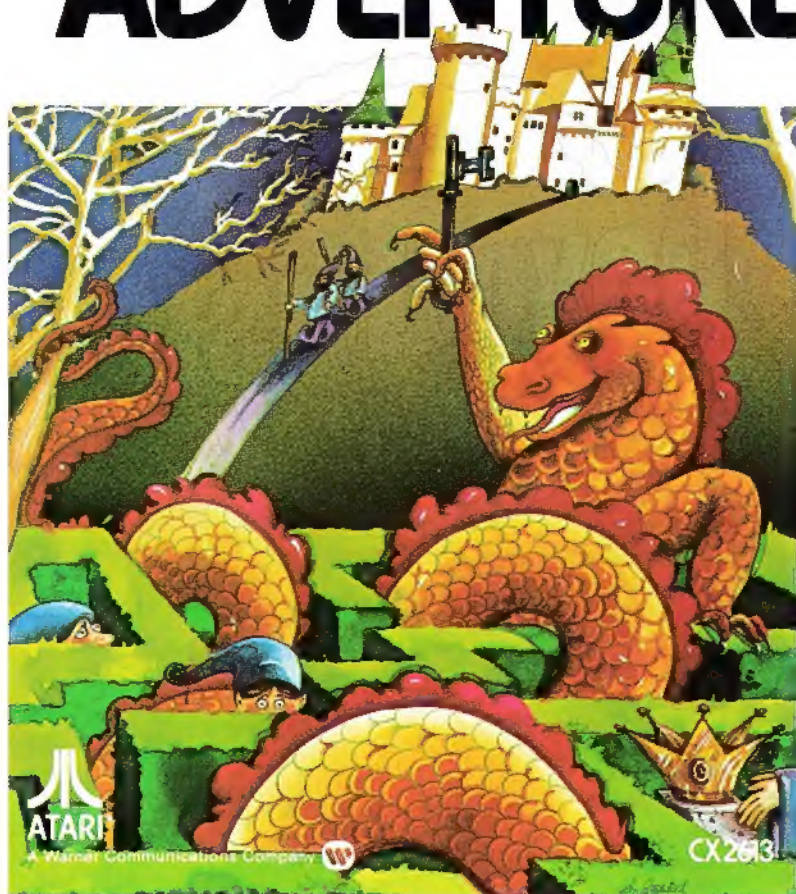


1 - ENGLISH SECTION
2 - SECTION FRANÇAIS
3 - DEUTSCHE GRUPPE
4 - SEZIONE ITALIANO
5 - SECCION ESPAÑOL

3 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

ADVENTURE





Use one Joystick Controller with this one-player Game Program™. Be sure to plug the controller cable firmly into the left player jack at the rear of your Video Computer System™. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen. *See Section 3 of your Owner's Manual for further details.*

CAUTION: Turn the console **POWER SWITCH OFF** when inserting or removing a Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System.

Note: For more enjoyment of the ADVENTURE Game Program, please read all instructions carefully before beginning play. Keep this instruction booklet handy for quick reference.

HOW TO PLAY

An evil magician has stolen the Enchanted Chalice and has hidden it somewhere in the Kingdom. The object of the game is to rescue the Enchanted Chalice and place it inside the Golden Castle where it belongs.



This is no easy task, as the Evil Magician has created three Dragons to hinder you in your quest for the Golden Chalice. There is Yorgle; the Yellow Dragon, who is just plain mean; there is Grundle, the Green

Dragon, who is mean and ferocious; and there is Rhindle, the Red Dragon, who is the most ferocious of all. Rhindle is also the fastest Dragon and is the most difficult to outmaneuver.

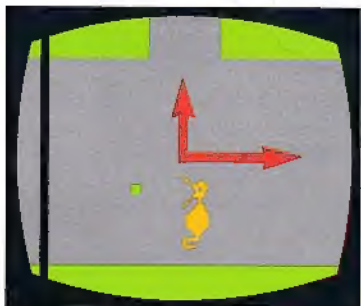
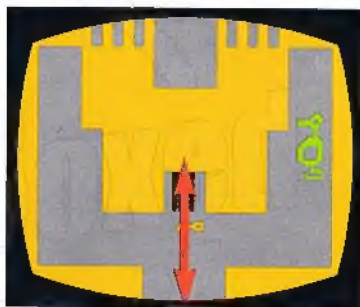
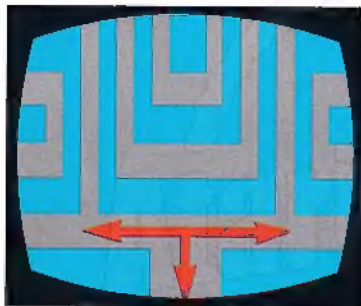
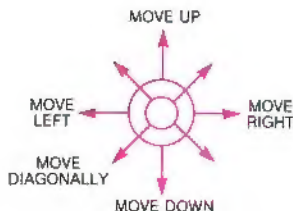


There are three castles in the Kingdom: the White Castle, the Black Castle, and the Golden Castle. Each castle has a Gate over the entrance. The Gate can be opened with the corresponding colored Key. Inside each Castle are rooms (or dungeons), depending at which Skill Level you are playing).

