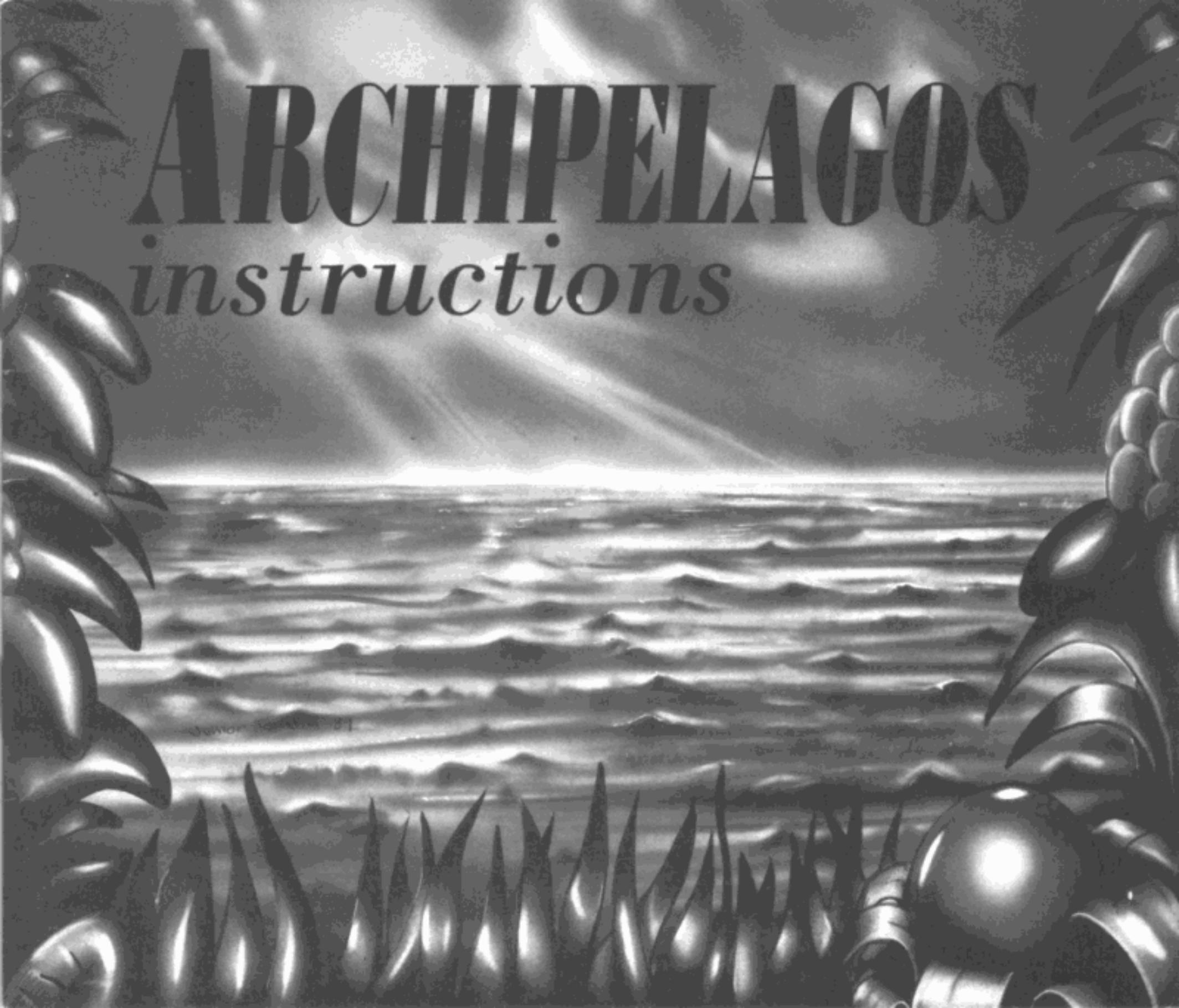


ARCHIPELAGOS

instructions



ARCHIPELAGOS

Jeu pour ordinateurs Atari St, Commodore Amiga et IBM PC et compatibles.

