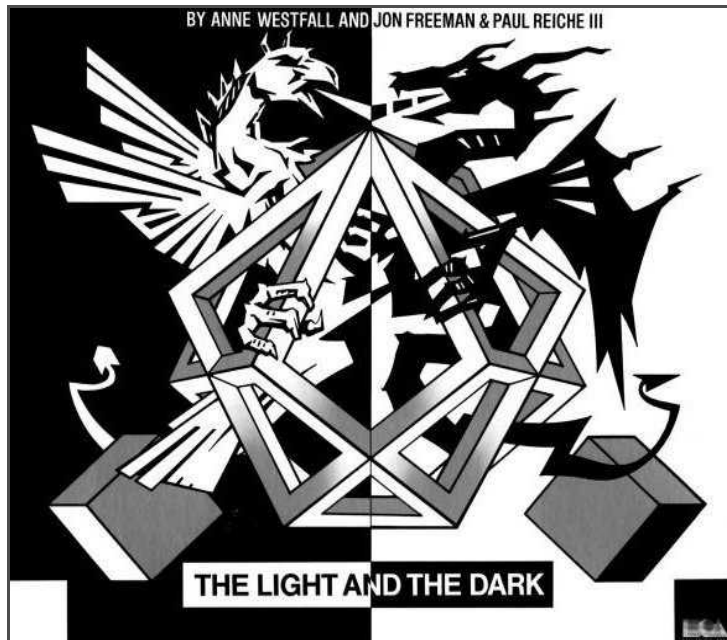


ARCHON



Archon

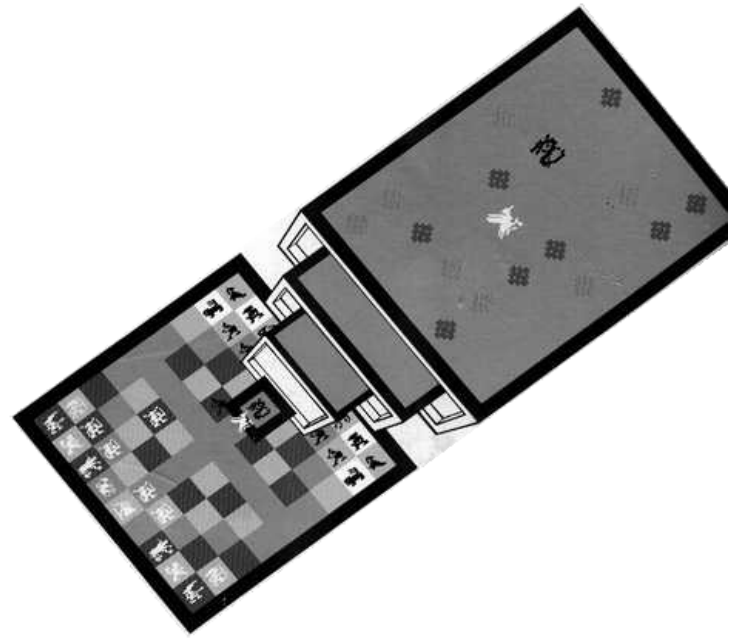
Die helle und die dunkle Seite (oder die ewige Konfrontation) Ein magisches, mittelalterliches Spielfeld dargestellt als überwuchertes Schachbrett zeichnet sich vor Ihnen ab. Innerhalb dieser mystischen Fläche befinden sich Phoenixe, Golems, Zauberer. Gleich magischen Wesen wechseln sie ihre Fähigkeiten wenn sie von Quadrat zu Quadrat ziehen, und treffen sich zwei Gegner auf einem Quadrat, wird das Spielfeld zu einem Kampfplatz.

Ihre Figuren benutzen ihre fantastischen Fähigkeiten um gegen Todesfeen, Goblins und Zauberer zu kämpfen. Sie verwenden Sprüche Geschoße und Fäuste, sie werfen Spieße und Flammen. Sie übernehmen sogar das Aussehen und die Eigenschaften des Gegners. Sie werden Ihre ganze Geschicklichkeit, Gewandtheit und Intelligenz benötigen um Ihre Seite zu kontrollieren und zu führen.

Ihre Magie erhöht und vermindert sich mit dem Lichtzyklus des Spielbretts. So wie das Licht wechselt, wechseln auch Ihre Fähigkeiten. Sie müssen die Zeit im Auge behalten und Ihre Stärke effektiv einteilen.

Archon ist ein Kampf aus Aktion und Strategie, der zwischen zwei gegensätzlichen Streitkräften die aus Mythen und Legenden bestehen ausgetragen wird. Die Helle Seite und die Dunkle Seite bestehen aus gleich vielen Individuen und ihre Stärke hält sich die Waage, aber sie bestehen nicht aus den gleichen Truppenteilen. Ihre Ziele sind die selben: Jede Seite existiert um zu siegen. Entweder durch Vernichtung aller gegnerischen Streitkräfte, oder durch Eroberung der fünf Kraftfelder.

(c) 1983 Free Fall Associates
(c) 1983 Electronic Arts, inc.



Das Spiel

Run/Stop	Spiel pausieren
Q	beendet Demo oder Spiel
F7	Neustart nach Spielende

1. Icons

Die verschiedenen phantastischen Figuren unter Ihrem Kommando werden von spezifischen Bildern "Icons" repräsentiert - stilisierte Bilder von Rittern, Kobolden, usw. Es befinden sich 20 Icons, davon 8 verschieden auf jeder Seite, auf dem Brett. Dazu kommen noch 4 Elementals (mehr über diese erfahren Sie später). Keine Ihrer Figuren ist identisch mit einer Figur der gegnerischen Seite.

