différents et est disponible pour toutes les zones du corps : tête (casquettes et casques), corps (manteaux et gilets), les bras (manches et gants) et les jambes (culottes et bottes)

Chaque élément d'armure vous protège de tous les coups qui frappent le zone couverte. Vous pouvez également porter une cape, qui vous protégera tous les domaines

Pour attaquer une partie choisie d'un ennemi, sélectionnez les mouvements où votre l'arme frappera au bon endroit. Les attaques basses auront tendance à frapper les jambes, tandis que les attaques hautes auront tendance à frapper les bras ou la tête

Choisissez soigneusement où vous vous battez, car vous battre sur une pente changez l'endroit où vous et les coups de votre adversaire entre[...] en contact

Chaque matériau d'armure a son propre indice de protection contre chaque type de dommage

Une armure plus légère, comme le cuir, vous protégera contre les attaques tranchantes mais est moins efficace contre l'écrasement [...] et pratiquement inutiles contre les attaques perforantes

l'[...]armure intermédiaire, telle qu'[...] une cotte de mailles ou [...] en cuir clouté, protégera mieux contre les coups d'écrasement et offrira également une certaine protection contre les attaques perforantes.

l'Armure lourde telle qu'en plaques [...] offre la meilleure protection complète. D'autres, types d'armure plus exotiques, [...] peuvent devenir disponibles au cours de votre aventure

Notez que toute arme s'usera plus rapidement si elle est utilisée contre une armure qui protège bien contre le type de dégâts de cette arme [...]

Dommages élémentaire

Certaines armes infligent également des dommages associés à un certain élément. Certaines créatures sont presque immunisées contre certains types de dégâts élémentaires - c'est à vous de juger les particularités d'une créature [...]

Types d'armes

Des couteaux

Les couteaux et les poignards ne sont pas particulièrement efficaces; [...] ils sont, cependant, petit et léger à transporter

Épées

Il existe une variété d'épées différentes disponibles dans le monde. Celles-ci vont de l'épée courte [...] produite en série à [...] l'[...] impériale de Thardolin

Haches

Les redoutables berserkers [...] BloodKin manient une excellente hache de guerre à deux mains [...]. Ces armes sont très méchantes au combat

gourdins, masses et marteaux de guerre

Il existe une grande variété d'armes écrasantes disponibles, du simple gourdin en bois jusqu'aux gros marteaux de guerre utilisés par les seigneurs BloodKin

Lances et bâtons

Les lances et les bâtons sont des armes assez courantes - faciles à fabriquer et facile à entretenir. Ils sont tous les deux très polyvalents, mais nécessitent d'être utilisés à deux mains [...]

Arcs

Les arcs sont des armes à distance simples et élégantes. Bien qu'ils ne soient pas l'arme la plus rapide à tirer, elles sont faciles à trouver [...] ainsi que les munitions

Arbalètes

Les arbalètes sont beaucoup plus compliquées que les arcs, mais ont l'[...]' avantage de faire beaucoup plus de dégâts et de pouvoir être porté avec un carreaux chargé. La faiblesse d'une arbalète est [...] le temps

nécessaire pour recharger après le tir

SORTS

Voici une liste de certains des sorts que vous pouvez apprendre pendant le cours du jeu

c'est une liste non exhaustive, il y a 13 livres de sorts avec, pour chacun, 4 ou 5 sorts ...

le niveau minimum demandé pour chaque sort correspond à l'attribut 'Magie' du héro

[...] Livre des Rêves

[...] Livre des Rêves a été le premier livre écrit par Harbinger, sous la tutelle du démoniste Horath. Il contient un sort de chaque élément, chaque sort étant facile à maîtriser et simple à jeter

[...] Mémoire des Morts

Alors que le démoniste adapte son esprit à l'élément de l'esprit, il peut converser avec les âmes des personnes récemment parties ou avec les âmes de puissants démonistes qui ont été ensevelis. [...] ceux dont la volonté est la plus forte sont souvent attirés vers le Bien avant que le sorcier ne puisse leur parler

[...] Flamboiement

Invoquant la puissance de l'Air, le démoniste peut créer une source de des lumières incandescentes qui éclaireront une zone choisie

[...] Guérison Mineure

L'élément eau peut être utilisé par le sorcier pour reconstituer son propre sang, [...] refermer les blessures et rajeunir la chair

[...] Carreaux de Feu

se nourrir de la puissance élémentaire du feu de l'intérieur, le démoniste qui invoque [...] cette action peut le lancer sur un ennemi. Bien qu'il nécessite un bon œil pour viser, cela donnera une vilaine brûlure à qui ou quoi que ce soit qu'il touche

[...] Bouclier Mineur

En infusant une petite zone autour du démoniste avec la puissance de [...] la terre, le démoniste peut faire détourner de nombreux coups

