

ATARI[®] 2600[™]

Nederlands • 1 spelerspel

1 spelvariatie



© LUCASFILM, LTD. (LFL) 1982 ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

* Handelsmerk van LUCASFILM, LTD. en gebruikt door ATARI onder licentie.

CX2659

HET SPEL

Haal het stof van Uw vilten hoed, trek Uw leren jack aan en onthol Uw zweep; U gaat op de grootste (schat)-jacht van Uw leven. Leg de bril, en het driedelig kostuum van de gerespecteerde "professor Jones" terzijde en begroet de ijzervretende avonturier "Indiana Jones" - Indy, voor vrienden. Uw opdracht, het vinden van de legendarische verloren ark van de Covenant.

Als expert op het gebied van de egyptische occulten, weet U dat

de ark werd verstopt in een kamer die de "Put der Zielen" werd genoemd in het jaar 980 v. Chr. Deze "Put" bevindt zich ergens buiten Cairo, binnen een van de vele plateaus waarmee het "Dal van Vergif" is bezaaid. Om deze te vinden, moet U naar de oude Kaartenkamer van de stad Tanis. Het vinden van de Kaartenkamer is op zich geen eenvoudige zaak aangezien Tanis lang geleden werd bedolven in een zandstorm die langer dan een jaar duurde.



Om de Kaartenkamer te bereiken, dient U eerst de spelonkachtige Tempel der Oudheid binnen te treden waar U nuttige voorwerpen kunt oppakken die u helpen tijdens Uw reis. Daarna zult U de tempel moeten verlaten om de Kaartenkamer te gaan zoeken.

Binnen de Kaartenkamer is een verkleind model van het complex van plateaus, alsook één enkele hiërogliefe (Egyptisch teken) de wand. Dit is een afbeelding van een voorwerp dat U de kamer in moet brengen. Als U op het juiste moment dit voorwerp in Uw bezit hebt, zal de lokatie van de "Put der Zielen" worden getoond.

HET SCOREN

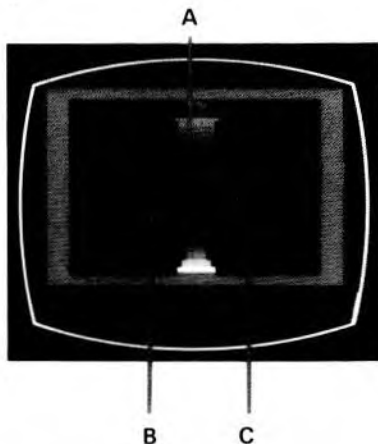
Uw reis naar de ark zal een gevaarlijke zijn. U krijgt 3 levens per spel. Bij aanvang van elk spel, wordt de ark willekeurig in een der plateaus geplaatst van het Dal van Vergif.



Bij het beëindigen van het spel zult U zich bevinden boven op een hoog voetstuk in de Put der Zielen. (Fig. 1) De hoogte van het voetstuk is een maatstaf voor Uw aantal vergaarde "Avontuur Punten". Avontuur Punten worden verkregen en verloren tijdens het spel afhankelijk van hoe U het speelt. Door te experimenteren kunt U wellicht uw score verbeteren.

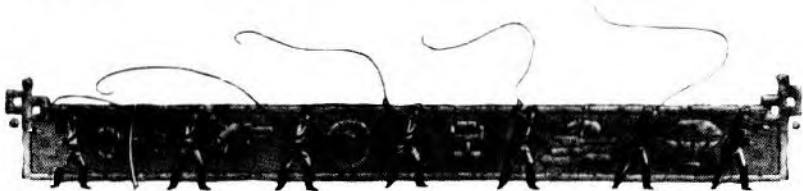
Opmerking: een handtekening zal op het scherm verschijnen indien U een uitzonderlijk hoge score behaalt.

