

GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING



DRACULA

THE UNDEAD™

ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

DRACULA - THE UNDEAD

Het Leven is Niet Altijd Even Makkelijk!

Je bent Jonathan Harker, een jonge Engelse advocaat die naar Transsylvanië is gestuurd om graaf Dracula te bezoeken. Je hebt officiële documenten bij je waarmee Dracula een herenhuis in Londen kan kopen, waar hij zich wil vestigen. Dat pand draagt de naam Carfax en het voldoet precies aan zijn wensen: eeuwen oud, voorzien van een eigen kerkhof en van een kapel die al jaren buiten gebruik is!

Met het geluid van huilende wolven op de achtergrond kom je in een donkere en regenachtige nacht terecht in Draculas duistere kasteel. Je beseft meteen dat het daar niet pluis is en dat er allerlei gevaren op de loer liggen. Het grootste gevaar is de graaf zelf. Je probeert meteen weer te ontsnappen, maar helaas: alle uitgangen zijn geblokkeerd.

Je moet het kasteel en al zijn geheimen grondig onderzoeken en daarna een methode vinden om graaf Dracula te vernietigen. Maar je moet wel opschieten, want zijn drie vrouwen nodigen je graag uit voor het avondmaal. Het hoofdgerecht: het bloed van Harker!

Spel opstarten

1. Plaats de Dracula spelkaart in de Lynx-computer.

2. Druk op ON, waarna het titelscherm verschijnt.
3. Druk op A om het spel te starten. (Je kunt op elk moment Option 2 gebruiken om de muziek aan of uit te zetten.)

Let op: tijdens het spel Dracula werkt de automatische uitschakeling van de Lynx-computer niet.

Op zoek naar Dracula

Dracula is een avonturenspeel waarin je Jonathan Harker bent, een "gast" in graaf Draculas gevaarlijke en akelige kasteel. Je moet zoveel mogelijk over de graaf te weten komen, dan uitzoeken hoe je de wereld voor hem kunt waarschuwen en ten slotte graaf Dracula vernietigen.

Je speelt het spel via twee methoden: Joypad en Text. Via knop B schakel je tussen die twee om. In de Joypad-modus druk je boven, onder, links of rechts op de joypad om Jonathan in de gewenste richting te verplaatsen. Via Text kun je complexere handelingen uitvoeren.

Druk tijdens de Text-modus rechts of links op de joypad om een handeling of een object te kiezen. Druk boven of onder op de joypad om een lijst met woorden te doorlopen. Je geeft via de combinatie van een werkwoord en een object aan welke handeling je met dat object wilt uitvoeren (Scherm 1 aan het einde van deze handleiding.)

Een voorbeeld: het spel begint in de Joypad-modus en Jonathan zit in een wachtkamer. Met de joypad laat je Jonathan naar de ladenkast lopen. Is hij bij die kast, dan verschijnt een melding (Scherm 2).

Die melding verschijnt als Jonathan dicht genoeg bij de kast is om er iets mee te doen. Wil je de handeling uitvoeren die in de melding wordt aangegeven (in dit geval 'Examine Drawers', dus de laden onderzoeken), druk dan op A. Dan volgt informatie over de ladenkast. De laden bevatten ongetwijfeld voorwerpen. Daarom kan het geen kwaad die laden wat nauwkeuriger te inspecteren. Druk op B om naar de Text-modus te gaan.

Wijs het venster voor een handeling aan. Druk onder op de joypad tot je het woord 'Open' ziet. Als het objectvenster het object toont dat je wilt openen (in dit geval de laden), druk dan op A. Dan verschijnt een melding die aangeeft wat er in de laden zit, behalve als ze leeg zijn natuurlijk. Wil je eerst een ander object kiezen, druk dan rechts op de joypad tot het gewenste object verschijnt. Druk daarna op A.

Het programma probeert de zaak soms wat eenvoudiger te maken door automatisch het object te kiezen dat bij een gekozen handeling het meest waarschijnlijk lijkt. In sommige gevallen is dat een verkeerde keuze. Loop in dat geval door de lijst met objecten tot je de naam van het gewenste object ziet.