2. Die zwei Bildschirme

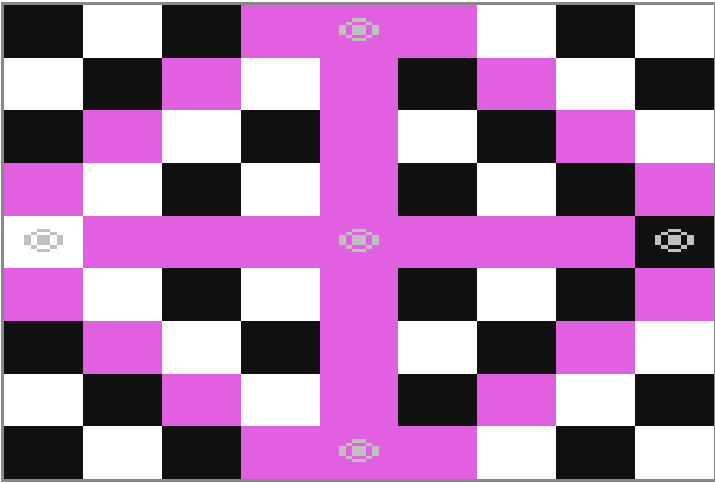
Archon wird auf zwei Bildschirmen gespielt. Auf einem - dem Strategie-Screen - versuchen Sie und Ihr Gegner durch abwechselnde Züge die eigenen Figuren in gute Positionen zu manövrieren. Wenn Sie eine Figur auf ein Quadrat setzen, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird auf den zweiten Bildschirm umgeschaltet, der die Kampfarena darstellt.





3. Feindseligkeiten

Aus alter Tradition werden in Brettspielen (Schach, Backgammon etc.) die "Verteidiger" sofort geschlagen, d.h. vom Brett entfernt und der "Angreifer" gewinnt den "Kampf" und die Position. In Archon erlauben wir eine so lemminghafte Fügsamkeit aufseiten












des Verteidigers nicht! Wenn Sie eine Position, die vom Gegner besetzt ist erobern wollen, müssen Sie dafür kämpfen. Das umstrittene Feld wird vergrößert, bis es den Bildschirm ausfüllt und dann, mit den Worten eines gewissen orangen Monsters aus dem Comic-Bereich gesagt, "It's clobberin' time!!!"

4. Der Strategie-Bildschirm



-  = weißes Feld - (Helle Seite)
-  = schwarzes Feld - (Dunkle Seite)
-  = Lichtzyklus Feld - (wechselt)
-  = Energie Feld

5. Spielaufstellung

Helle Seite				Dunkle Seite			
		valkyrie	archer			manticore	banshee
		golem	knight			goblin	troll
		unicorn	knight			goblin	basilisk
		djinni	knight			goblin	shapeshifter
		wizard	knight			goblin	sorceress
		phoenix	knight			goblin	dragon
		unicorn	knight			goblin	basilisk
		golem	knight			goblin	troll
		valkyrie	archer			manticore	banshee

6. Der Lichtzyklus

Archon's Strategie-Bildschirm ist einer ständigen Veränderung unterworfen. Während einige Felder immer weiß oder schwarz bleiben, verändern andere, sogenannte "Luminance"-Felder ihre Helligkeit. Der Ablauf dieser Änderung ist wie folgt: schwarz, dunkel, etwas dunkel, etwas hell, hell, weiß und wieder zurück. Diese Veränderung erfolgt nach jeden Zug. Ihre Spielstärke erhöht und vermindert sich mit dem Lichtzyklus, da Figuren der Hellen Seite schwerer auf hellen Feldern zu besiegen sind als auf dunklen. Konsequenterweise sind Figuren der Dunklen Seite auf dunklen Feldern schwerer zu besiegen.

7. Kraftfelder

Die fünf Kraftfelder werden durch rote, blinkende Symbole auf dem Spielbrett angezeigt. Figuren, die ein Kraftfeld besetzen, heilen schneller als normal und sind vor Auswirkungen der magischen Sprüche geschützt. Wenn Ihre Figuren alle fünf Kraftfelder besetzen, haben Sie das Spiel gewonnen.

8. Bewegung

Wenn sich der oszillierende Rahmen auf Ihrer Seite befindet, sind Sie am Zug. Benützen Sie den Joystick um den Rahmen zur gewünschten Figur zu bewegen. Drücken Sie den Feuerknopf um sie "aufzunehmen". Sie müssen nun mit dieser Figur ziehen (wenn mit einer Figur kein Zug möglich ist, kann sie auch nicht "aufgenommen" werden). Nachdem Sie die Figur zu ihrem Bestimmungsort gezogen haben, drücken Sie den Feuerknopf noch einmal um sie wieder abzusetzen.

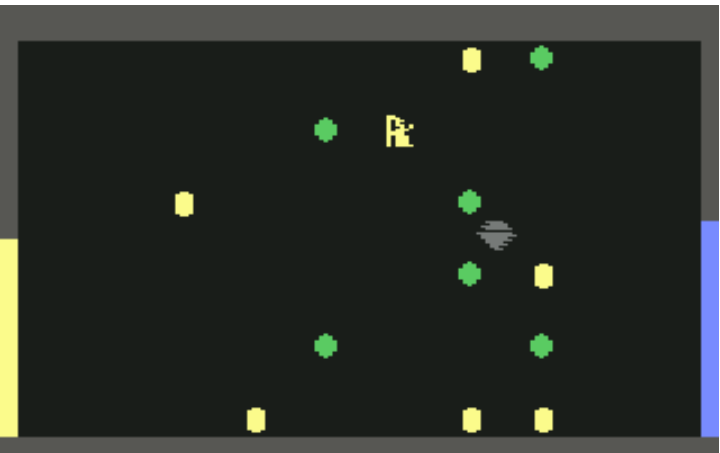
Bewegung wird auf drei verschiedene Arten ausgeführt: am Boden, in der Luft, per Teleportation. Figuren, die sich am Boden bewegen, können nicht über besetzte Felder hinwegziehen. Figuren, die sich in der Luft bewegen, sind nur in der Wahl des Zielfeldes beschränkt. Außerdem können sich diese auch diagonal bewegen, sich am Boden bewegende Figuren können dies nicht. Nur der Wizard und die Sorceress können teleportieren, aber in der Praxis können Sie sich diese als Figuren vorstellen, die sich in der Luft bewegen. Bei jedem Zug können Sie eine Figur in jede Richtung oder Richtungskombination bis zu der ihr erlaubten Zugweite bewegen, solange das Zielfeld nicht von einer eigenen Figur besetzt ist.

