

ARCHON II

ADEPT - Zauberlehrling -

© 1984 Electronic Arts™

Bedienungsanleitung

Es ist lange Zeit her, daß der Herr der Ordnung mit der Gebieterin über das Chaos seinen uralten Kampf kämpfte. Magische Kräfte stritten miteinander in irdischen Reichen. Doch nun ist der alte, unerschöpfliche Born magischer Kraft versiegt. Neue, starke Armeen widerspenstiger Dämonen und bisher nie angerufener Mächte müssen nun den Kampf weiterführen. Ein Wandel ist gekommen, und die Schlacht wird zu Ende gehen.

Das ist diese Schlacht. Der Ausgang liegt in Ihrer Hand.

EIN ÜBERBLICK

DIE ZWEI BILDSCHIRME

Das Spiel wird mit zwei Bildschirmen gespielt. Auf einem, dem Hauptbildschirm, bringen Sie oder Ihr Gegner (dies kann ein Mensch oder ein Computer sein) Ihre Figuren in günstige Positionen.

Wenn Sie nun an eine Stelle kommen, die schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird das Spiel auf den zweiten Bildschirm verlagert – das Schlachtfeld. Dort müssen Sie durch einen Kampf bestimmen, welcher Figur die umkämpfte Position gehören soll.

DIE BEWEGUNGEN

Sie beginnen das Spiel mit 4 Adepten – Zauberlehrlingen – auf einer Seite. Bei jedem Zug können sie die verbliebenen magischen Kräfte einsetzen, um: 1. einen Zauberlehrling zu bewegen, 2. durch einen Zauberlehrling eine Zauberformel auszusprechen (einschließlich solcher, mit denen Sie neue Figuren ins Spiel hineinbringen können) oder 3. um eine vorher verzauberte Figur zu „entzaubern“, d. h. wieder ins Spiel zu bringen.

DER SIEG

Sie haben gewonnen, wenn Sie alle sechs Kraftquellen auf einmal besetzt haben, oder wenn Sie in der Apocalypse (die mit Hilfe einer bestimmten Zauberformel hervorgerufen werden kann) siegen. Sie haben ebenfalls gewonnen, wenn Ihren Gegner die magischen Kräfte verlassen, oder er keine Spielfiguren mehr hat.

DAS SPIELFELD

Das Spielfeld besteht aus vier Sphären, die die klassischen Elemente Erde, Wasser, Luft und Feuer repräsentieren. Zusätzlich gibt es vier Felder, die nicht zu den Sphären gehören. Zwei sind schwarz, neutral, und stellen den luftleeren Raum, das Nichts, dar. Die anderen zwei sind die Zitadellen – die Ausgangsfelder von Ordnung und Chaos.

Die zwei Felder, die das Nichts darstellen und ebenso jede Position innerhalb der vier Sphären können mit Spielfiguren besetzt werden. Nur die Zitadellen bleiben während des ganzen Spiels leer.

Als nächstes bewegen Sie mit dem Steuerknüppel die Figur (oder im Falle eines Zauberlehrlings den Rahmen) an den gewünschten Bestimmungsort und drücken wieder den Knopf. (Sollten Sie aus Versehen einmal den Knopf über einer Figur gedrückt haben, die Sie nicht bewegen wollten, müssen Sie den Knopf noch einmal drücken – diesmal ohne den Steuerknüppel zu bewegen – um die Auswahl zu annullieren und noch einmal beginnen zu können.)

Ist eine Figur einmal bewegt worden, können Sie dies nicht mehr rückgängig machen.

Merke: Beim Annullieren von Bewegungen der Zauberlehrlinge sind die Regeln anders (s. unten: „Zauberformeln“).

ELEMENTE UND DÄMONEN

Dämonen (die mit der Beschwörungsformel herbeigerufen werden) bewegen sich frei durch das Element, in dem sie gerade sind.

Sie können sie so weit bewegen, wie Sie wollen, mit zwei Ausnahmen: Sie können sie an keiner anderen Spielfigur vorbeibewegen und ihre Bewegung kann nicht auf einer eigenen Figur gestoppt werden. Sie können sie aber einmal während eines Zuges von einem Element in ein benachbartes springen lassen. Es kann dann allerdings in demselben nicht noch einmal eine andere Figur bewegt werden.

Zauberlehrlinge können sich auf der Spielfläche an jede beliebige Stelle teleportieren. Sie benötigen allerdings etwas von ihrer magischen Kraft, um sich von einem Element in ein anderes zu teleportieren.

