

# CRYSTAL CASTLES™

2600™



ATARI

## ► **CRYSTAL CASTLES™**

Op zekere dag doet Bentley Bear™ zijn dagelijks dutje in zijn geliefkoosde holle boomstam. Maar als hij deze keer wakker wordt, bevindt hij zich in een reusachtig kasteel, dat schittert van de diamanten, smaragden en parels. Bentley Bear zit gevangen in de CRYSTAL CASTLES, de verblijfplaats van Berthilda de Heks en haar laaghartige volgelingen! Om hun betovering te verbreken, moet hij de juwelen, die in de kastelen zijn, verzamelen voordat Berthilda en haar gemene handlangers hem naar een eeuwigdurende overwintering sturen.

U kunt op elk niveau, tussen 1 en 8, met CRYSTAL CASTLES beginnen. U kunt doorspelen van het ene naar het andere niveau boven 8, zolang Bentley zijn vijanden overleeft. Ieder niveau heeft vier kastelen. Bentley heeft vijf levens en moet ten hoogste zeven schepsels te slim af zijn, hetgeen van het kasteel afhangt. Bij iedere 20.000 punten wint hij een leven.

## ► **DE TOVERHOED**

Bentley kan zichzelf tijdelijk onoverwinnelijk maken als hij de toverhoed opzet door er overheen te hollen of te springen. Altijd als er een heks verschijnt, komt de toverhoed ook te voorschijn. Geen enkele vijand kan er doorheen komen! Op spelniveau 4 en daarboven, springt de hoed op en neer; op spelniveau 9 en daarboven verandert de hoed in een kristallen bal als Bentley hem niet onmiddellijk te pakken krijgt.

## ► **CONTROLES**

Gebruik uw stuurknuppel commandopost met deze ATARI programmamodule. Verseker uzelf ervan dat de kabel in de **LEFT CONTROLLER** aan de achterkant van uw Video Computer Systeem gestekt is. Houd de commandopost, met de rote knop in de linker bovenpositie, in de richting van uw televisie toestel. Zie voor verdere details het instructieboekje.

Gebruik de stuurknuppel om Bentley door ieder kasteel heen te leiden, en pakt de betoverde edelstenen op door er eenvoudig overheen te gaan. Druk op de rode knop van de stuurknuppel om Bentley over de gemene schepsels in de kastelen heen te laten springen, in de richting, die de stuurknuppel aangeeft.

Druk op **GAME SELECT** voor het kiezen van een spelniveau 1 tot en met 8.

Druk op **GAME RESET** of op de knop van de commandopost om het spel te beginnen of opnieuw te beginnen. Zet de **LEFT DIFFICULTY** schakelaar op **A** om op de moeilijke manier te spelen; druk de schakelaar naar **B** om op de gemakkelijke manier te spelen. De **TV-TYPE** schakelaar wordt bij dit spel niet gebruikt.

## ► **SCHEPSLS IN DE KRISTALLEN KASTELEN**

**Juwelen Eters** wedijveren met Bentley om de juwelen. Zolang Bentley niet zijn hoed draagt, kan hij hen tot stof vermorzelen door over hen heen te gaan, juist op het ogenblik dat zij hun lunch verorberen.

**Gemene Bomen** stellen zich in een rij voor Bentley op terwijl zij juwelen verslinden. Hij kan deze houten monsters vermijden door hen achter een muur of in een hoek te vangen.

**Kristallen Ballen** eten ook juwelen. Zij jagen ook achter Bentley aan net als de Gemene Bomen, maar met een rollende beweging.

**Een Pot Honing** helpt Bentley extra punten in verschillende kastelen te verwerven. Bentley moet zo gauw mogelijk van de honing gaan snoepen.

**Een Zwerm Bijen** strijkt neer om de pot te beschermen. Als Bentley te lang wacht, komt de zwerm keer op keer terug, om hem te vervolgen. Als hij teveel tijd besteedt aan het verzamelen van de juwelen, vinden de bijen hem, of het kasteel al dan niet een pot honing heeft.

**Spoken en Skeletten** bewegen langzaam in alle richtingen over korte afstanden.

**De Heksenketel** verandert Bentley in berenstampot als hij deze aanraakt. Hij kan deze dodelijke ketel vermijden, door er overheen te springen.

**Berthilda de Heks'** aanrakingen zijn dodelijk. Maar Bentley kan haar vernietigen als hij zijn toverhoed draagt.



## ► **NUTTIGE WENKEN**

Liften vormen een uitstekende ontsnappingsroute. Zij werken echter slechts om de beurt.

Bentley is onoverwinnelijk als hij aan het springen is.

Bentley kan de Gemene Bomen en Juwelen Eters tijdelijk verlammen door over hen heen te springen. Maar deze manoeuvre werkt niet als hij de toverhoed op heeft of terwijl de Juwelen Eters juwelen aan het opslokken zijn.

Als zwevende scores op het toneel verschijnen, kunnen de schepsels er niet doorheen bewegen; ook kunnen de schepsels niet door elkaar bewegen.

## ► **HET SCOREN**

**Verwerf een juweel:** 1 punt voor het eerste juweel, 2 punten voor het tweede juweel enz. tot 99 punten per juweel.

**Verwerf het laatste juweel in het kasteel:** 1000 punten voor het eerste kasteel, met 100 punten toenemend in ieder volgend kasteel.

**Zet de toverhoed op:** 500 punten

**Vermorzel een juwelen eter:** 500 punten

**Eet de honing:** 1000 punten

**Vernietig Berthilda de Heks:** 3000 punten

**ATARI**  
PROOF OF PURCHASE  
**CRYSTAL CASTLES**



ATARI, INC., 1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657 Sunnyvale, CA 94086  
ATARI, Reg. U.S. Pat. & TM Off. Printed in U.S.A. Imprimé aux Etats-Unis.  
© 1984 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED. C019787-110 REV. A

A Warner Communications Company 