1



PUT DER ZIELEN

- A - The Lost Ark
- B - Avontuur Punten
- C - Indy

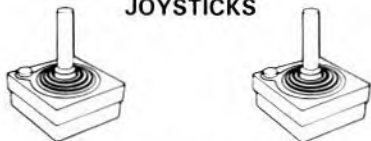


OPMERKING:

Alvorens een cassette Game Program™ ATARI® in te zetten of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de elektronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van het spel Video Computer System™ ATARI®.

HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

JOYSTICKS



Gebruik beide joysticks bij deze Atari spelcassette. Zorg ervoor dat de kabels van de joysticks stevig zijn bevestigd in de **contacten** aan de achterkant van Uw spelcomputer. Houd de joysticks, met de rode knoppen linksboven, naar het scherm gericht. (*Raadpleeg Uw handleiding voor verdere bijzonderheden*).



HET STARTEN VAN HET SPEL

Bij aanvang van het spel ziet U Indy op een hoog voetstuk in de Put der Zielen met de verloren ark glinsterend boven hem. Het voetstuk zakt, de ark verdwijnt, en Uw spel kan beginnen. Druk op de rode knop van de rechter joystick wanneer Indy de bodem van het voetstuk bereikt. U zult onmiddellijk in een toegangskamer verschijnen (**fig. 2**). Kijk uit voor slangen in deze kamer; indien ze U bijten, bent U verloren!

HET BEWEGEN VAN INDY

Gebruik de rechter joystick om Indy op het scherm te bewegen. De bewegingen van de joystick corresponderen met de bewegingen van Indy (dus naar boven, beneden, rechts, links en diagonaal). Om een voorwerp te kunnen oprapen, dient U Indy te leiden over het voorwerp en het voorwerp zal automatisch opgepakt worden. Opgeraapte voorwerpen zullen verschijnen in de inventaris-strook onderaan Uw scherm (zie **fig. 2**). Let wel op dat voorwerpen iets anders afgebeeld kunnen worden als ze worden weergegeven in de inventaris-strook.

U kunt maximaal 6 voorwerpen tegelijkertijd bezitten.

GEBRUIK EN ACHTERLATING VAN VOORWERPEN.

Gebruik de linker joystick om de aanwijzer op het scherm te brengen naar het voorwerp dat U wilt gebruiken of achterlaten. Druk op de rode knop van de rechter joystick om het voorwerp te gebruiken, (bijv. om met de revolver te schieten). Druk op de rode knop van de linker joystick om een voorwerp te laten vallen of achter te laten. Een achtergelaten voorwerp wordt automatisch getourneerd naar zijn oorspronkelijke vindplaats.

Opmerking: Indy moet in beweging zijn, om zowel de revolver als de zweep te kunnen gebruiken.

COMPUTER SCHAKELAARS

Gebruik de **GAME RESET** schakelaar om een spel opnieuw te beginnen.

De **GAME SELECT** en **DIFFICULTY** schakelaars worden bij dit spel niet gebruikt.



BESCHRIJVING VAN DE KAMERS EN VOORWERPEN

BELANGRIJK! De navolgende informatie geeft een omschrijving van de meeste kamers/speelvelden en voorwerpen in **RAIDERS OF THE LOST ARK**, en bevat aanwijzingen voor de oplossing van het spel. Als U geen spelaanwijzingen wenst lees dan niet verder.

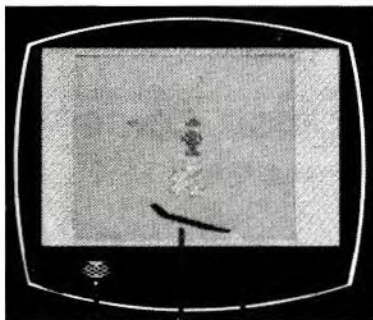
DE TOEGANGSKAMER

De toegangskamer bevat een rotsblok en een zweep. Er wordt gefluisterd dat de Tempel der Oudheid dichtbij is.