© COPYRIGHT

Tous droits de reproduction de ce logiciel, de la documentation et du manuel qui l'accompagnent réservés à Logotron Ltd et Astral Software Ltd. La reproduction ou la transmission de ce logiciel en partie ou en totalité sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit est strictement interdite. La location ou le prêt de ce logiciel sans au préalable le consentement écrit de Logotron Ltd est interdite.

© Logotron Ltd/Astral Software Ltd 1989.

Siège de Logotron
Dales Brewery,
Gwydir Street,
Cambridge
CB1 2LJ

Logotron Recreation
Chancery House,
107, St Pauls Road,
Islington,
LONDON
N1 2NA

REMERCIEMENTS

Conception du jeu : Astral Software.

Programmation ST/Amiga : Paul Carruthers d'Astral Software.

Programmation PC : Ian Downend d'Astral Software.

Graphismes : Paul Carruthers d'Astral Software.

Musique, ST/Amiga : David Whittaker

Illustrations d'introduction : Junior Tomlin.

Documentation : Tony Beckwith d'après une histoire de Herbert Wright.

Publication : Logotron Recreation.

Tous nos vifs remerciements à Richard Costello pour son assistance dans ce projet.

ARCHIPELAGOS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IBM PC et compatibles

1. Au message du MS-DOS, tapez le mot "archi" et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge.

Il est à noter que ce produit est protégé contre les copies. Avant de pouvoir jouer, il vous sera demandé de taper un mot d'une position donnée dans le manuel d'instructions (en anglais). Le logiciel n'est pas protégé contre les copies et nous vous conseillons fortement d'effectuer une copie de sauvegarde. Il est entendu que les copies de sauvegarde sont destinées à votre usage personnel.

ATARI ST ET COMMODORE AMIGA

1. Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Il est recommandé de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes au cas où un virus se serait installé dans la mémoire. Cette opération tue le virus s'il y en a un.

2. Placez la disquette dans l'unité A et allumez l'ordinateur.

3. Archipelagos se charge automatiquement. Fermez l'onglet de protection d'écriture sur votre disquette afin que l'ordinateur puisse enregistrer "le plus haut archipelago atteint jusqu'ici" sur votre disquette.

ILS PENSAIENT, DONC ILS ETAIENT...

Installez-vous dans un endroit et pensez : "quel est cet endroit dans lequel je suis assis?" Imaginez une île de cocotiers et une mer tropicale. C'est là que vous aimeriez être. Et si jamais vous vous demandez ce qui se trouve derrière cette plage un peu inaccessible, flotez vers elle et vous aurez la réponse. Vous pourriez alors créer un Archipelago.

Il y a très longtemps, dans un endroit au-dessus duquel une planète nébuleuse suspendait, les Anciens jouaient avec de tels Univers de la Pensée. Le pouvoir de leurs esprits rassemblés pouvait créer cent univers. Chacun de ces univers était un Archipelago où ils pouvaient se rencontrer, se relaxer et boire un thé. Leurs pensées étaient si fortes que ces endroits devenaient réels. Lorsqu'ils dormaient, les caractéristiques morphogéniques de leurs pensées demeuraient, pour donner naissance à des milliers d'univers en plus, presque au hasard.

Puis, les Anciens tournèrent leurs esprits vers un autre endroit. Ils contemplèrent la planète nébuleuse au Nord, et imaginèrent qu'il y existait des mers, puis des habitants et des civilisations. Cet endroit devint aussi réel, si réel qu'un jour des Visiteurs en arrivèrent.

Les Visiteurs aimaient les Archipelagos. Ils avaient trouvé leurs 10 000 paradis. Ils délimitèrent leurs propriétés sur chaque Archipelago en installant une Obélisque de Granit Immuable, faisant lieu de sentinelle de leur puissance.

Les Anciens tentèrent de "désimaginer" leurs Visiteurs. Mais il était trop tard : les Obélisques étaient en place. Les Anciens n'avaient plus qu'à partir. Un matin, très tôt, tandis que les oiseaux aux multiples couleurs chantaient des hymnes éoliens, du haut des arbres des Archipelagos, les Visiteurs firent leur dernière visite.

Ils poursuivirent les Anciens et dévidèrent leur sang dans la terre. Leurs corps se transformèrent en pierres, là où ils se reposaient. S'ils se réveillaient, la forme qu'ils avaient au réveil était ahurissante. Leurs âmes furent condamnées au supplice. Et le ravitaillement en thé fut confisqué.

