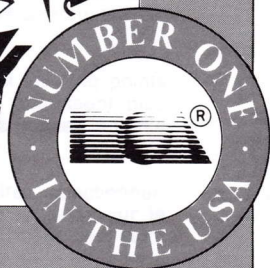


# MANUEL

## THE ARCHON COLLECTION



THE LIGHT AND THE DARK



FRANCAIS

ELECTRONIC ARTS™



## ARCHON

ARCHON décrit la lutte éternelle entre la lumière et les ténèbres dans le cadre d'une épreuve d'action et de stratégie entre forces opposées qui s'inspirent de la mythologie et des légendes. Les forces de la Lumière et celles des Ténèbres sont égales en nombre; leur force est équilibrée mais non pas identique. Leur objectif, lui, est le même: la conquête des cinq "points de puissance" soit l'élimination de leur adversaire.

### LES DEUX ECRANS

Tout d'abord, on trouve l'écran de stratégie où les icônes sont manoeuvrées à tour de rôle dans des positions favorables. Lorsqu'une icône se déplace sur un carré déjà occupé par celle d'un adversaire, le jeu passe au champ de bataille où les deux combattent pour cet espace.

### ECRAN DE LA STRATEGIE INITIALE

**Le cycle de luminosité** - Les carrés de la "luminance" sur l'écran de stratégie varient en intensité tout au long du jeu. Votre sort aura tendance à évoluer au fil de ce cycle car les icônes du camp de la lumière sont plus difficiles à vaincre sur les carrés lumineux que lorsqu'elles se trouvent sur les carrés sombres et vice-versa.

**Point de puissance:** des symboles clignotants indiquent les cinq points de puissance. Les icônes des points de puissance guérissent plus rapidement et sont protégées contre les incantations. Vous gagnez la partie lorsque vous occupez les cinq points de puissance.

**Mouvement:** déplacez le bloc sur l'icône que vous désirez sélectionner. Poussez sur le bouton pour choisir l'icône. Déplacez le bloc sur la destination désirée et appuyez sur le bouton pour déplacer l'icône vers cette destination.



Il y a trois formes de mouvement: au sol, en vol et par téléportation. Pour les mouvements au sol, on ne peut pas se déplacer en diagonale ou à travers des carrés occupés; en vol, on est limité par les points d'atterrissage. Seuls le magicien et la sorcière peuvent se déplacer par téléportation.

**Nota:** si vous changez d'idée au cours du déplacement au sol, vous devez revenir sur vos pas.

## LE CHAMP DE BATAILLE

**Combat** est immédiat et simultané. Les joysticks (la souris ou les touches de direction) commandent le mouvement des icônes et le bouton lance une attaque tout en immobilisant votre icône. Il y a trois types de combat. Les chevaliers et les lutins manient l'épée et la massue; la dame blanche et le Phoenix infligent des dégâts dans la zone circulaire qui les entourent; et toutes les autres icônes jettent des missiles de toutes sortes.

**L'intervalle de l'attaque**, rapide et violent, a des limites. Il faut un moment pour soulever une épée ou arracher un galet du sol! L'ordinateur émettra un son lorsque votre icône est prête à lancer une autre attaque.

**Les barrières** traversent leurs propres cycles de luminosité. Les barrières sont impénétrables sauf lorsqu'elles disparaissent (elles deviennent presque transparentes).

**La vis, la mort et les blessures** affectent les 'lignes de vie' aux deux bouts du champ qui indiquent la longévité des deux icônes qui se battent. Une icône victorieuse retourne à l'écran de stratégie au commandement du carré contesté. Les icônes blessées guérissent lentement avec le temps, plus rapidement sur un point de puissance ou instantanément avec une incantation de guérison.

## LES FORMULES MAGIQUES

La magie est l'élément stratégique le plus important. Seul le magicien et la sorcière peuvent jeter des sorts. Vous ne pouvez lancer chaque sort qu'une seule fois. Ces formules magiques sont puissantes mais elles affaiblissent,



à chaque fois, le magicien qui les formule. Pour lancer un sort, placez-vous sur votre mage et appuyez deux fois sur le bouton. Poussez le joystick en haut et en bas pour voir les formules magiques qu'il vous reste, appuyez sur le bouton lorsque vous trouvez celle que vous voulez. Sur le Macintosh, appelez le menu des formules magiques. Vous obtiendrez des messages supplémentaires.

### TELEPORTATION

**Effet:** déplacement des icônes sur une certaine distance d'un carré à un autre.

**Opérations nécessaires:** déplacez le bloc vers l'icône, appuyez sur le bouton puis déplacez-la vers sa destination.

**Limitations:** vous ne pouvez pas déplacer une icône ennemie, vous déplacer sur un carré déjà occupé par votre propre icône, vous téléporter sur un point de puissance ou hors de celui, ou téléporter une icône emprisonnée.