TOEGANGSKAMER

- A - Aanduidings stip
- B - Zweep
- C - Inventaris strook

2

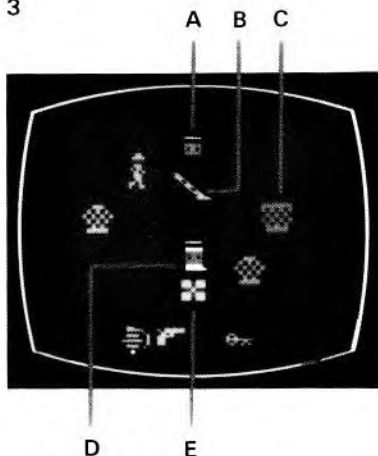


A B C

HET MARKTPLEIN

Het marktplein is het centrale punt van activiteiten in Egypte. Hier zult U 3 manden vinden, elk een bepaald voorwerp bevattend. Bovenaan het marktplein staat de Zwarte Sjeik die toverfluiten verkoopt. Een toverfluit zal U beschermen tegen slangen. Onderaan staat de Witte Sjeik die parachuten verkoopt. Er wordt gefluisterd dat de Zwarte Sjeik U naar de zwarte markt zal brengen - tegen de "juiste" prijs.

3



MARKTPLEIN

- A - Zwarte Sjeik
- B - Toverfluit
- C - Mand
- D - Witte Sjeik
- E - Parachute

KAMER DER SPINNEN

Ooit bang geweest voor spinnen? Wel, de grootste van hen houdt zich schuil in het midden van de Kamer der Spinnen. De spin schiet stukjes web af. Indien het web U raakt terwijl U in deze kamer bent, bent U een dode professor! Tsetse vliegen zullen U ook aanvallen in deze kamer, maar ze zullen U niet langer doen slapen dan een paar seconden.

DE KAMER VAN HET SCHIJNENDE LICHT

Bedek Uw ogen voor het verblindende licht dat uitgestraald wordt door de bewaker van deze kamer. Twee kerkers bevinden zich in de 2 onderste hoeken van

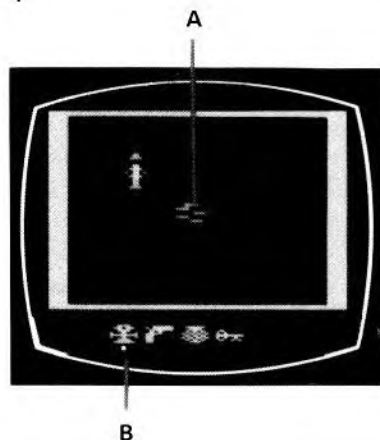
de kamer. U bent vast in de buurt van de schatkamer van de tempel.

De gehele kamer schijnt te leven; wanneer U ergens tegen opbotst in de kamer, wordt U naar een van de kerkers gebracht onderaan de kamer.

DE SCHATKAMER

Welkom in de schatkamer van de tempel. In het midden van de kamer vindt U een stapel munten. Als U alleen maar munten neemt zullen de tempelgoden U laten komen en gaan naar wens. Neemt U echter iets van de tempelschatten dan wordt Uw vertrek wellicht moeilijker.

4



SCHATKAMER

- A - Munten
- B - Ankh



Er zijn drie tempelschatten:
De Ankh, de Chai, en de zandloper.

PLATEAU COMPLEX

Ergens in dit onmetelijke plateauveld is de verloren ark verstopt. Tussen de plateau toppen is niets dan lucht: wees voorzichtig en spring er niet vanaf zonder de nodige voorzorgsmaatregelen te nemen!

bepaalde voorwerpen zullen U in staat stellen om van het ene plateau naar het andere te springen met behulp van een haak. De haak is klein, in feite verschijnt deze op het scherm als een kleine witte stip. Doch deze haak zal Uw gewicht gemakkelijk kunnen dragen. Om de haak te kunnen gebruiken, beweegt U de rechter joystick naar boven om de haak uit te gooien. Beweeg de joystick naar beneden om de haak in te halen.

Wanneer de haak boven de top van een plateau is gezet, druk dan op de vuurknop om op dat plateau te kunnen springen. Zorg ervoor dat U de rode vuurknop indrukt op het moment dat de haak zich boven het plateau bevindt, anders zult U in de lucht springen en vallen. Let goed op als U springt nabij de randen van het plateauveld. De haak kan hier vast blijven zitten.

