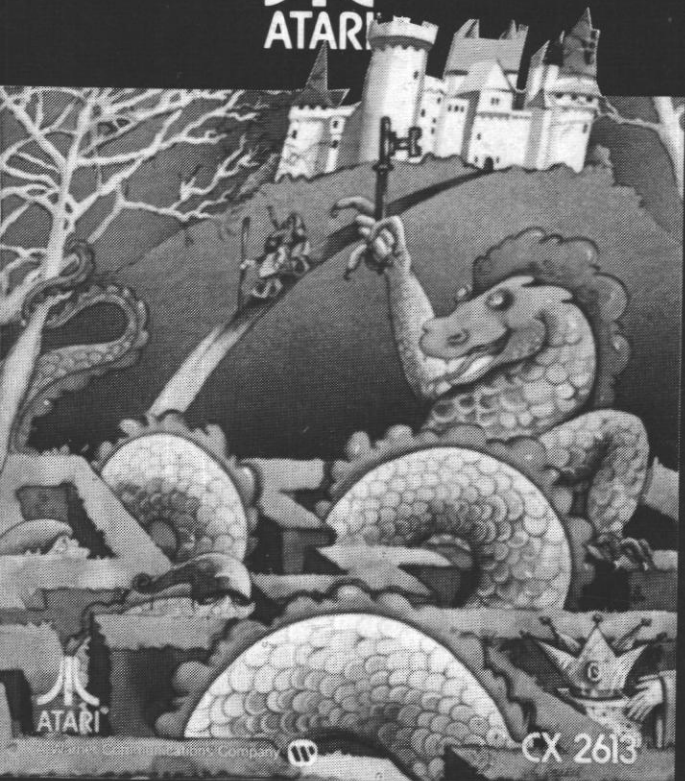


ADVENTURE

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

CS 800 - Modell CX 2600



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.

Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

Bij deze éénmansspelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de aansluiting in de linker aansluiting achterop uw spelcomputer (zie gebruiksaanwijzing). Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af.

Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd.

LET OP: U heeft méér plezier van uw **ADVENTURE** spelcassette wanneer u eerst deze handleiding grondig doorleest. Houd het boekje altijd binnen handbereik, zodat u alles snel kunt opzoeken.

HET SPEL

Een boze tovenaer heeft de Heilige Graal gestolen en hem ergens in het koninkrijk verborgen. Aan u de taak de Graal te vinden en terug te brengen naar het Gouden Kasteel.

Dat is niet zo simpel. De boze tovenaer heeft drie draken getoverd die u hinderen bij uw opgave. Dat zijn Yorgle, de Gele Draak — hij is alleen maar gemeen. Dan is er Grundle, de Groene Draak, vals en wreed, en Rhindle, de Rode Draak, de wreedste van het stel. Rhindle is bovendien het snelst, en het moeilijkst te ontlopen.

Er zijn drie burchten in het koninkrijk: de Witte Burcht, het Zwarte Slot en het Gouden Kasteel. Elk kasteel heeft een ophaalbrug over de slotgracht; met de bijbehorende gekleurde sleutel kan deze worden opgehaald. Binnen het kasteel zijn kamers of kerkers, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad. Tussen de burchten liggen zalen, paadjes en doolhoven. Bij iedere moeilijkheidsgraad vindt u het Blauwe Labyrinth, waar u doorheen moet om bij het Zwarte Slot te komen. Het koninkrijk in moeilijkheidsgraad 2 en 3 is moeilijker te bereizen.

DE COMMANDOPOST

Links	Omhoog	Rechts
		Schuin rechts
	Omlaag	

Met de stuurknuppel kunt u in 8 richtingen gaan (zie afbeelding).

ding). Op elk speelveld zijn één of meer hindernissen, waar u NIET doorheen kunt. Er zijn één of meer openingen. Om van het ene in het andere gebied te komen gaat u door een opening 'van het beeldscherm af', en het aanliggende gedeelte komt nu op het beeldscherm.