De plus, toute la vie sur Archipelagos devint dénaturée. Là où jadis poussaient des glaueuls, les oeufs attendaient que l'orage éclate pour répandre leur poison. Là où jadis chantaient les oiseaux, les nécromanciens mangeaient la matière des Archipelagos. Les Visiteurs sont partis depuis longtemps, mais leur travail se fait encore sentir. Jusqu'à maintenant...

Flotter... Désincarne...

Dans Archipelagos, vous flottez à un mètre au-dessus du sol, comme si vous étiez désincarné, dans un groupe d'îles connues sous le nom d'Archipelago. Tout autour de l'Archipelago se trouvent des pierres et quelque part, se trouve une pierre spéciale - l'Obélisque. Incarné dans l'Obélisque, repose le pouvoir qui a nettoyé l'île de toute présence humaine dans l'Ancien Temps. Et le sang des Anciens tâche encore la surface de la terre.

Pour faire disparaître le pouvoir, vous devez détruire l'Obélisque. Cette dernière reçoit son pouvoir des pierres de l'Archipelago. Cela veut donc dire que chaque pierre doit être détruite à son tour. Pour cela, il faut les vider de leur énergie. Cependant, avant de pouvoir absorber l'énergie d'une pierre, vous devez d'abord la relier par une voie continue en terre (pas nécessairement droite !) à l'Obélisque ; parfois, vous devrez même construire d'immenses ponts en terre d'île en île. C'est alors que vous pouvez absorber l'énergie d'une pierre. Dès que l'énergie de toutes les pierres a été absorbée avec succès, l'Obélisque est vulnérable pendant 90 secondes. C'est pendant cette période, que vous devez retourner à l'Obélisque et absorber son énergie. Si vous ne le faites pas à temps, c'est l'Obélisque qui vous détruira. Ceci est la théorie d'archipelago. Passons maintenant à la pratique...

LE PREMIER ARCHIPELAGO

Une fois le jeu chargé, un écran vous est présenté, portant les inscriptions suivantes:

'ARCHIPELAGO 1'

'SPACE BAR TO CONTINUE'

(appuyez sur la barre d'espace pour continuer)

'RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO'

(touche Retour pour sélectionner un autre Archipelago)

Ne tenez pas compte des "tâches" colorées derrière le texte pour le moment (ST/Amiga seulement). Appuyez sur Space Bar et l'ordinateur indique:

'CREATING ARCHIPELAGO 1'

Au bout d'un moment, un paysage en damiers apparaît sur l'écran se déployant dans le lointain. Si vous regardez de plus près, vous pouvez voir la mer au loin. La structure géante devant vous représente l'Obélisque. Elle ressemble un peu à "l'Obélisque de Cléopâtre" à Londres ou au "Monument Washington" à Washington D.C.

Chaque case du damier possède une couleur la représentant. Les couleurs varient selon l'ordinateur sur lequel vous jouez:

Sur un **IBM PC** ou **Compatible PC** en mode **CGA** (et en utilisant la palette originale), les couleurs sont : cases quadrilées violettes et bleues pour la terre, cases blanches pour le sable, cases roses pour la terre infectée, cases roses clair pour le sable infecté, cases bleu cyan pour la mer.

Sur un **Atari ST**, un **Commodore Amiga** ou un **IBM PC** ou compatible **PC** en mode **EGA** ou **VGA**, les couleurs sont: cases vertes pour la terre, cases jaunes pour le sable, cases rouges pour la terre infectée, cases marrons pour le sable infecté, cases bleues pour la mer.

De chaque côté de l'Obélisque, vous verrez un arbre. L'arbre de gauche ne bouge pas et n'est qu'un obstacle. L'arbre de droite est un arborescent et est meurtrier. Ces arbres tournent tout en bougeant vers le haut et vers le bas. A chaque fois qu'un arborescent atteint le sol, il se déplace vers vous. Plus il est loin de vous, plus le mouvement qu'il fera sera grand. Lorsque qu'un arborescent avance, il infecte la terre autour de lui. La terre infectée provient du sang des Anciens et si vous vous arrêtez sur une case infectée, vous mourrez. Il en est de même si vous vous arrêtez sur une case de mer ou de sable. Davantage de détails vous sont donnés plus bas.

Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avez-vous remarqué la planète dans le ciel au moment où vous tournez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

A ce moment-là, l'arborescent est certainement en train de se rapprocher un peu trop de vous. Il est temps de sortir d'ici ! Défilez légèrement vers la droite et vous devriez apercevoir une petite pierre au loin. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation de vue panoramique et le curseur en forme de réticule réapparaît. Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle case sur laquelle le curseur se dirige. Veuillez noter que la hauteur du curseur peut atteindre est limitée afin que vous ne vous déplaciez pas trop loin. Placez le curseur sur une case à mi-chemin entre vous et la pierre (environ trois cases devant la pierre). Appuyez maintenant sur le bouton d'action. Vous vous retrouvez alors sur la case sur laquelle le curseur était placé. Si la pierre se rend d'un côté de l'écran, faites défiler afin qu'elle se retrouve au centre. Lorsque vous vous déplacez de cette manière, vous flottez. La seule case qui peut alors vous affecter est celle sur laquelle vous venez vous reposer. Cela se révèle utile car vous pouvez faire des pas de 'géant' au-dessus de cases meurtrières telles que mer, sable ou terre infectée. De même, si vous tentez de vous déplacer vers une case meurtrière, l'ordinateur émettra un bip sonore pour vous indiquer que vous ne pouvez pas y aller.

Retournons à la pierre. Elle est déjà reliée à l'Obélisque par voie de terre (toutes deux se trouvent sur la même île!). Tout ce que vous devez faire est de placer le curseur n'importe où sur la case comprenant la pierre et d'appuyer sur le bouton d'action. La

pierre tombe devant vous. La barre d'énergie au bas de l'écran augmente et l'une des deux pierres au coin en bas à droite craquète. L'indicateur de pierre vous indique combien de pierres existent sur l'archipelago et combien sont 'tombées'.

Pourquoi avons-nous donc l'énergie ? La barre d'énergie vous indique combien d'énergie il vous reste pour créer une nouvelle terre et pour procéder à la 'désinfection' de la terre infectée. Vous avez besoin d'énergie pour créer des voies allant des pierres aux Obélisques. Déplacez le curseur vers le haut, au bord de l'île et appuyez sur le bouton d'action afin d'être proche du sable et de la mer. Placez-le maintenant au milieu de la mer et appuyez sur la touche F1. Une case de sable apparaît et votre énergie diminue légèrement. Appuyez de nouveau sur la touche F1 et la case de sable se transforme en case de terre entourée de sable.

Appuyez sur la touche F3 afin de tourner de façon efficace et de regarder derrière vous. Placez le curseur sur une zone infectée près de l'arborescent et appuyez sur F1. La case infectée se désinfecte. Ceci s'avère très utile lorsque vous avez besoin de vous déplacer sur un endroit qui a été infecté. A ce propos, si vous avez besoin d'obtenir plus d'énergie, placez le curseur sur n'importe quelle case occupée par un caisson sporique et appuyez sur le bouton d'action. Votre barre d'énergie augmente légèrement.

Au loin, vous devriez maintenant apercevoir l'autre pierre de cet archipelago. Une fois de plus, nous avons de la chance car la pierre est déjà reliée à l'Obélisque par voie de terre. Il s'agit d'un archipelago plutôt facile!

Déplacez-vous vers la pierre jusqu'à ce qu'elle se trouve dans la portée de votre curseur mais ne vous rapprochez pas à plus de trois cases de la pierre ou de l'Obélisque. On ne veut pas être trop près d'elles. Faites tomber la pierre de la même manière qu'auparavant. L'indicateur de pierre disparaît et une longue barre devrait occuper le bas de l'écran. C'est une barre de minuterie qui décompte les 90 secondes que vous avez pour détruire l'Obélisque. Si vous ne la détruisez pas à temps, elle vous détruira !