ZAUBERFORMELN

Bei jedem Zug kann der Zauberlehrling, anstatt eine Bewegung zu machen, eine Zauberformel sprechen – wenn ihm dazu genug magische Kraft zur Verfügung steht.

Sie wählen durch Knopfdruck einen Zauberlehrling aus und drücken dann noch einmal den Knopf. Anstelle einer Annullierung der Bewegung des Zauberlehrlings erscheint die Botschaft: SELECT YOUR SPELL.

Durch Vor- und Rückwärtsbewegungen des Steuerknüppels erhalten Sie die verschiedenen Zauberformeln, von denen Sie dann durch Knopfdruck die gewünschte auswählen können. Sollten Sie dann plötzlich doch lieber den Zauberlehrling (oder eine andere Spielfigur) bewegen wollen, wählen Sie CANCEL SPELL. Um eine Zauberformel zu annullieren, nachdem Sie sie schon durch Knopfdruck ausgewählt haben, müssen Sie den Rahmen über Ihre Zitadelle bewegen und den Knopf noch einmal drücken.

Magische Kraft ist – wie die Körperkraft auch – nicht unerschöpflich. Der Umfang Ihrer magischen Energie wechselt durch das ganze Spiel. Sie haben, um das zu überprüfen, eine senkrechte Skala auf Ihrem Bildschirm, die Ihnen Ihren Energiehaushalt anzeigt, wenn Sie am Zug sind. Sie erhalten neue Energie von jeder Kraftquelle, die Sie erobern und – nur für die ersten Züge – von Ihrer Zitadelle.

Das Bewegen der Spielfiguren ist nicht mit Energieaufwand verbunden, aber Sie brauchen magische Kraft, um jeden Dämonen und jedes Element auf Ihrer Seite zu halten und besondere Energie, um Zauberformeln zu sprechen. Der Energieverbrauch der verschiedenen Handlungen ist an einer Marke neben der Energieskala abzulesen. Sie können keine Handlungen ausführen, für die Sie nicht mehr genug magische Kraft haben.

Die Zauberformeln wirken nur in dem Element, in dem sich der beschwörende Zauberlehrling aufhält. Zauberlehrlinge können keine Zauberformeln aussprechen, wenn sie sich auf einem der beiden Spielfelder befinden, die das Nichts symbolisieren. Außerdem sind sie immun gegen alle Beschwörungen, mit Ausnahme der Heilungsformel.

DIE LISTE DER ZAUBERSPRÜCHE

SUMMON = BESCHWÖRUNG – Diese Formel werden Sie am meisten benutzen. Wenn Sie sie auswählen, können Sie unter vier Elementen und vier Dämonen wählen. Das tun Sie, indem Sie den Rahmen von einem Ungeheuer zum anderen bewegen. Der Energiebedarf für das jeweilige Ungeheuer erhöht sich, je weiter oben es in der Reihe steht.

Vergessen Sie nicht, daß der Zauberlehrling die Beschwörung nur innerhalb des Elements aussprechen kann, in dem er sich selbst befindet. Das bedeutet zum Beispiel, daß ein Zauberlehrling, der sich im Element Feuer aufhält, kein Ungeheuer in der Sphäre des Elementes Erde beschwören kann.

Sie können eine Spielfigur beschwören und direkt eine gegnerische Figur angreifen, aber damit verbrauchen Sie gesondert magische Energie. Zauberlehrling sind gegen solche Angriffe immun. Gegen sie müssen Sie Figuren einsetzen, die schon auf dem Spielfeld sind.

HEAL = HEILUNG - Diese Formel heilt zur Hälfte die Verwundungen einer Spielfigur und alle Paralsierungen.

WEAKEN = SCHWÄCHEN - Damit halbieren Sie die Lebenszeit einer gegnerischen Figur.

IMPRISON = GEFANGENNEHMEN - Wenn Sie diese Zauberformel anwenden, kann die gefangene Spielfigur nicht mehr bewegt werden. Die Energie, die benötigt wird, um diesen Zustand aufrecht zu erhalten, muß nicht der aufbringen, dem die gefangene Spielfigur ursprünglich gehört, sondern derjenige, der die Figur gefangen hat.

RELEASE = FREILASSEN - Wenn Sie eine Figur nicht mehr länger in Ihrer Gewalt halten wollen oder können, wenden Sie diese Zauberformel an.