Anmerkung: Wenn Sie, während Sie eine Bodenfigur ziehen Ihre Meinung ändern und diese Figur auf eine andere Stelle setzen möchten, müssen Sie diese zuerst auf genau den bisher gezogenen Weg zum Ausgangspunkt zurückziehen, da der Computer sonst annimmt, Sie versuchen Ihren Zug unrechtmäßig zu verlängern.

9. Kampf

Das Geschehen in der Kampf-Arena ist unmittelbar und simultan; hier gibt es keine Züge. Sie bewegen Ihre Figur direkt mit dem Joystick. Der Druck auf den Feuerknopf löst einen Angriff - beispielsweise das Schwert schwingen, einen Pfeil abschießen - in die Richtung in die der Joystickhebel zeigt aus. Ein Angriff kann in alle acht Richtungen ausgeführt werden.

WICHTIG: Ihre Figur kann während dem Druck auf den Feuerknopf nicht bewegt werden.



Es gibt drei grundsätzliche Kampffarten: Knights und Goblins sind Schwert- und Keulenschwinger, sie müssen sehr nahe zum Gegner um Schaden hervorzurufen. Banshee und Phönix rufen Schaden in einen kreisförmigen Bereich um sich selbst hervor, je länger sich eine gegnerische Figur in diesem Bereich aufhält, desto mehr Schaden wird ihr zugefügt. Bei solchen "Flächenangriffen" muß nicht gezielt werden.

Alle anderen Figuren "werfen" Waffen aller Art und Gattung, die folglich bis zu einer beträchtlichen Entfernung Schaden anrichten. Weitere detaillierte Informationen über Angriffsgeschwindigkeit und -stärke der verschiedenen Figuren erhalten Sie im Abschnitt "Quick-Referenz".

10. Das Angriffs-Intervall

Während dem Kampf kann Ihre Figur die Angriffe nicht so schnell hintereinander ausführen wie Sie den Joystickknopf drücken könnten. Es dauert einen Moment bis ein Schwert in die Angriffsposition gebracht worden ist, schon länger einen schnellen Feuerball hervor zu beschwören, und ganze zwei Sekunden um einen Steinblock aus dem Boden zu lösen und ihn in die Wurfposition zu bringen. Wenn Sie den Feuerknopf drücken bevor Ihre Figur für einen Angriff bereit ist, bewirkt dies nur die Bewegungslosigkeit derselben. Den exakten Zeitpunkt ab dem Ihre Figur wieder einen Angriff ausführen kann, zeigt der Computer durch einen glockenähnlichen Ton an - einen hohen Ton für die Helle-Seite und einen tieferen Ton für die Dunkle-Seite.

11. Barrieren

Die Hindernisse oder Barrieren in der Kampfarena haben ihre eigenen Lichtzyklen. Seien Sie vorsichtig, diese Barrieren sind eine knifflige Angelegenheit.

Normalerweise ist eine Barriere undurchlässig, aber wenn ihr Zyklus sie die Farbe wechseln läßt und diese dann mit der Farbe des Hintergrunds übereinstimmt verschwindet sie . . . für ein paar Sekunden. Sie ist während dieser Zeit praktisch nicht vorhanden und stellt somit auch für Figuren und Geschoße kein Hindernis mehr dar.

Außerdem kann eine Barriere ein paar Sekunden bevor sie verschwindet und nachdem sie wieder aufgetaucht ist von Geschoßen und Figuren durchdrungen werden. Allerdings wird die Geschwindigkeit des durchdringenden Körpers herabgesetzt. Grundsätzlich kann man sagen, je stabiler eine Barriere aussieht, desto undurchdringlicher ist sie. Sollten Sie Zweifel über eine Barriere haben, meiden Sie diese einfach.

12. Leben, Tod und Wunden

Die beiden Linien auf beiden Seiten der Kampfarena repräsentieren die aktuelle Gesundheit der zwei kämpfenden Figuren. Wenn eine Figur verwundet wird, wird die zugehörige Linie um einen der Größe der Verwundung angepaßten Teil verkürzt. Wenn die Länge der Linie auf Null gesunken ist, ist die zugehörige Figur "tot" und der Kampf wird beendet.

Eine siegreiche Figur kehrt in den Strategie-Screen zurück und besetzt das umkämpfte Feld. Jedoch ist eine ernsthaft verletzte Figur beim nächsten Kampf leichter zu besiegen. Auch die stärkste Figur kann durch wiederholte Kämpfe "verbraucht" werden.

Auf dem Strategie-Bildschirm werden verletzte Figuren langsam durch Verstreichen der Zeit, schneller beim Besetzen eines Energie-Feldes und sofort und komplett beim Anwenden eines "Heal" Spell (Heilspruch) geheilt.

13. Magische Sprüche

Magie ist das wichtigste Strategieelement in Archon. Nur zwei Figuren, im Folgenden "Magische Figuren" genannt, - der Wizard und die Sorceress - können Magische-Sprüche aussprechen. Und jede Figur kann jeden der Sprüche nur einmal verwenden. Diese Magischen-Sprüche haben aber einen Haken: Jeder Spruch schwächt die Figur, die ihn ausspricht. Bei oftmaliger Benutzung dieser Fähigkeit wird sich diese Figur gegen einen direkten Angriff schlechter verteidigen können. Ein Spruch wird auf dem Strategie-Screen anstatt eines regulären Zuges ausgeführt. Bewegen Sie einfach den Rahmen auf Ihre Figur, die den Spruch aussprechen soll und drücken Sie den Feuerknopf (die übliche Meldung erscheint). Ohne die Figur zu ziehen drücken Sie den Feuerknopf noch einmal und die neue Meldung "select your spell" (wählen Sie Ihren Spruch) erscheint. Ziehen Sie den Joystick nach vor oder zurück um die vorhandenen Sprüche zu betrachten. Wenn Sie den gewünschten Spruch gefunden haben, drücken Sie den Feuerknopf um ihn anzuwenden. Sollten weitere Aktionen Ihrerseits vonnöten sein, werden weiterführende Meldungen ausgegeben und Sie passend informieren.

