

Crystals of Arborea

ATARI ST

Après s'être essayé à différentes catégories, en un beau matin de 1990, Silmarils eut le déclic, une longue saga de jeux de rôle dans le plus pur style Heroic Fantasy. Mais contrairement aux idées reçus, Ishar ne fut pas leur premier essai, Arborea eu l'honneur d'essayer les plâtres. C'est ainsi qu'à la tête d'une équipe de guerriers et autres archers, vous allez devoir contrer les plans du méchant local mais ce qui fait vraiment la différence avec ce titre, c'est la gestion des sorts et des déplacements, gros plan sur un concept novateur du jeu de rôle.

Silmarils . 1990. Jeu de rôle.



Vous êtes Jarel, jeune homme beau et fort à la tête d'une équipe de six gars parmi lesquels trois archers, trois guerriers et un mage. Votre mission si vous l'acceptez, récupérer les 4 cristaux pour les placer sur les tours de l'île d'Arborea. Mais attention, le cruel Morgoth veille et ses elfes noirs sont là pour vous mettre des bâtons dans les roues, autant vous dire que la tâche ne sera pas toujours facile...



La vision nocturne, Flashy !

Le scénario est classique à ce genre de jeu, intéressons nous donc d'avantage au côté technique alors. On prend plaisir à évoluer dans un décors semi 3D du plus bel effet à la recherche de tours, cristaux, maisons ou encore passages secrets entre les lacs, forêts et autres plages de galets, le graphisme est bien léché vous l'aurez compris. L'aire de jeu n'est pas immense mais suffisamment étendue pour permettre d'en faire le tour assez rapidement car Arborea n'est pas un long jeu, une poignée d'heures suffisent. La gestion des personnages est simple, s'ils sont fatigués, vous pouvez les faire dormir, à leur réveil, ils viendront tout simplement rejoindre les rangs. Les combats se font sur un dalmier au tour par tour, pas extraordinaire mais pas non plus rebutant et rébarbatif, un petit peu de stratégie pour venir à bout des trolls et autres chauve-souris, une bonne initiative.

Mais là on Arborea se démarque réellement, c'est au niveau de la gestion des déplacements puisque vous aurez donc six hommes sous vos ordres et pourrez, à tout moment via le menu "carte", sélectionner des petits groupes et les envoyer inspecter des parties de l'île puisqu'au début du jeu, aucun lieu important n'est indiqué sur votre carte, ils apparaîtront quand une personne de votre team, vous l'aurez trouvée. Sans cette fonction, Arborea aurait été beaucoup moins fun puisque le tableau n'est pas tout à fait rose. Avant d'avoir trouvé la vision nocturne, la nuit, vous ne verrez rien et devrez pas conséquence rester planter devant l'écran en attendant les

Lorsque vous entrez dans une maison, on vous propose un sort mais pour ce faire vous devez répondre à une question, mauvaise réponse = dehors + porte fermée, pensez donc à faire des sauvegardes ! Les labyrinthes sont un tantin pénibles, vous risquez d'errer un moment avant de trouver ce que vous êtes venu chercher mais surtout, la sortie, impossible de les dessiner, trop de galeries. Il n'y a pas de musiques dans le jeu et les bruitages se font (trop) rares. Quant à Morgoth, j'ai dû tricher pour le vaincre tellement il est dur (pourtant j'avais tous les sorts !?). Par contre, quand bien même vous auriez du mal à vous mettre dans le bain, la notice du jeu est proposée ici dans le soft lui-même, le livre sur la page menu, ce qui permet à tout un chacun de le maîtriser rapidement.



Un receptacle à caillou dans les galeries

En conclusion Arborea a du bon et du moins bon mais compte tenu de l'année et du fait qu'il soit dans la langue de Voltaire, il y a matière à tuer une poignée d'heure avec le sourire, un bon divertissement qui ne devrait pas vous laisser indifférent et qui a également le mérite d'être aussi bien accessible aux rôlistes qu'aux profanes, ce qui est assez rare pour être souligné.

A noter enfin que sur ST, il existe deux versions d'Arborea, la classique et une autre où vous avez la possibilité de faire votre équipe en attribuant le nombre d'archers, de guerriers, les points de vitalité, etc...

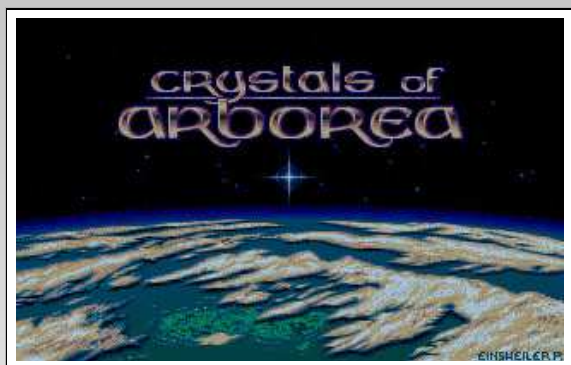
Versions Amiga & PC

La version Amiga est similaire si ce n'est qu'il y a moins de bruitages, quant à la version PC, elle ne possède aucun bruitage à moins de s'équiper d'une carte son d'époque.

Intérêt _____ 16



premières lueurs du soleil.



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Ishar
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	0,4 Mo 0,4 Mo 0,3
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