Er zijn niet geverifieerde rapporten over een buitenaardse Yar die vlakbij het Flying Saucer Plateau in het midden van het complex van plateaus vliegt.



5



A

B

Plateauveld

A - Plateau

B - Haak

DE ZIJKANT VAN HET PLATEAU

Van een plateau gevallen, is het niet? Tijdens Uw val zag U waarschijnlijk in een flits de zijkant van het plateau. Elk plateau heeft een enkele tak die uitsteekt. Zorg dat U de opening onder die tak ontdekt. Deze mysterieuze opening zou belangrijk kunnen zijn.

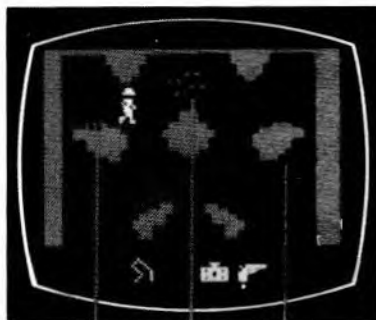
HET DAL VAN VERGIF

Het dal van vergif wordt bewoond door een dief die gehuld is in een zwarte cape. Hij zal proberen Uw bezittingen te stelen om hiervoor kogels te kopen voor zijn pistool.

Indien U op hem kunt schieten voordat hij van het scherm verdwijnt, zult U alles terugkrijgen wat hij weg heeft gepakt. Maar kijk uit - hij schiet om te doden!

Het dal is eveneens het tehuis van de Tsetse vliegen. De vliegen zullen U bijten en U doen slapen voor 1-7 seconden. U kunt door de groene moerasachtige vlakten rennen om te ontsnappen aan de dief, maar de modder in deze vlakten zullen Uw vaart voor de helft verminderen.

6



A

B

C

HET DAL VAN VERGIF

- A - Dief
- B - Tsetse vliegen
- C - Moeras

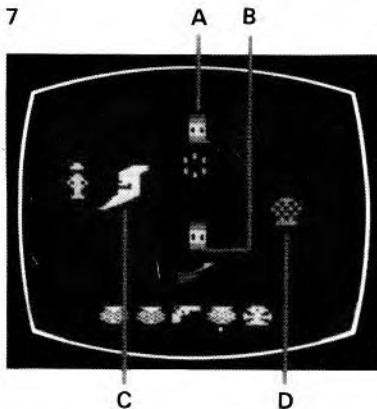


DE ZWARTE MARKT

Op de zwarte markt zult U een bizar assortiment personen aantreffen: een ijlen gek, en twee sjeiks die spullen verkopen. De ijlen gek zal U doden als U zijn pad probeert te kruisen, hij moet gekalmeerd worden met iets de bovenste sjeik verkoopt kogels die U per 3 stuks kan kopen, de sjeik onderaan verkoopt een schop - en die is nog al duur.













De voorwerpen zijn afgebeeld zoals ze verschijnen in de inventaris strook (zie "Het bewegen van Indy").

7



DE ZWARTE MARKT

- A - Sjeik die kogels verkoopt
- B - Sjeik die een schop verkoopt
- C - IJlen gek
- D - Mand

		
Fluit	Munten	Granaat
		
Ankh	Chai	Zandloper
		
Sleutel	Zweep	Parachute
		
Horloge	Revolver	Schop

NUTTIGE AANWIJZINGEN

WAARSCHUWING: LEES NIET VERDER TENZIJ U DE OPLOSSINGEN WILT WETEN VAN RAIDERS OF THE LOST ARK. FANATIEKE AVONTURIERS MOETEN DIT HOOFDSTUK OVERSLAAN.