Beachten Sie, daß Sie jeden Spruch nur einmal verwenden können und keinen Spruch gegen eine Figur die ein Energie-Feld besetzt aussprechen können.

Detaillierte Informationen über die Magischen-Sprüche:

- Teleport

Effekt: Dieser Spruch bewegt (teleportiert) auf dem Strategie-Bildschirm eine Ihrer Figuren eine beliebige Entfernung von einem Feld zu einem anderen.

Benötigte Aktionen: Nachdem Sie den Spruch auserwählt haben, bewegen Sie den Rahmen auf die gewünschte Figur, drücken den Feuerknopf, und dann bewegen Sie die Figur auf ihr Zielfeld wie bei einem normalen Zug.

Einschränkungen: Sie können keine gegnerische Figur bewegen. Sie können auf kein Feld ziehen das mit einer eigenen Figur besetzt ist. Sie können nicht auf oder von einem Energie-Feld teleportieren. Sie können keine gebannte (imprison) Figur teleportieren.

Zusätzliche Bemerkung: Verwechseln Sie diesen Spruch nicht mit dem normalen 3-Felder-Zug einer Figur die Sprüche aussprechen kann. Der 3-Felder-Zug ist ein "kleiner Zauber" der sich auf der selben Stufe wie "Feuerbälle werfen" befindet und nicht an die Restriktionen der sieben Magischen-Sprüche gebunden ist.

- Heal (Heilung)

Effekt: Dieser Spruch heilt eine beliebige eigene Figur vollständig.

Benötigte Aktionen: Nachdem Sie den Spruch ausgewählt haben, bewegen Sie den Rahmen auf die zu heilende Figur und drücken Sie den Feuerknopf.

Einschränkungen: Sie können keine Figur heilen, die sich auf einem Energie-Feld befindet. Sie können keine völlig gesunde Figur heilen (wozu auch?)

- Shift Time (Zeitumkehrung)

Effekt: Zwei Effekte sind möglich. Die meiste Zeit wird der Spruch den Zeitfluß umkehren: z.B. die Richtung des Lichtzyklus der Luminancefelder, Felder die dunkler wurden, werden nun heller und umgekehrt. Aber wenn der Spruch verwendet wird, wenn der Zyklus genau am Umkehrpunkt ist, wird er den Zustand des Zyklus genau ins Gegenteil umkehren.

Benötigte Aktionen: keine

Einschränkungen: keine

- Exchange (Austausch)

Effekt: Dieser Spruch tauscht den Standort zweier Figuren auf dem Strategie-Screen aus.

Benötigte Aktionen: Bewegen Sie den Rahmen auf eine der zu vertauschenden Figuren und drücken Sie den Feuerknopf, dann setzen Sie den Rahmen auf die zweite Figur und drücken den Feuerknopf noch einmal.

Einschränkungen: Keine der beiden Figuren darf sich auf einen Kraftfeld befinden.

- Summon Elemental (Elementarkraft herbeirufen)

Effekt: Dieser Spruch erlaubt Ihnen eine feindliche Figur mit einer neuen, kurzfristig vorhandenen Figur, die eine der vier Elementarkräfte (Erde, Luft, Feuer, Wasser) repräsentiert, anzugreifen. Die Konfrontation wird wie üblich in der Kampfarena ausgetragen, aber diese Figur wird nach dem Kampf (egal ob er gewonnen oder verloren wird) wieder ihre Existenz verlieren.

Benötigte Aktionen: Sobald der Spruch ausgewählt und die Figur auf Ihrer Seite des Strategie-Screens erscheint, bewegen Sie sie zu der Figur die Sie angreifen möchten. In der Kampfarena bewegen Sie die "Elementar-Figur" ganz normal.

Einschränkungen: Eine Figur, die ein Kraftfeld besetzt kann nicht angegriffen werden. Sie können mit der "Elementar-Figur" auf kein unbesetztes oder ein mit einer eigenen Figur besetzten Feld ziehen. Sie können nicht auswählen, welche der vier "Elementar-Figuren" nach Ihrem Aufruf erscheint.

- Revive (Wiederbelebung)

Effekt: Dieser Spruch stellt eine im Kampf verlorene Figur wieder her.

Benötigte Aktionen: Bewegen Sie den Rahmen zu der wiederherzustellenden Figur, drücken Sie den Feuerknopf und dann bewegen Sie die Figur auf ihr Zielfeld wie bei einem normalen Zug. Beachten Sie, daß sich das Anfangsfeld in einer eigenen Anzeige neben dem Strategie-Screen befindet und daß das Zielfeld ein unbesetztes Feld direkt neben Ihrer "Magischen Figur" (Wizard/Sorcerer) sein muß.

Einschränkungen: Sie können keine Figur wiederbeleben, die nicht verloren ist. Eines der fünf bei der Grundstellung an die "Magische Figur" angrenzenden Felder muß frei sein und Sie müssen die wiederbelebte Figur auf eines dieser fünf Felder stellen.

- Imprison (bannen)

Effekt: Dieser Spruch hindert eine Figur am Verlassen eines Feldes des Strategie-Screens. Die Figur kann sich zwar gegen Angreifer verteidigen (in der Kampfarena), kann aber auf den Strategie-Screen nicht bewegt werden.

WICHTIG: eine gebannte "Magische Figur" kann keine Magischen Sprüche aussprechen!

Eine Bannung ist zeitbegrenzt, eine Figur der dunklen Seite wird aus den Bannung befreit, sobald der Lichtzyklus der Felder auf dunkel wechselt und umgekehrt.