Bij sommige handelingen heb je twee objecten tegelijk nodig. Stel dat je een lamp wilt gebruiken. Dan heb je een lamp nodig en ook iets om hem aan te steken. Kies in de Text-modus de handeling 'USE' en het object 'LAMP'. Druk daarna op A. Dan volgt de

melding 'Use lamp with lamp'. Kies uit de objectenlijst een tweede object, bij voorbeeld een tondeldoos (tinder box). Zie je de melding 'Use lamp with tinder box', druk dan op A. Dan wordt de lamp aangestoken. Druk op B om naar de Joypad-modus te gaan.

Op bepaalde momenten tijdens het spel verschijnt Bram Stoker (Scherm 3).

Stoker schreef de roman waarop het spel Dracula is gebaseerd en geeft als verteller belangrijke aanvullende informatie. Je kunt zijn verhaaltjes overslaan via Option 1. Dat is niet altijd verstandig, want soms geeft Stoker belangrijke tips die je helpen om het spel te winnen. Druk op A om naar de volgende tekstregel te gaan of op B om terug te gaan naar het begin van de tekst.

In sommige gevallen moet je met andere figuren praten. Daarvoor ga je eerst naast die persoon staan. Dan druk je op B om de Tekst-modus te kiezen. Kies in het venster voor de handeling 'Talk to' (Spreken met) en kies in het objectvenster de persoon. Een voorbeeld:

TALK TO DRACULA

De tekst van de andere persoon verschijnt rechts naast die figuur. Je eigen mogelijke antwoorden zie je onderin het scherm. Pijltjes naast een antwoord geven aan dat er meer antwoorden zijn. Druk in dat geval boven of onder op de joypad om die extra mogelijkheden te bekijken (Scherm 4).

Wil je geen antwoord geven, druk dan op A om meteen door te gaan.

Een van de belangrijkste objecten in het spel is een notitieblok. Jonathan moet alles noteren wat hij over Dracula te weten komt, anders zal hij zijn schuilplaats nooit vinden. Maakt Jonathan te weinig aantekeningen, dan zal hij de autoriteiten nooit kunnen overtuigen dat hij iets belangrijks heeft ontdekt. Dan zal Dracula in leven blijven en opnieuw het bloed van onschuldige mensen kunnen opzuigen. Om je notitieblok te gebruiken ga je eerst naar de Text-modus en daarna kies je

USE NOTEBOOK

Het spel is afgelopen als je uit het kasteel kunt ontsnappen en Dracula hebt gevonden, maar ook als hij jou te pakken heeft gekregen. (Je zou zelfs slachtoffer van Draculas vrouwen kunnen worden.) Je wint de strijd alleen als je Dracula kunt vernietigen.

Strategie

Maak gebruik van je notitieblok, vooral als er iets belangrijks gebeurt. Sla je een aantekening over, dan mis je tegelijk de kans de wereld voor altijd van Dracula te bevrijden.

Houd steeds bij waar je bent. Dat is in veel gevallen de enige mogelijkheid bepaalde delen van het spel te overleven.

Sommige kamers vind je door onder op de joypad te drukken, alsof Jonathan uit het scherm naar je toe loopt.

Luister goed naar wat anderen je vertellen. Let goed op reeksen

handelingen. Die kunnen je belangrijke aanwijzingen geven. Denk je dat je een slimme tip hebt gevonden, noteer die dan op je notitieblok.

Onderzoek alles. Als iets belangrijk is, dan verschijnt het als een object. Open alles wat te openen is en kijk overal in. Echt overal en altijd.

Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publikatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Vermenigvuldiging van dit document of een deel daarvan is verboden zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

DRACULA - THE UNDEAD, Atari, het Atari-logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Alle rechten voorbehouden.



Screen 1



Screen 2



Screen 3



Screen 4



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-087 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 11.1992