Livre des couteaux

Écrit par Harbinger peu avant la guerre des Hex, ce livre contient des sorts à utiliser dans le feu de l'action

Poison Blade

Enchante l'arme du démoniste avec un puissant poison. le poison continuera à endommager un adversaire longtemps après [...] le coup de lame

Couteaux à esprit

Des lames de couteau d'énergie spirituelle pure peuvent être invoquées par le démoniste pour frapper un adversaire. Bien que chaque couteau soit petit, [...] le démoniste peut lancer un certain nombre de ces couteaux en succession rapide

Livre des bibelots

Le livre des bibelots contient des sorts utilitaires que Harbinger développé en collaboration avec son mentor Talendrah

Luciole

Lancer ce sort attire les lucioles magiques, qui se tissent et dansent autour du lanceur, éclairant le sol devant lui

Chercheur d'âmes

[...] ces minuscules étincelles d'énergie [...] recherchent [...] les âmes des autres. En les suivant, le démoniste peut déterminer où se trouvent les gens à proximité

Livre des peurs

Le Livre des Peurs a été écrit par Harbinger vers la fin de la Guerres des Hex. Il contient des magies qui atteignent l'esprit de Hommes

Éclair de peur

Un éclair d'énergie spirituelle pure qui brisera le moral de ceux qu'il touche. Un moyen pratique de vous débarrasser des ennemis sans combat

L'or des fous

De même que le feu a faim et cherche du carburant, de nombreuses personnes sont avides et cherchent de l'or. Cette magie illusoire attirera vos ennemis vers le [...] placez votre désir comme des papillons de nuit sur une flamme

LE MONDE DE RATHENNA

Histoire ancienne

Il y a plus de mille ans, le monde était gouverné par les ténèbres - *Warlock* - un nécromancien au pouvoir et au mal incomparables

Warlock a été vaincu par *Berek the Silvermane*, qui a ensuite utilisé la puissance prise au *Warlock* pour construire un puissant empire

Silvermane a été vaincu et son corps possédé par le démon *Skorn*, qui a transformé l'empire en un lieu de désespoir [...]

Après des siècles de tourment, un héros surgit du peuple. [...] Le héros était *Harbinger* - un puissant démoniste et un champion du bien

Il chercha *Skorn* et ses alliés - les Démons Revenants - et les a bannis dans le puits des âmes

Dans le sillage du règne de *Skorn*, trois empires se sont formés : les Royaumes d'Horath, les principautés de Talendrah et l'Empire de Thardolin

Histoire récente

Au cours des cent dernières années, le monde s'est détérioré, comme si pour certains la mauvaise main guidait le chemin du monde vers une destruction finale. Les troubles ont commencé le jour du désespoir. Sur ce [...] fatidique jour deux empires ont été détruits : le dernier roi d'Horath est mort sans héritier, et la ville de Talendrah a été détruite dans un cataclysme magique gigantesque. Le royaume d'Horath s'est brisé et détérioré sans leadership, et les Principautés de Talendrah s'est fait la guerre les uns contre les autres dans la bataille des conflits

Prochainement après ce jour fatidique, le dernier démoniste, *Tamaran*, a disparu de ce monde et avec lui s'est allée la connaissance du pouvoir de *Harbinger*

Royaume d'Horath

Le royaume d'Horath se trouve à l'ouest de la mer Inner, et est composé principalement de petites villes agricoles. La plus grande ville - Ravenscar - a été envahi par les zombies et les squelettes depuis que le roi est mort, et il n'y a plus que des fous

Sans aucune armée pour assurer la sécurité des terres, les brigands parcourent la campagne. Seules deux villes restent relativement sûres - la [...] communauté agricole de Madrigal et la ville portuaire de Shadowguard

Principauté de Talendrah

Les principautés méridionales de Talendrah sont aujourd'hui pour la plupart en ruine, depuis que les armées de mercenaires levées lors de la bataille de Strife ont couru rampant à travers les villes. Les quelques cantons qui restent sont petits, malades et pauvres. Voyager à Talendrah, c'est encore plus dangereux qu'en Horath - les armées de mercenaires se sont tournées vers le banditisme et le vol, mais sont bien mieux équipés et disciplinés que les brigands trouvés plus au nord

Empire de Thardolin

L'Empire oriental de Thardolin est resté relativement indemnes par rapport à celles de l'ouest. Cependant, des contes de ceux qui ont navigué là-bas parlent d'une impératrice cruelle et sans cœur qui gouverne le pays d'une main de fer. Les pouvoirs des ténèbres sont au travail là-bas, un désert de chaleur brûlante et de sable mouvant - un désert qui semble se développer à partir de la ville de Thardolin elle-même - engloutit les champs de blé et les forêts qui y étaient autrefois