Benötigte Aktionen: Nachdem dieser Spruch ausgelöst wurde, bewegen Sie den Rahmen zur Zielfigur und drücken Sie den Feuerknopf.

Einschränkungen: Sie können keine Figur bannen die sich auf einem Energiefeld aufhält. Sie können eine Figur zu dem Zeitpunkt nicht bannen, an dem der Lichtzyklus sie automatisch wieder freilassen würde.

- Cease Conjuring (Beschwörung beenden)

Dies ist kein Spruch, es ist ein Weg dieses Menü zu verlassen. Falls Sie Ihre Meinung ändern oder der gewünschte Spruch derzeit nicht verfügbar ist, drücken Sie den Feuerknopf wenn "cease conjuring" angezeigt wird.

Quick Reference Card

Die gegnerischen Truppen

Die Helle Seite

1. the wizard (der Zauberer)



Ein uralter Mann, der mit übernatürlichen Kräften jongliert, der Zauberer ist der Anführer der hellen Seite. Im Kampf wirft er vernichtende Feuerbälle, er geht nur selten das Risiko ein sein Energiefeld zu verlassen, da er gewöhnlich einen der sieben Magischen Sprüche benutzt.

Bewegungsart	: Teleport - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Feuerball
Angriffsstärke	: groß
Angriffsgeschwindigkeit	: mittel
Angriffsintervall	: durchschnittlich
Lebensspanne	: durchschnittlich
Figurenanzahl	: 1

2. the unicorn (das Einhorn)



Gleicht einem großen, weißen Pferd mit einem Löwenschweif und einen scharfen, spiralförmigen Horn auf seiner Stirn. Das Einhorn ist schnell und agil. Diese wunderschöne Kreatur kann einen blendenden Energiebolzen von seinem magischen Horn abfeuern.

Bewegungsart	: Boden - 4
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Energiebolzen
Angriffsstärke	: mäßig
Angriffsgeschwindigkeit	: schnell
Angriffsintervall	: kurz
Lebensspanne	: durchschnittlich
Figurenanzahl	: 2

3. the archer (die Bogenschützen)



Die Bogenschützen sind furchtlose Amazonen die mit legendärem Geschick mit ihren Bogen umgehen können. Sie sind mit magischen Köchern, die nie leer werden, ausgestattet.

Bewegungsart	: Boden - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Pfeil
Angriffsstärke	: klein
Angriffsgeschwindigkeit	: mittel
Angriffsintervall	: durchschnittlich
Lebensspanne	: kurz
Figurenanzahl	: 2

4. golem (Golem)



Ein Golem ist ein künstliches Wesen, geformt von Stein und schimmernden Metall und von Magie zum Leben erweckt. Die Form ist roh einem Menschen nachempfunden, aber gut zweimal so groß. Seine Waffen sind Steinbrocken die es mit vernichtender Kraft schleudert.

Bewegungsart	: Boden - 3
Geschwindigkeit	: langsam
Angriffsart	: Steinbrocken
Angriffsstärke	: groß
Angriffsgeschwindigkeit	: langsam
Angriffsintervall	: lang
Lebensspanne	: lang
Figurenanzahl	: 2

5. valkyries (Walküren)



sind hübsche blonde Kriegerinnen der Legionen von Valhalla. Jede von ihnen ist mit zwei großen magischen Gaben ausgestattet: erstens die Fähigkeit die Luft zu durchschreiten als wäre es fester Boden; und zweitens ein verzauberter Speer, der wenn er geworfen wird zur Werferin zurückkehrt.

Bewegungsart	: Luft - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Speer
Angriffsstärke	: mäßig
Angriffsgeschwindigkeit	: langsam
Angriffsintervall	: durchschnittlich
Lebensspanne	: durchschnittlich
Figurenanzahl	: 2

6. djinni (Djinni)



Der Djinni ist ein magisches Wesen einer anderen Dimension, ein fliegendes Etwas aus Gewitter und Sturm in Form eines großen, ungeheuer muskulösen Mannes, dessen Körper teilweise fest und teilweise wie verwirbelte Luft zu sein scheint. Als Cousin des Windes kann der Djinni einen kleinen Tornado mit einer Geste entfachen und mit seinen Gedanken kontrollieren.

Bewegungsart	: Luft - 4
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Wirbelwind
Angriffsstärke	: mäßig
Angriffsgeschwindigkeit	: mittel
Angriffsintervall	: durchschnittlich
Lebensspanne	: lang
Figurenanzahl	: 1

7. phoenix (Phönix)



Der Phönix ist ein flammender Vogel mit immenser Größe und Kraft. Im Kampf kann er in eine siedende Masse aus Feuer explodieren, die alles im Umkreis versengt und jeder Gegner, der unvorsichtig genug war um in die Nähe des weißglühenden Kerns zu kommen, verbrennt. Der Phönix ist nicht

nur immun gegen sein eigenes Feuer, er kann auch während seiner Metamorphose von keiner bekannten Attacke verletzt werden.

Bewegungsart	: Luft - 5
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: feurige Explosion
Angriffsstärke	: groß
Angriffsgeschwindigkeit	: langsam
Angriffsintervall	: lang
Lebensspanne	: lang
Figurenanzahl	: 1

8. knights (Ritter)



Die Ritter sind sich zu Fuß bewegende Soldaten, die gegen Feinde die viel größer sind als sie bewaffnet und gerüstet sind. Obgleich sie nicht mehr als einen Angriff vieler ihrer Gegner widerstehen können, sind sie trotzdem kein Kanonen (oder Drachen) -futter. Vorausgesetzt sie sind schnell und intelligent, gibt ihnen die Geschwindigkeit ihrer Angriffe die Chance zu überleben und zu triumphieren.