### GUERISON

**Effet:** guérit les blessures des icônes quelles qu'elles soient.

**Opérations nécessaires:** déplacez le bloc sur l'icône blessée et poussez sur le bouton.

**Limitations:** vous ne pouvez pas guérir une icône sur un point de puissance.

### TEMPS DE DECALAGE

**Effet:** deux effets possibles. Inversion de l'écoulement du temps ou changement brutal du temps sur le cycle de luminosité.

**Opérations nécessaires:** aucune après la sélection de la formule magique.

Limitations: aucune

### ECHANGE

**Effet:** permet à deux icônes de changer de place entre elles.

**Opérations nécessaires:** déplacez le bloc sur l'icône que vous désirez transposer, poussez le bouton. Faites-en de même pour l'autre icône.

**Limitations:** on ne peut pas échanger des icônes emprisonnées ou se trouvant sur des points de puissance.



### APPEL DES ESPRITS ELEMENTAUX

**Effet:** permet l'attaque d'une icône ennemie avec une nouvelle icône provisoire représentant la terre, l'air, le feu ou l'eau. Après le combat, l'esprit élémental disparaît.

**Opérations nécessaires:** déplacez-le sur l'icône que vous désirez attaquer.

**Limitations:** vous ne pouvez pas attaquer une icône sur un point de puissance ou choisir l'esprit élémental qui répondra à votre appel.

### RESSUSCITATION

**Effet:** ressuscite une icône préalablement tuée en combat.

**Opérations nécessaires:** l'icône ressuscitée provient d'un affichage sur votre côté de l'écran de stratégie et sa destination doit être un carré vide à côté de votre mage.

**Limitations:** vous ne pouvez pas ressusciter une icône vivante. Un des carrés à côté de votre mage doit être vide.

### EMPRISONNEMENT

**Effet:** empêche une icône de sortie de son carré. *Important:* un mage emprisonné ne peut pas jeter de sorts. L'emprisonnement est provisoire jusqu'à ce que la couleur du cycle de luminosité du carré de la prison correspond à celui de l'icône emprisonnée.

**Opérations nécessaires:** déplacez le bloc sur l'icône cible et appuyez sur le bouton.

**Limitations:** vous ne pouvez pas emprisonner une icône sur un point de puissance.

### CESSER LA CONJURATION

Si vous changez d'avis lors de la sélection d'un sort ou si le sort que vous désirez n'est pas disponible ou est annulé, vous pouvez appuyer sur le bouton lorsque "CESSER LA CONJURATION" est appuyé puis recommencer.



## LES FORCES EN PRESENCE

### Les forces de la lumière

Le **MAGICIEN** jette des boules de feu et d'autres sorts.

La **LICORNE** est rapide et agile. Sa corne lance des foudres d'énergie.

Les **ARCHERS** sont munis de carquois inépuisables.

Un **GOLEM** est un être artificiel armé de gros galets.

Les **WALKYRIES** sont des femelles qui peuvent se déplacer sur l'air et porter un javelot enchanté.

Les **GENIES** peuvent invoquer une petite tornade.

Le **PHENIX** peut exploser dans une boule de feu et en sortir indemne. Pendant sa métamorphose, il est invulnérable.

Les **CHEVALIERS** sont des soldats armés et munis d'une armure qui combattent contre des ennemis beaucoup plus grands qu'eux.

### Les forces des Ténèbres

La **SORCIERE** lance des foudres tout en faisant des incantations.

Le **BASILIC** est doté de mouvements rapides et d'un regard mortel.

La queue de la '**MANTICORE**' se hérisse de grandes plumes.

Le **TROLL** saisit tout ce qu'il trouve et le catapulte.

Le **METAMORPHOSEUR** vole la forme de ses ennemis et devient l'image inversée de ceux-ci.

L'haleine enflammée du **DRAGON** détruit un grand nombre d'êtres. Ses pouvoirs imposants en font la force la plus dangereuse après la sorcière.

La **DAME BLANCHE** attaque avec ses cris et tous ceux qui se trouvent à sa portée perdent leur vie. Les **LUTINS** sont armés de massues noueuses qui sont des armes redoutables même pour les épées des chevaliers.



## CONSEILS POUR LE JEU

### Ouvertures stratégiques

*Traditionnelle:* déplacez vos icônes mal placées sur des carrés plus favorables. Etablissez dès le départ une position forte et bien équilibrée.

*Assaut magique:* Eliminez l'icône ennemie la plus forte dès le départ. Le meilleur moyen est d'utiliser une série de sorts.