Heureusement, sur cet archipelago, il sera facile de détruire l'Obélisque. Passez en mode de vue panoramique et défilez vers la droite jusqu'à ce que vous ayez l'Obélisque dans votre champ. Elle devrait être assez proche pour pouvoir placer votre curseur sur la case où se trouve l'Obélisque. Dans le cas contraire, rapprochez-vous. Appuyez sur le bouton d'action et l'Obélisque sera détruite. L'ordinateur vous montre une carte de fin de jeu et vous indique combien de temps il vous a fallu pour en finir avec l'archipelago! Vous avez gagné pour cet archipelago. Il ne vous en reste plus que 9,998 !

Votre âme condamnée au supplice éternel...

Comment meure-t-on sur les Archipelagos? Et bien, si un arborescent s'approche trop près de vous, il infectera la terre sur laquelle vous vous reposez et votre âme sera condamnée au supplice éternel. Si vous ne détruisez pas l'Obélisque dans les 90 secondes de la chute de toutes les pierre, c'est l'Obélisque qui vous détruira. Vu comme ceci, tout paraît simple mais il y a certaines choses que nous ne vous avons pas dites...

Formes tordues du Nécromancien...

Le Nécromancien apparaît pour la première fois sur l'Archipelago 13. Fantôme émanant des corps tordus et mutilés des Anciens, le Nécromancien s'élève du sol et erre sur les côtes des îles, amenant avec lui la terre des Anciens, morceau par morceau. Veillez à ce que le Nécromancien ne s'accapare pas un morceau de terre à côté de vous car la terre sur laquelle vous vous trouvez se transformera en sable, ce qui vous fera couler et rejoindre le Nécromancien caméléon.

Oeufs sanguinaires...

Les Oeufs de Sang apparaissent d'abord sur l'archipelago 20. Lorsqu'un oeuf est prêt à éclore, le ciel s'obscurcit, un coup de

tonnerre éclate, les éclairs font rage et un Oeuf fait éclosion. Les Oeufs peuvent se transformer en monstres. Le premier type d'oeuf déversera la sang empoisonné des Anciens, se répandant aussi rapidement que le feu jusqu'à ce que l'île entière en soit recouverte. L'autre type d'oeuf s'attaquera voracement à l'île elle-même, par l'extérieur jusqu'à ce que l'île entière soit consommée.

L'île des Ames Perdues...

Les Ames Perdues apparaissent tout d'abord sur l'Archipelago 25. Les Ames Perdues des Anciens se manifestent sous la forme d'un tourbillon et elles parcourent l'archipelago en quête de nourriture, à savoir votre âme! Si vous entrez en contact avec l'une d'elles, votre âme sera arrachée et transformée en Ame Perdue pour l'éternité.

Archipelagos célèbres de notre temps...

Tous les cinq archipels sur cent sont bitmappés, ce qui veut dire qu'ils ont été prédessinés par nous et qu'ils doivent être chargés sur votre disquette de jeu. Il est évident que chacun d'entre eux vaut la peine d'être visité mais notre avis est que la Tortue Logotron sur l'archipel trente-cinq et Europe sur l'archipel vingt-cinq sont particulièrement intéressants.

Les commandes

IBM PC et compatibles:

F1 - Créer de terre / désinfecter de terre
F2 - Carte (N'importe quel bouton de souris, RETOUR, ESPACE ou F2 pour sortir de la carte)
F3 - Pour tourner 180°
F5 - Choisir palette (Deux choix)
F6 - Echanger les fonctions des boutons de souris
F7 - Effets sonores actifs / dormants
ESC - Sortir du jeu
RETOUR ou bouton droit de souris dans mode de souris - Choisir mode Vue panoramique / Curseur.
ESPACE ou bouton gauche de souris dans mode de souris - Bouton d'action.

Pour mouvement utilisez une souris ou dans la mode de clavier utilisez les clés de curseur ou les clés suivantes:

En haut - @

En bas - ?

A gauche - z

A droite - X

Attention! Dans la mode de clavier, une manette de jeu Amstrad PC peut être utilisée.