Bewegungsart	: Boden - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Schwert
Angriffsstärke	: klein
Angriffsgeschwindigkeit	: sofort
Angriffsintervall	: sehr kurz
Lebensspanne	: kurz
Figurenanzahl	: 7

Die Dunkle Seite

1. sorcoress (Hexe)



Sie gleicht dem Zauberer nur in der Stärke, sonst ist die ewig junge und schöne Sorcoress das genaue Gegenstück. Ihre Lichtstrahlen sind schneller und sicherer als seine Feuerbälle, aber etwas weniger stark. Ungestüm im Kampf, aber am sichersten auf ihren schwarzen Energiefeld, wo sie meistens dazu verwandelt wird Zaubersprüche zu erstellen.

Bewegungsart	: Teleport - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Lichtstrahlen
Angriffsstärke	: mäßig
Angriffsgeschwindigkeit	: schnell
Angriffsintervall	: durchschnittlich
Lebensspanne	: durchschnittlich
Figurenanzahl	: 1

2. basilisk (Basilisk)



Der Basilisk ist ein kleines Reptil mit einem schuppigen Körper einer Eidechse. Obwohl er relativ kurzlebig ist, machen ihn seine schnellen Bewegungen und sein tödlicher Blick zum ernstzunehmenden Gegner.

Bewegungsart	: Boden - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Augenlaser
Angriffsstärke	: groß
Angriffsgeschwindigkeit	: schnell
Angriffsintervall	: kurz
Lebensspanne	: kurz
Figurenanzahl	: 2

3. manticore (Manticore)



Der Manticore gleicht einem großen goldenen Löwen mit einem humanoiden Gesicht und einer Taille ähnlich einem Scorpion. Dieses ekelige Ding strotzt vor großen Stacheln, die es mit überraschender Genauigkeit verschießen kann.

Bewegungsart	: Boden - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Stacheln
Angriffsstärke	: klein
Angriffsgeschwindigkeit	: langsam
Angriffsintervall	: durchschnittlich
Lebensspanne	: durchschnittlich
Figurenanzahl	: 2

4. troll (Troll)



Ein Bewohner von Höhlen und dunklen Plätzen. Der mißgestaltete Troll ist ein "wackeliger" Gigant, stumpfsinnig aber stark, schwerfällig aber sehr widerstandsfähig. Wie der Golem, trägt er keine Waffen, aber er greift sich Felsen, Baumstümpfe, was immer er auch in seine Hände bekommt, und wirft diese massiven Gegenstände auf seine Feinde.

Bewegungsart	: Boden - 3
Geschwindigkeit	: langsam
Angriffsart	: Felsen
Angriffsstärke	: groß
Angriffsgeschwindigkeit	: langsam
Angriffsintervall	: lang
Lebensspanne	: lang
Figurenanzahl	: 2

5. shapeshifter (Gestaltwandler)



Der Shapeshifter ist ein sogenannter "Doppelgänger", eine dämonische Kreatur ohne wahre Gestalt oder Form. Im Kampf wird er das Spiegelbild seines Gegners, am stärksten in Fähigkeiten in denen sein Gegner am schwächsten ist. Er hat keine fixe Lebensspanne; alle Wunden heilen sobald er eine neue Gestalt annimmt.

Bewegungsart	: Luft - 5
Geschwindigkeit	: verschieden
Angriffsart	: verschieden
Angriffsstärke	: verschieden
Angriffsgeschwindigkeit	: verschieden
Angriffsintervall	: verschieden
Lebensspanne	: verschieden
Figurenanzahl	: 1

6. dragon (Drachen)



Der Drache, ein monströses Reptil, ist in der Kampfarena eigentlich ohne Gegner. Schon eine Glutwelle seines feurigen Atems tötet viele Kreaturen, die zweite ist mit Sicherheit tödlich. Er ist sehr beweglich und sehr schwer zu töten, sein Wert wird nur von der Sorceress übertroffen.

Bewegungsart	: Luft - 4
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: feuriger Atem
Angriffsstärke	: sehr groß
Angriffsgeschwindigkeit	: mittel
Angriffsintervall	: lang
Lebensspanne	: sehr lang
Figurenanzahl	: 1

7. banhsee (Todesfee)



Die Banhsee ist eine vergeistigte Untote die ihren in Reichweite (die schattierte Fläche rund um ihr) befindlichen Gegnern mit ihrer Totenklage die Seelen entzieht.

Bewegungsart	: Luft - 3
Geschwindigkeit	: normal
Angriffsart	: Totenklage
Angriffsstärke	: mäßig
Angriffsgeschwindigkeit	: sehr schnell
Angriffsintervall	: lang
Lebensspanne	: durchschnittlich
Figurenanzahl	: 2

8. goblins (Kobolde)



Goblins sind häßliche Zwerge mit schlechten Charakter, unfreundlich und oft ungestüm. Ihre Feinde halten sie nur auf Feldern der Sorceress in Schach. Auf dunklen Feldern sind ihre knorrigen Knüppel den Schwertern der Ritter mehr als gewachsen und wenn sie gut geführt werden können Sie auch gegen stärkere Gegner gewinnen.

Spieltips & Strategietips

Strategie-Bildschirm: Eröffnungen

1. konservative Eröffnung

Dazu ziehen Sie Ihre ungünstig platzierten Figuren auf für diese bessere Felder. (Weiße Felder für Figuren der Hellen Seite und umgekehrt). Das primäre Ziel ist, es eine starke ausbalancierte Position so früh wie möglich zu erreichen. Die Figuren in der Ecke (Walkyrie/Banshee) sind beweglich aber besonders verwundbar gegenüber eines Magischen-Spruchs (z.B. Summon Elemental oder Teleport), daher sollten diese den Beginn machen. Da der Basilisk/Einhorn Figuren sind, die sich am Boden bewegen "stecken" sie im "falschen" Feld solange fest, bis Sie einen Weg freimachen, entweder indem Sie direkt einen Ritter/Goblin vor ihnen ziehen, oder angrenzende Figuren auf andere Felder ziehen.