Verspreid over het koninkrijk zijn een aantal dingen, die u bij uw doeltocht kunnen helpen. Om een voorwerp op te pakken moet u het aanraken. U hoort een geluid dat aangeeft dat u het ding nu in handen hebt. Om het te laten vallen drukt u op de rode knop op de commandopost. Een ander geluid vertelt u, dat u het voorwerp heeft achtergelaten.

Om een kasteel binnen te gaan laat u de ophaalbrug zakken door hem met de sleutel van dezelfde kleur aan te raken. De brug zakt en u kunt met de stuurknuppel er overheen. Wanneer u een slot verlaat is het aan te raden, eerst de sleutel weg te nemen; anders kan de brug achter u worden opgehaald.

DE COMPUTER

Met de toets GAME SELECT kiest u het spelniveau. Het spel begint door op GAME RESET te drukken.

Wanneer u door een draak wordt verslonden, wanhoop dan niet. U verrijst uit uw graf, als u op GAME RESET drukt, en u weer bij het Gouden Kasteel staat. Helaas verrijzen eventueel verslagen draken ook uit hun graf... en zijn alle voorwerpen die u onderweg heeft opgepikt naar hun oorspronkelijke plek verdwenen.

Wanneer u na een spel een tweede wilt spelen, drukt u op GAME RESET of GAME SELECT. Het spelnummer dat u speelde (het niveau) verschijnt links-boven op het beeldscherm. Druk op GAME RESET en speel opnieuw.

MOEILIKHEIDSGRAAD

Met de moeilijkheidsschakelaars kunt u het uzelf moeilijker maken.

Wanneer de **linker schakelaar** in stand B staat aarzelen de draken voor ze u bijten. In stand A is het dus moeilijker om aan de draak te ontkomen.

WITTE MAGIE

Hoewel de boze tovenaar vele gevaren op uw pad heeft gelegd, wordt u op uw tocht naar de Heilige Graal bijgestaan door witte magie:

— U heeft een Magisch Zwaard om de draken te verslaan. Hiervoor moet u de draak aanraken.

Als de **rechter moeilijkheidsschakelaar** in stand B staat zijn de draken bang voor het zwaard en kiezen ze het hazepad.

— Er is een brug, waarmee u over muren overal in het koninkrijk kunt komen. De brug helpt u NIET tussen twee aangliggende speelvelden, en ook niet van links naar rechts of van rechts naar links over een muur. Hij kan ook niet worden gebruikt in plaats van de ophaalbrug over de kastelen. U neemt de brug beet zoals bij ieder voorwerp in dit spel: Plaats de brug over de gewenste muur en laat hem los door op de rode knop te drukken. De einden van de brug moeten aan weerszijden van de muur staan wil de brug werken. Als de brug staat kunt u er overheen naar de andere kant van de muur of hindernis.

Wanneer u de railing van de brug raakt terwijl u oversteekt gaat de brug open en kunt u in de muur vast komen te zitten.

Om uzelf vrij te krijgen drukt u op de rode drukknop. Wanneer uw toverkracht om één of andere reden is uitgewerkt en u niet vrij komt, dan kunt u op GAME RESET drukken voor een reïncarnatie. Maar gebruik dit als laatste redmiddel, vooral als u één of meer draken heeft verslagen.

— In ieder spel is Yorgle, de Gele Draak, bang voor de Gouden Sleutel en rent weg. Hij blijft ook uit ieder deel van het koninkrijk, waar de Gouden Sleutel zich bevindt.

— Om voorwerpen uit een muur te halen of binnen bereik te brengen is er de Magische Magneet, die ieder voorwerp — ook de brug — aantrekt. Ook kan hij voorwerpen in een ander gebiedsdeel verplaatsen, wanneer u hem voor u uit houdt wanneer u het gebiedsdeel binnengaat.