*Ebats monstres:* risqué mais amusant et donnant parfois des résultats surprenants. Faites voler ou téléportez votre icône la plus forte de l'autre côté et lancez-la dans des ébats bruyants.

### Conseils généraux sur la stratégie

Restez sur votre couleur. Planifiez. Evitez les encombrements. Protégez votre mage!

### Incantations stratégiques

*Téléportation:* pratique pour jeter une icône lente ou mal placée dans les rangs arrière de votre adversaire.

*Guérison:* ne jamais guérir un métamorphoseur car il se régénère entre les combats.

*Temps de passage:* sert à prolonger l'emprisonnement. Son utilisation stratégique peut permettre une attaque conjuguée sur les points de puissance.

*Echange:* faites échouer l'avance de l'ennemi en échangeant un intrus menaçant contre une icône plus faible.

*Appel d'esprits élémentaux:* insensible aux variations de luminosité, ils sont parfaitement indiqués pour attaquer un ennemi qui reste sur des carrés qui lui sont favorables.

*Ressuscitation:* ressuscitez seulement vos icônes fortes!

*Enprisonnement:* la difficulté est la synchronisation ainsi que le temps de changement pour prolonger l'effet.

### Conseils généraux pour le combat

Ne vous déplacez pas en ligne droite. Frappez sans vous arrêter. Coincez vos adversaires. Semez la confusion parmi les forces adverses. Apprenez à connaître les points forts et les faiblesses de votre icône. Faites de fausses attaques.



### Les icônes de combat

**MAGICIEN:** évitez de l'utiliser sauf s'il est attaqué.

**SORCIERE:** évitez de la combattre, si possible!

**LICORNE/BASILIC:** la vitesse et la distance sont les armes les meilleures.

**ARCHERS:** souvenez-vous de la lenteur de leurs attaques.

**GOLEM/TROLL:** ils possèdent de longues vies et lancent des attaques meurtrières.

**GENIE/Dragon:** ici vous avez de la puissance en réserve.

**WALKYRIE:** il s'agit en fait d'un archer plus résistant.

**PHENIX:** approchez-vous en - plus vous êtes près, mieux cela vaut.

**METAMORPHOSEUR:** pour la réussite on doit se trouver sur le champ de bataille approprié.

**'MANTICORE':** présente l'avantage d'une attaque plus générale que ses homologues.

**DAME BLANCHE:** attaque de façon efficace, avec une grande habileté.

**CHEVALIER/LUTIN:** se déplace rapidement mais de façon irrégulière. Approchez-vous et restez là.

**ESPRITS ELEMENTAUX:** l'élément Terre se joue comme un Golem/Troll. Du point de vue tactique, vous pouvez considérer le feu comme un magicien, l'air comme un archer et l'eau comme une 'Manticore'.





## ARCHON II: ADEPT

### DEUX ECRANS

Adept utilise les mêmes écrans de Stratégie et de Champ de bataille qu'Archon.

### OPTIONS DES JOUEURS

Adept utilise les mêmes options de joueurs qu'Archon.

### COUPS

Vous commencez avec quatre Adeptes. A chaque tour, vous utilisez l'énergie magique qu'il vous reste pour: 1. déplacer un Adepté; 2. Utiliser un Adepté pour jeter un sort; 3. Déplacer une icône évoquée lors d'un tour précédent.

### VICTOIRE

Vous gagnez lorsque vous occupez les six points de puissance, si vous triomphez dans l'Apocalypse ou lorsque votre adversaire épuise son énergie magique ou ses icônes.

### LE TABLEAU

- Le tableau principal se compose de quatre bandes représentant les éléments classiques: la Terre, l'Eau, l'Air et le Feu. Quatre carrés ne font pas partie des bandes: deux de ceux-ci sont des Vides noirs et neutres, les autres sont les citadelles de l'Ordre et du Chaos. Les vides peuvent être occupés par des icônes, mais les citadelles ne le peuvent pas.
- Il y a six points de puissances clignotants. Deux de ceux-ci sont les Vides et les quatre autres se déplacent de tour en tour.

### MOUVEMENTS

Si le bloc est de votre côté, c'est à vous de jouer. Utilisez votre joystick en le déplaçant sur l'icône que vous désirez et poussez le bouton. Ensuite, déplacez-le sur votre destination prévue et appuyez de nouveau sur le bouton (si vous ne désirez pas cette icône, poussez de nouveau sur le bouton. NOTA: la règle pour l'annulation d'un Adepté est différente).



**Esprits élémentaux & Démons:** déplacez-les aussi loin que vous voudrez avec toutefois deux limitations: ils ne peuvent pas dépasser une autre icône ni aboutir sur une icône amie. Vous pouvez sauter d'un élément à un autre élément adjacent.