2. Magischer Sturm

Das Ziel ist es die stärkste gegnerische Figur zu vernichten, bevor diese Schaden anrichten kann. Dies ist meistens mit einer Kombination von Sprüchen leicht zu erledigen: imprison, summon elemental, teleport, und wenn benötigt, shift time. Der erste Spruch macht das Opfer bewegungsunfähig während Sie es mit einem Elemental angreifen. Dann teleportieren Sie eine Ihrer stärksten Figuren über den Strategie-Screen. Shift-Time kann verwendet werden um zu verhindern, daß die Bannung der Figur beendet wird, bevor Sie sie besiegt haben.

3. Monster-Balgerei

Dies ist risikoreich aber unterhaltsam, und manchmal erstaunlich effektiv. Fliegen oder teleportieren Sie einfach eine Ihrer Figuren (den Djinni/Dragon oder Phönix/Shapeshifter) auf die andere Seite des Strategie-Screens und nehmen Sie sie für eine "Aufräum-Tour" unter den besetzten Feldern (wirkt sich normalerweise äußerst ungünstig für die dort stehenden Figuren aus). Dieser Vorgang erzeugt bei neuen Spielern meistens eine Tendenz zur Panik, dies ist immer vorteilhaft. Erfahrenere Spieler werden den Angreifer

bannen oder eine Konter-Aufräum-Tour starten. Eine rasche Verminderung der Wertigkeit auf beiden Seiten folgt einer Konter-Attacke.

Strategie-Bildschirm: Allgemeine Tipps

Blieben Sie auf Ihrer Farbe! Der Effekt der Feld-Luminanz auf das Leben Ihrer Figuren ist groß - teilweise mehr als 50%. Greifen Sie auf ungünstigen Feldern nur an, wenn Sie der verteidigenden Figur weit überlegen sind. Planen Sie voraus, die meisten erfolgreichen Angriffe benötigen mehr als einen Zug zur Durchführung. Bevor Sie ein Feld angreifen, bedenken Sie die folgenden Aktionen, welche Figur vervollständigt den Angriff, wenn der erste Angreifer getötet wird?

Vermeiden Sie das Einsperren der eigenen Figuren, öffnen Sie Ihre vordere Figurenreihe, um Figuren der hinteren Reihe die sich am Boden bewegen vorbei zu lassen. Je größer die Mobilität Ihrer Streitkraft ist, desto größer wird ihre Flexibilität und Stärke.

Schützen Sie Ihren Zauberer (Hexe)! Er/sie mag eine überlegen Figur in der Kampf-Arena sein, aber wenn Sie ihn/sie früh im Spiel verlieren, werden Sie dieses mit hoher Wahrscheinlichkeit auch verlieren. Da man auf Energiefelder sicher vor Magischen Spüchen ist, ist es ein weiser Entschluß den Zauberer (die Hexe) "zu Hause" zu lassen.

Strategie-Bildschirm: Magische Sprüche

Teleport

Ein nützlicher Spruch um eine langsame oder ungünstig platzierte Figur in die hintere Reihe Ihres Gegners zu setzen.

Heal

Heilen Sie niemals den Shapeshifter! Er regeneriert sich zwischen den Kämpfen komplett. Der Spruch würde verschwendet.

Shift-Time

Benützen Sie diesen Spruch um eine Bannung zu verlängern indem Sie den Zeitfluß umkehren bevor die Spitze des Luminanz-Zyklus erreicht ist und der Gegner befreit wird. Sie können diesen Spruch auch verwenden, um eine eigene gebannte Figur zu befreien, wenn Sie ihn anwenden, wenn die Luminanz den gegnerischen Höhepunkt erreicht hat. Der Zyklus wird zu dem Höhepunkt Ihrer Farbe springen und Ihre Figur wird befreit. Eine mehr auf Strategie ausgelegte Verwendung dieses Spruches ist es, einen massiven Angriff auf die Energiefelder zu beginnen und möglicherweise zu gewinnen während Sie den Lichtzyklus für Sie günstig halten.

Exchange

Ein feindlicher Vormarsch kann kurzfristig vereitelt werden, indem ein gefährlicher feindlicher Eindringling (z.B.: ein gegnerischer Dragon/Djinni) in Ihrem Bereich mit einer schwächeren Figur aus den feindlichen Bereich ausgetauscht wird.

Summon Elemental

Da Elementals neutral sind und daher nicht von den Auswirkungen des Lichtzyklus beeinflusst werden, sind sie gut geeignet eine störende gegnerische Figur anzugreifen, die ein für sie vorteilhaftes Feld besetzt. Dieser Spruch ist ebenso gut gegen den gegnerischen Zauberer (Hexe), der sein Energie-Feld verlassen hat, geeignet.

Revive

Beleben Sie nur starke Figuren wieder. Vermeiden Sie das plazieren einer wiederbelebten Figur auf einem für sie ungünstigen Feld, da sie sonst sehr schnell wieder das Zeitliche segnen könnte.

Imprisom

Der wahre Trick mit diesem Spruch ist das Timing, verbunden mit Shift-Time, wenn notwendig, den Effekt zu verlängern. Bannen Sie einen bedrohenden Eindringling um einen Angriff abzuschwächen, oder setzen Sie eine starke generische Figur auf einen Feld fest und greifen Sie sie an, wenn der Lichtzyklus am günstigsten für Sie steht.

Kampf-Bildschirm: Allgemeine Tipps

Bewegen Sie sich nicht auf geraden Wegen, wechseln Sie abrupt die Richtung, werden Sie nicht vorausberechenbar.

Schießen und laufen. Nicht schießen und dann auf eunen Gegen-schlag warten. Nehmen Sie Ihren Finger sofort nach einem Schuß vom Feuerknopf, und sehen Sie zu, daß Sie den Platz verlassen! Wenn Sie etwas treffen, kann dies auch Sie treffen.

Verwenden Sie Diagonalschüsse! Obgleich schwieriger auszuführen, verbessern 45-Grad-Schüsse Ihre Performance deutlich.

Locken Sie Ihren Gegner in eine Ecke. Dies ist besonders hilfreich für Figuren mit langsamen Geschoßen denen leicht ausgewichen werden kann und natürlich für Figuren mit kurzer Reichweite (Ritter/Goblins).