Dit hoofdstuk is verdeeld in 2 secties. "NUTTIGE AANWIJZINGEN" en "NUTTIGE AANWIJZINGEN II". "NUTTIGE AANWIJZINGEN" zijn tips die U tonen hoe U in de tempel kunt komen en hoe U obstakels kunt ontwijken. "NUTTIGE AANWIJZINGEN II" zijn tips om U te helpen nadat U de weg heeft gevonden naar de kamers en om U gegevens te verstrekken hoe U het spel kunt winnen en de ark kunt vinden. We kunnen U niet alle ontknopingen geven om het spel te winnen en de ark te vinden. (Zegt U nu zelf: wat is een avontuur-spel zonder verassing?).

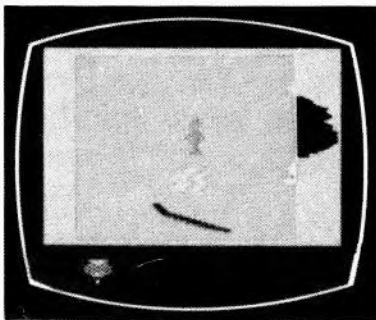
NUTTIGE AANWIJZINGEN

- Wanneer U zich aan het begin in de Toegangskamer bevindt, ga dan rechtstreeks naar het marktplein en koop een fluit door de mand met munten te laten vallen terwijl U op de fluit staat vlak voor de Sjeik. De fluit zal U beschermen tegen slangen en tsetse vliegen.
- (Pas op dat U de sjeik niet aanraakt terwijl U de fluit koopt; hij zal beledigd zijn en

Uw geld pakken zonder iets te overhandigen).

- Nadat U zich een fluit heeft aangeschaft, zult U een granaat nodig hebben uit de mand die zich aan de linkerkant van het marktplein bevindt. Met de granaat kunt U een gat maken in de wand van de tempel. Loop aan de rechterkant in de toegangskamer, terwijl U de granaat gooit. Ga dan snel uit de kamer of U zult gedood worden door de schokgolven van de ontploffing. (Zie fig. 8).

8



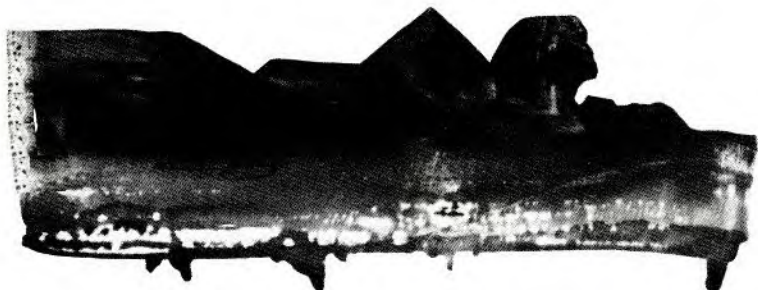
**TOEGANGSKAMER
ONTPLOFFING**

- Er zijn 2 manieren van ontsnapping uit de kerkers van de kamer van het Schijnende Licht. Indien U over een geweer of zweep beschikt, kunt U gaten in de muren maken van de kerker. Indien U geen munitie over heeft, kunt U gebruik maken van een geheime uitgang die zich aan de benedenzijde van de kerker bevindt. Deze methode kost U wel "Avontuur Punten". De uitgang verschijnt maar zelden, dus blijf proberen.




NUTTIGE AANWIJZINGEN II

- Gebruik de Ankh om Uzelf te verplaatsen naar het plateau-veld. U dient het plateau-veld over te steken om de Kaarten-kamer te bereiken.
- Aangekomen bij het verste stuk van het plateau veld, laat dan het voorwerp vallen dat U de haak gaf. Verplaats U naar het midden van het plateau en betreed de volgende kamer. U zult dan lopen op een dunne strook die bestaat uit stevige grond met blauwe "lucht" overal om U heen. Wijk niet van de strook af, of U zult vallen in het dal van vergif. De Kaarten-Kamer is dichtbij, maar U zult het juiste voorwerp moeten vasthouden om binnen te kunnen komen.
- Eenmaal binnen het juiste plateau, gebruik dan de schop om te graven naar de Put der Zielen.



ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V. P.O. BOX 2042 BREDA HOLLAND



 A Warner Communications Company

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C016973-09 REV-1 (NL)

PRINTED IN THE NETHERLANDS