BANISH = BANNEN - Hierbei verbrauchen Sie sehr viel magische Energie. Auf der anderen Seite ist es natürlich auch sehr kräftezehrend, sich mit einer Spielfigur auseinanderzusetzen, die nicht zu besiegen ist. Und eroberte Kraftquellen ohne Zauberlehrlinge sind verlockende Ziele für den Feind.

APOCALYPSE - Mit dieser Zauberformel beginnt die entscheidende - spielentscheidende - Schlacht. In dieser apokalyptischen Schlacht hängt die Lebensdauer Ihrer Spielfiguren, Ihre Wurfkraft und Wurfgeschwindigkeit nur von Ihrer magischen Energie ab. Selbstverständlich spielt auch die Anzahl der noch übrig gebliebenen Spielfiguren und Zauberlehrlinge eine Rolle. Diese Schlacht ist der letzte Ausweg für Sie selbst oder sie bietet einem längst überwältigten Gegner eine Möglichkeit zur ehrenvollen Niederlage.

TIPS FÜR IHREN KAMPF

Attacken – Auf dem Schlachtfeld können Sie Ihren Gegner auf jede erdenkliche Weise angreifen, indem Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung bewegen und dabei gleichzeitig den Feuerknopf drücken (s. a. Angriffsarten). Die Lebenslinien an der jeweiligen Seite der Arena zeigen die Kraft und das Durchhaltevermögen der zwei kämpfenden Spielfiguren. Wenn eine Spielfigur verwundet wird, wird seine Lebenslinie verkürzt. Ist seine Lebenslinie erloschen, ist die Spielfigur tot, der Kampf vorüber. Wichtig: Mit Ausnahme des Molochs und der Geister können Sie die Spielfiguren nicht bewegen, während Sie den Feuerknopf gedrückt halten.

Intervalle der Attacken – Obwohl der Kampf schnell ist, können Sie nicht unentwegt feuern. Es dauert einige Zeit, bis ein Wirbelwind oder eine Flutwelle beschworen ist. In dem Augenblick, in dem Sie durch Drücken des Feuerknopfes einen neuen Angriff einleiten können, ertönt vom Computer ein Kontrollton – ein hoher für die Mächte der Ordnung und ein tiefer für die Mächte des Chaos.

Angriffsarten – Jede Spielfigur kann die meiste Kraft entfalten, wenn sie in einem wohlgesonnenen Element oder in einem neutralen Element eingesetzt wird. Dabei ist es positiv, wenn ihre Stärken ausgenutzt und ihre Schwächen ausgeglichen werden. Sie werden in Ihren Kämpfen schnell lernen, was Sie besonders beachten sollten. Die folgenden Hinweise dienen nur als Denkanstoß, damit Sie sich ein paar Gedanken über den Einsatz Ihrer sechs ungewöhnlichsten Spielfiguren machen.

1. Zauberlehrlinge

Die Wurfgeschosse der Zauberlehrlinge können so lange abgefeuert werden, wie Sie den Knopf gedrückt halten. Natürlich kann sich der Zauberlehrling so lange nicht bewegen, wie Sie den Feuerknopf gedrückt halten.

2. Gorgonen

Das Gorgonenhaupt verwundet nicht, sondern es paralyisiert den Gegner nur. Nach jedem Treffer durch den Blick des Gorgonenhauptes bewegt sich die angegriffene Spielfigur langsamer, bis sie bewegungsunfähig ist und stirbt.

3. Geister

Geister sind während eines Angriffs unsichtbar, mit einer Ausnahme, wenn sie versuchen, ihren Gegner zu verletzen. Sie können sich sogar während eines Angriffs bewegen. Die sie umgebende Aura vernichtet alles Leben, das sich ihnen nähert. Geister können aus einem Kampf stärker hervorgehen, als sie ihn begonnen haben. In der Hand ihres Meisters können sie zu einer unüberwindlichen Waffe werden.

4. Feuervogel

Wenn der Feuervogel explodiert, kann er nicht verletzt werden, aber er kann sich auch nicht bewegen. Doch im Gegensatz zu Archons Phönix können Sie die Explosion durch Loslassen des gedrückten Feuerknopfes vorzeitig beenden.