Tricksen Sie! Täuschen Sie einen Angriff vor und wenn sich Ihr Gegner dazu verleiten hat lassen eine Attacke auszuführen, führen Sie in dessen Feuerpause selbst einen Angriff aus.

Verwirren Sie Ihren Gegner. Wenn Sie in kurzer Distanz zu ihm sind, weichen Sie zurück um nicht festgenagelt zu werden. Dies ist besonders dann wichtig, wenn Sie sich einen "Schußwechsel" nicht leisten können. Auch für Ritter/Goblins ist dies eine gute Strategie.

Merken Sie sich die Stärken und Schwächen Ihrer Figuren. Unterschiedliche Figuren benötigen auch eine unterschiedliche Taktik - manchmal äußerst unterschiedliche Taktik - und die Art der gegnerischen Figur sollte ebenfalls in Ihre Überlegungen einfließen.

Kampf-Bildschirm: Die Figuren

Wizard (Zauberer)

Vermeiden Sie die Benutzung des Zauberers, solange er nicht angegriffen wird, im Kampf-Bildschirm. Im Kampf bleiben Sie in mittlerer Entfernung und im offenen Gelände; Feuerkugeln können durch Barrieren leicht gestoppt werden.

Sorceress (Hexe)

Wie auch beim Zauberer sollten Sie einen direkten Kampf vermeiden! Die Geschwindigkeit ihrer Lichtstrahlen erlaubt ihr das effektivste agieren in großer Entfernung. Bleiben Sie defensiv und setzen Sie die Barrieren ein, um Abstand vom Gegner zu bekommen.

Unicorn/Basilisk (Einhorn/Basilisk)

Geschwindigkeit und Abstand sind ihre primären Waffen. Nie dem Gegner zu nahe kommen, besonders wenn der Gegner frei steht versuchen Sie Barrierenreihen als Zielhilfe zu verwenden.

Archer (Bogenschütze)

Der Pfeil des Bogenschützen ist nicht sehr schnell, so daß die Abschußentfernung im Nahbereich liegt um einen Treffer zu landen. Langsamere Gegner erlauben natürlich größere Abschußentfernungen.

Golem/Troll (Golem/Troll)

Der Vorteil dieser sich langsam bewegenden Figuren liegt in ihren langen Leben und ihren tödlichen Angriffen. (Felsbrocken verletzen Gegner enorm!) Da die Felsbrocken langsam rollen, müssen Sie den Golem/Troll nahe zum Gegner bringen wozu eine aggressive Spielweise benötigt wird.

Djinni/Dragon (Djinni/Drache)

Sie haben Kraft genug, haben Sie keine Bedenken beim Angriff. Vermeiden Sie mögliche Irrwege im zerklüfteten Gelände, wenn der Gegner über einen schnellen Angriff verfügt.

Valkyrie (Walküre)

Die Walküre ist grundsätzlich ein etwas "zäherer" Bogenschütze mit einem langsameren aber stärkeren Angriff, verwenden Sie die selbe Taktik.

Phoenix (Phönix)

Im Kampf nahe zum Gegner - je näher desto besser. Versuchen Sie schnelle Gegner in eine Ecke zu drängen. Verwenden Sie den explosiven Angriff für die Defensive falls es nötig sein sollte sich vor einem Treffer zu schützen. Bleiben Sie niemals auf einer Stelle, wenn Sie verwundbar sind.

Shapeshifter (Gestaltswandler)

Der Erfolg dieser Figur ist äußerst abhängig von der passenden Kampfstätte. Meiden Sie weiße Felder wie die Pest! Ignorieren Sie die Ritter (Warum sollte man um so einen kleinen Preis das Risiko auf sich nehmen diese Figur zu verlieren). Greifen Sie starke Figuren auf schwarzen oder dunklen Feldern an.

Manticore (Manticore)

Dieses Biest hat den Vorteil eines "breiteren" Angriffs, speziell in den Diagonalen, als seine Gegenspieler. Aber bleiben Sie in mittlerer Entfernung zum Gegner wenn dieser stärker ist.

Banshee (Todesfee)

Die Todesfee erwartet - und belohnt - große Geschicklichkeit. Sie ist die zusätzliche Mühe wert. Bleiben Sie bis zum Moment des Angriffs aus der Schußlinie; dann kommen Sie von der Seite, hier ist der Effekt am größten. Drücken Sie den Joystickknopf, lassen Sie ihn sofort wieder aus und folgen Sie den Gegner so nah wie möglich um ihn dem Schrei auszusetzen. Vermeiden Sie den Golem (Auch bekannt unter "der Banshee's Fluch").

Knight/Goblin (Ritter/Kobold)

Wenn man diese Nahkämpfer zögern läßt, sind sie Hundefutter. Bewegen Sie sie schnell aber unberechenbar in unmittelbare Nähe zum Gegner und bleiben Sie dort! Springen Sie vor und zurück oder umkreisen Sie den Gegner um Treffer zu vermeiden und greifen Sie ununterbrochen an. In einem Kampf Ritter gegen Kobold versuchen Sie Finten, akzeptieren Sie einen andauernden Schlagabtausch nur, wenn Sie einen eklatanten Vorteil durch den Lichtzyklus besitzen.

Elementals (Elementarkräfte)

Die vier Elementarkräfte sind äußerst unterschiedlich. Die Elementarkraft der Erde spielt sich wie ein Golem/Troll, der ihm größtenteils ähnlich ist. Über die anderen drei: Feuer hat den schnellsten und am meisten schadenbringenden Angriff, Wasser die längste Lebensspanne. Für die Kampftaktik können sich das Element des Feuers als Wizard, das Element der Luft als Bogenschütze, und das Element des Wassers als Manticore vorstellen. Egal, welches Element Sie benutzen, kämpfen Sie aggressiv damit! Bedenken Sie, daß sein Gesundheitszustand keine Rolle spielt, da es nach dem Kampf in keinem Fall mehr verfügbar ist.



Übersetzung von H.t.W - (2000.07.09)