**Adeptes:** on peut les téléporter n'importe où sur le tableau moyennant un peu d'énergie magique.

## INCANTATIONS

- Au lieu de jouer, un Adepté peut jeter un sort s'il dispose de l'énergie suffisante. Sélectionnez l'Adepté avec le bloc, appuyez sur le bouton une première fois puis une deuxième fois. Ceci produit "SELECTIONNEZ VOTRE INCANTATION".

- Déplacez le joystick en avant et en arrière pour obtenir les choix. Appuyez le bouton sur celui que vous désirez. Vous pouvez modifier votre choix avec "ANNULEZ VOTRE INCANTATION". Si vous avez déjà choisi votre incantation, déplacez le bloc vers votre citadelle et appuyez sur le bouton. - La magie se trouve au coeur même de l'action mais elle a un prix. La quantité d'énergie magique dont vous disposez est indiquée par la barre verticale et elle varie tout au long du jeu.

- Le déplacement des icônes est généralement libre mais le maintien de Démons et d'Esprits élémentaux coûte de l'énergie, et les incantations encore davantage. La barre d'énergie indique le coût de vos options.

- L'effet des incantations est limité à l'élément sur lequel se trouve l'Adepté. Les Adeptes ne peuvent pas jeter de sorts à partir d'un vide et ils sont insensibles à toutes les incantations sauf 'Guérison'.

## LA LISTE DES INCANTATIONS

**APPEL:** vous avez le choix entre quatre Démons et quatre Esprits élémentaux. Remarque: la magie de l'Adepté n'est effective que dans le cadre de l'Adepté conjurant l'esprit. Vous pouvez appeler une icône et attaquer directement une icône opposée moyennant une certaine énergie. Pour attaquer, les Adeptes doivent utiliser des icônes déjà représentées dans le tableau.

**GUERISON:** guérit la moitié des blessures d'une icône ainsi que toute les paralysies.

**AFFAIBLISSEMENT:** réduit de moitié la longévité d'une icône ennemie.



**EMPRISONNEMENT:** l'icône emprisonnée ne peut pas être déplacée mais elle coûte de l'énergie.

**LIBERATION:** lorsque vous ne pouvez plus vous permettre, ou qu'il n'est plus nécessaire, de maintenir une icône en prison.

**PROSCRIPTION:** une incantation à formulation très coûteuse mais extrêmement efficace.

**APOCALYPSE:** sert à épargner des souffrances inutiles à un ennemi écrasé par les forces adverses ou bien à sortir d'une situation désespérée par le suicide.

## CONSEILS POUR LES COMBATS

**METHODE D'ATTAQUE:** sur le champ de bataille, les icônes sont projetées sur l'ennemi et elles bourrent de coups, enflamment, chantent, lancent, regardent fixement et harcèlent l'ennemi dans toutes les directions où vous déplacez le joystick tout en appuyant sur le bouton.

**INTERVALLE ENTRE LES ATTAQUES:** Les combats sont rapides mais vous devez attendre que l'intervalle entre les attaques se soit écoulé avant de pouvoir attaquer de nouveau.

**STYLES D'ATTAQUE:** les icônes atteignent leur degré d'efficacité maximum lorsqu'elles sont utilisées dans un milieu sympathique et bien compris. Les missiles des Adeptes peuvent être guidés tant que vous maintenez le bouton appuyé, mais les Adeptes ne peuvent pas bouger.

La Gorgone ne blesse pas: elle paralyse; les esprits ne sont pas sympas: ils sont invisibles sauf lorsqu'ils vous attaquent.

L'oiseau de feu ne peut pas être blessé ou bouger lorsqu'il explose, mais vous pouvez arrêter l'explosion en relâchant le bouton.

Les sirènes n'ont pas besoin de viser: il suffit d'appuyer sur le bouton pour que les chants commencent... et les victimes commencent à mourir.

Les Mastodontes sont comme des missiles: ils se déplacent en ligne droite et sont invulnérables au chant de la sirène.



### **NOTICE**

ELECTRONIC ARTS RESERVES THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THE PRODUCT DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME AND WITHOUT NOTICE.

THIS MANUAL, AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IS COPYRIGHTED. ALL RIGHTS ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE-READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THIS MANUAL, ITS QUALITY, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS MANUAL IS PROVIDED "AS IS." ELECTRONIC ARTS MAKES CERTAIN LIMITED WARRANTIES WITH REGARD TO THE SOFTWARE AND THE MEDIA FOR THE SOFTWARE. PLEASE SEE THE ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY ENCLOSED WITH THIS PRODUCT.

MANUAL © 1988 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED

ELECTRONIC ARTS LIMITED  
11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND



**ELECTRONIC ARTS®**  
Home Computer Software

E03201FM