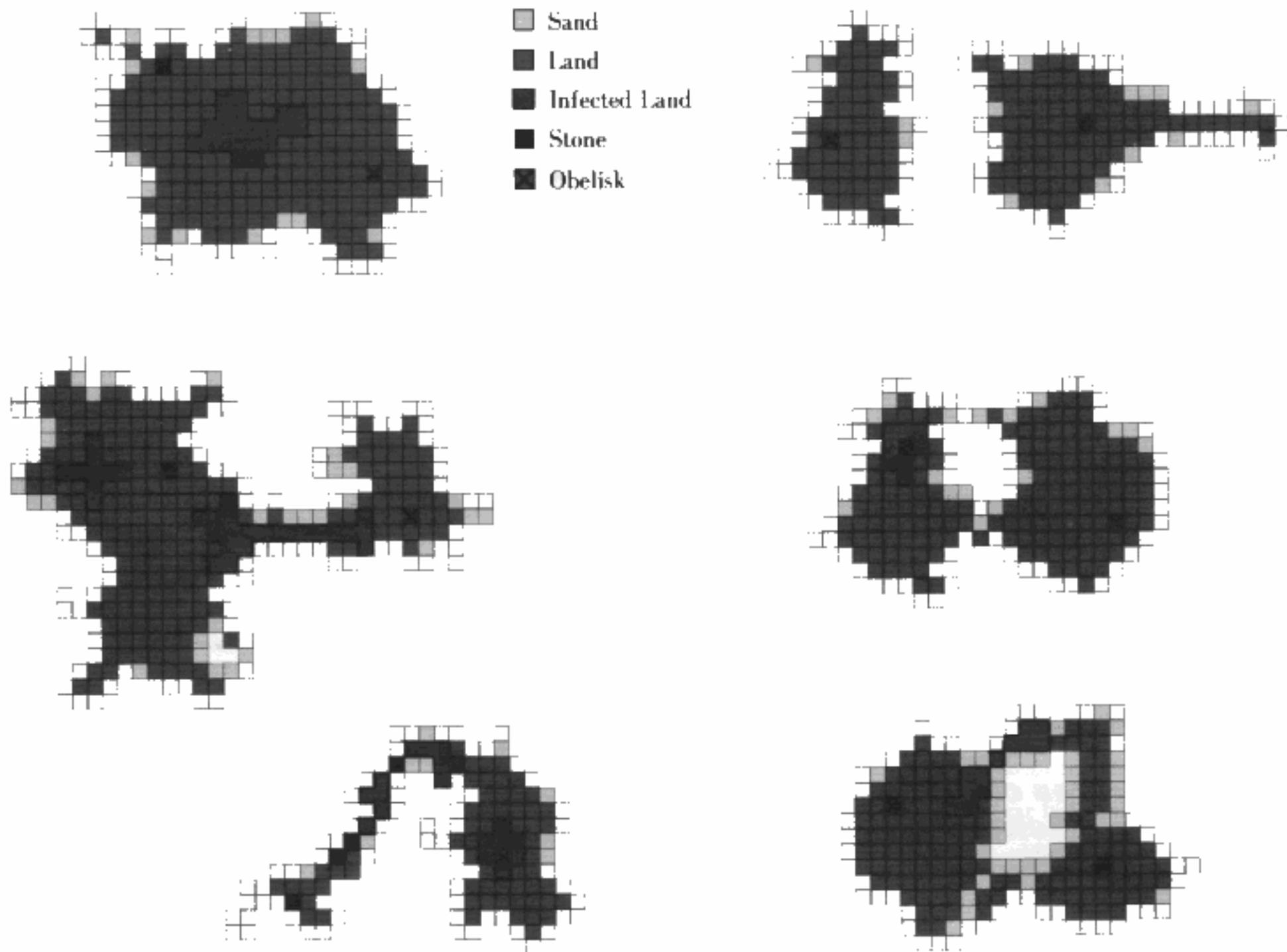
Atari ST et Commodore Amiga

F1 - Créer de terre / désinfecter de terre
F2 - Carte (N'importe quel bouton de souris ou clé pour sortir de la carte)
F3 - Pour tourner 180°
F6 - Echanger les fonctions des boutons de souris
F7 - Musique actifs / dormants
HELP - Sortir du jeu

RETOUR ou bouton droit de souris - Choisir mode Vue panoramique / Curseur

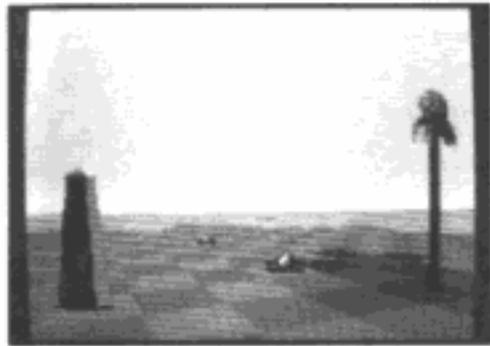
ESPACE ou bouton gauche de souris - Bouton d'action

Pour mouvement utilisez la souris ou manette de jeu.