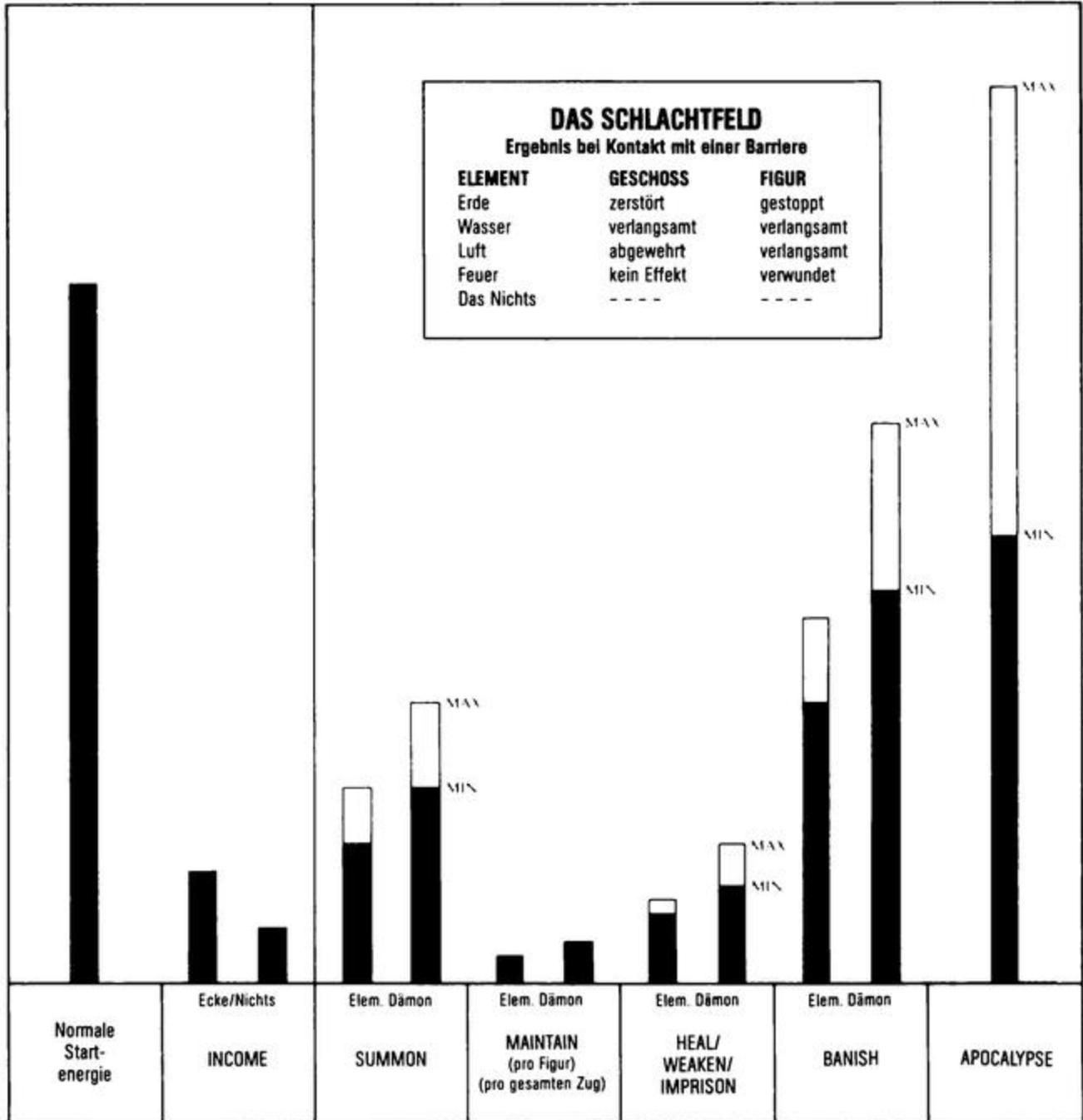
5. Sirenen

Die Sirenen brauchen nicht zu zielen. Wenn Sie den Feuerknopf drücken, beginnen sie zu singen und Ihre Feinde beginnen zu sterben. Wenn Sie von einer Sirene angegriffen werden, verlieren Sie keine Zeit damit, sich Gedanken zu Ihrer Verteidigung zu machen, sonst könnte sich das Problem von selbst lösen...

6. Moloche

Moloche sind ihre eigenen Wurfgeschosse. Sie bewegen sich nur in gerader Linie auf den Gegner zu und sind unverwundbar – nur der Gesang der Sirenen ist eine Gefahr für sie.

Die magische Energie



Im Vertrieb der
ARIOLASOFT
Steinhauser Straße 3
8000 München 80
Tel.: 089 / 4136-314
Telex: 523487





This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commodore.eu>