ZWARTE MAGIE

De Vloek van de boze tovenaar maakt het u moeilijk om de Heilige Graal te vinden. De draken sluipen rond om u bij de

Graal vandaan te houden, maar ze bewaken nog meer:

- De Groene Draak Grundle bewaakt de Magische Magneet, de Brug, en de Zwarte Sleutel.
- De Rode Draak Rhindle bewaakt de Witte Sleutel.
- Als de Gele Draak Yorkle de Heilige Graal niet bewaakt sluipt hij vrij rond. Soms helpt hij Grundle of Rhindle bij hun wacht.

Er is nog meer zwarte magie die u moet overwinnen om de Heilige Graal te vinden:

- Een verslagen draak kan niet worden opgetild en meegenomen.
- Bij spelniveau 2 en 3 (zie SPELNIVEAU) heeft de boze tovenaer, naast de drie draken, een Vampier geschapen, die voorwerpen door het hele koninkrijk brengt en inruilt tegen wat u op dat moment draagt... bijvoorbeeld een levende draak tegen uw Toverzwaard, zodat u hulpeloos achterblijft. Of de heilige Graal tegen iets anders, net wanneer u de Graal het Gouden Kasteel wilde binnendragen.

ZWART/WITTE MAGIE

Sommige magie kan goed of slecht zijn, afhankelijk van het moment.

- U kunt de Vampier vangen en meenemen, samen met wat hij op dat moment droeg. Maar soms ontsnapt de Vampier (en meestal op het meest ongelukkig moment!).
- Wanneer er vier of meer dingen in uw gebiedsdeel aanwezig zijn (de slotbruggen meegerekend!), dan kan uw toverij soms niet werken. Misschien verslaat u de draak, maar misschien ook niet. Overigens is het beter te voorkomen dat u wordt opgegeten dan te vechten.

Wanneer een verslagen draak uw pad blokkeert zodat u er niet voorbij kunt, dan is er een oplossing: u legt één of twee dingen in hetzelfde speelveld en gaat dan door de draak heen.

Soms helpt de Vampier u door een voorwerp dat u nodig heeft, maar vast zit in een muur, daaruit te halen.

SPELNIVEAU

Niveau 1

Het makkelijkste niveau. Wanneer u de GAME RESET-toets

indruct ziet u de sleutel van het Gouden Kasteel. Laat de brug neer en treed binnen. Binnen vindt u het Toverzwaard. De Zwarte Sleutel wordt bewaakt door Grundle, de Groene Draak. Yorgle, de Rode Draak, loopt los en bewaakt misschien — maar misschien ook niet — de Heilige Graal, die samen met Magische Magneet in het Zwarte slot is verborgen.

Niveau 2

Het koninkrijk is groter dan bij niveau 1. Er zijn catacomben, waarin U slechts een gedeelte van het pad kunt overzien. Hier is de Gouden Sleutel verborgen. U moet door de Catacomben om in de Witte Burcht te komen. De Witte Sleutel is verborgen in het Blauwe Labyrinth. In de Witte Burcht is de Rode Kerker; daarin vindt u een Geheime Cel waarin de zwarte Sleutel ligt. Om in de cel te komen heeft u de brug nodig.

Om in het Zwarte Slot te komen moet u door het Blauwe Labyrinth. Achter de eerste kamer in het Zwarte Slot is de Grijsze Kerker, die op de Catacomben lijkt. Hier is, bewaakt door de Rode Draak Rhindle, de Heilige Graal verborgen. Alle voorwerpen, draken en de Vampier beginnen op dezelfde plek wanneer u Niveau 2 speelt.

Niveau 3

Het Koninkrijk is hetzelfde als bij niveau 2, maar moeilijker te bereizen. De boze tovenaars verstopt bij ieder spel de dingen op een andere plek. U weet nooit zeker wat u in het volgende stuk van het rijk tegenkomt. U weet niet waar de Heilige Graal is verborgen... en de Draken kunnen overal zijn.



ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 2042, 4800 CA BREDA, HOLLAND
A Warner Communications Company 