These Archipelagos illustrate Obelisks and stones that are connected by continuous landpaths making the stones collapsible. Note that infected land still counts as connected land between stone and Obelisk.

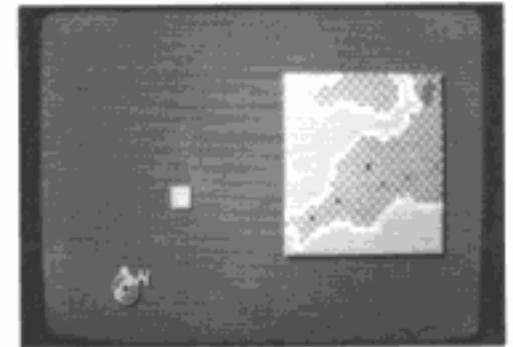
These Archipelagos illustrate stones that are not connected by continuous landpaths. Note that land must connect on at least one side. Connecting diagonally will break the landpath.



L'obélisque: attention à l'arborescent!



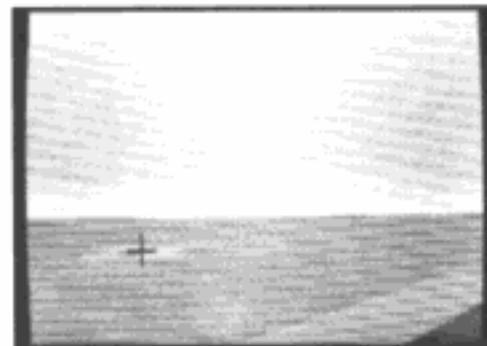
Un arborescent vous approche lentement.



La fonction de carte (F2) vous indique l'archipelago présent. Ceci est un archipelago en "bit-map" de Grande Bretagne.



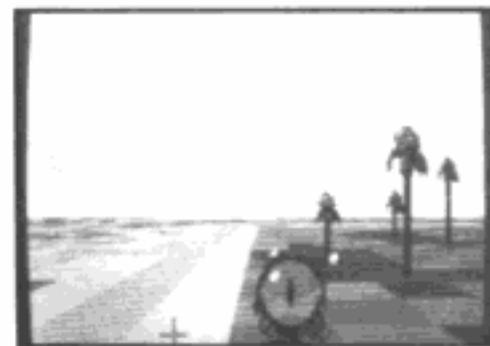
Avant que vous pourrez détruire l'obélisque, vous devez émettre toutes les pierres de l'archipelago.



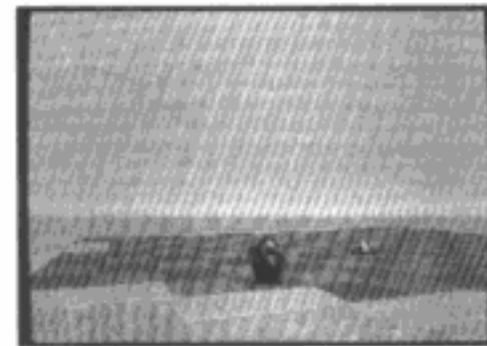
En presser la clé F1, vous pouvez créer de terre à la position du curseur sur l'écran.



Rassemblez des caissons sporiques pour l'énergie la plus grande.



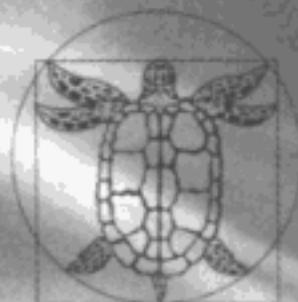
La forme tordue du Nécromancien.



Un oeuf sanguinaire des anciens



Une ile des Ames Perdues.



LOGOTRON
RECREATION

LOGOTRON LTD,
DALES BREWERY,
GWYDIR STREET,
CAMBRIDGE,
CB1 2LJ

Junior Graphix 21