The Castles are separated by rooms, pathways and labyrinths. Common to all the Skill Levels is the Blue Labyrinth through which you must find your way to the Black Castle. Skill Levels 2 and 3 have a more complicated Kingdom (see SKILL LEVELS section).

USING THE CONTROLLER

You can move in any of eight directions with the joystick in that direction (see diagram). Each area shown on your television screen will have one or more barriers or walls, through which you CANNOT pass. There are one or more openings. To move from one area to an adjacent area, move "off" the television screen through one of the openings, the adjacent area will be shown on your television screen.



Scattered throughout the Kingdom are certain objects to help you in your search for the Enchanted Chalice. To pick up an object, all that is necessary is to touch it. You will hear a sound that will notify you that you have the object in tow. To drop the object, press the red controller button. You will hear a different sound that will tell you that the object has been released.

To open any Castle, touch the Gate with that Castle's corresponding colored key. The Gate will slide open and you can enter the Castle by moving upward through the Gate. If you are leaving the Castle, it is advisable to push the Key out first or you may inadvertently close the Castle Gate behind you.

CONSOLE CONTROLS

Choose the Skill Level you wish to play by depressing the **game select** switch. To begin play depress the **game reset** switch.

If you get "eaten" by one of the Dragons, do not despair! Just depress the **game reset** switch and you will be "reincarnated" and placed back in front of the Golden Castle. Unfortunately, any Dragons you may have slain (see GOOD MAGIC) will also be reincar-

nated. If you were carrying any object with you, it will remain where it was.

If you have finished one game and wish to begin another depress either the **game reset** or the **game select** switch. The number of the skill level at which you were playing will appear on the television screen. Depress the **game reset** switch and begin play.

DIFFICULTY SWITCHES

By using the difficulty switches you can increase or decrease the difficulty of the game at each Skill Level.

When the left difficulty switch is

in the b position, the Dragons will hesitate before they bite you. Therefore, when the left difficulty switch is in the a position, it is more difficult to escape them.

GOOD MAGIC

While the Evil Magician has created many hazards to slow you in your quest to rescue the Enchanted Chalice, there is some Good Magic on your side:

- You have a Sword that you can use to slay the Dragons. To do this, you must touch him with it.
- If the right difficulty switch is in the a position all Dragons will run from the Sword.
- There is a Bridge that can be used to pass over the walls of any portion of the Kingdom. The Bridge CANNOT be used to pass through any barrier into the next portion, nor can it be used to move from right to left or left to right over a barrier or wall. It also CANNOT be used to get past a locked Castle Gate.



work. After releasing the Bridge you can then pass through it to the other side of the wall or barrier.

If you should happen to touch the inside of the Bridge while you are passing over the barrier, the Bridge will close and you may become trapped in the wall.



Pick up the Bridge the same as you would any other object. Place the Bridge across the wall that you wish to pass over and release it by pushing the red controller button. The ends of the Bridge must be visible on both sides of the wall for it to

To release yourself, press the red controller button. If, for some reason, your magic should fail and you still cannot release yourself, press game reset and "reincarnate". Use reincarnation as a last resort, especially if you have slain one or more Dragons.



- In all games, Yorgle, the Yellow Dragon, is afraid of the Gold Key and will run from it. He will also stay away from whatever room or area of the Kingdom in which it may be.
- To remove objects that are stuck in a wall and out of reach,

there is a Magnet that affects all inanimate objects, including the Bridge. The Magnet can also be used to move objects in an adjacent part of the kingdom by putting it in front of you before entering that part of the Kingdom.

BAD MAGIC

The Evil Magician has cast a spell to make it difficult for you to succeed in rescuing the Enchanted Chalice. Not only do the Dragons rally around and try to stop you from getting the Enchanted Chalice, they guard other objects in the Kingdom:

- Grundle, the Green Dragon, guards the Magnet, the Bridge, and the Black Key.
- Rhindle, the Red Dragon, guards the White Key.
- When not guarding the Enchanted Chalice, Yorkle, the Yellow Dragon, roams freely about the Kingdom. Sometimes he will assist Grundle or Rhindle in guarding whatever it may be that they are guarding.

There is other Bad Magic that you must overcome in order to rescue the Enchanted Chalice:

- You cannot pick up and carry a slain dragon.

- In Skill Levels 2 and 3 (see SKILL LEVEL descriptions), besides the Dragons, the Evil Magician has created a Black Bat that carries objects around throughout the Kingdom and trades them for an object that

you may be carrying. The Black Bat may trade a live Dragon for the Sword and leave you defenseless, or it may trade you something for the Enchanted Chalice just as you are ready to put it into the Golden Castle.

GOOD OR BAD MAGIC

Some Magic can be good or bad, depending on the situation:

- You can catch the Black Bat and carry it and whatever the Black Bat may be carrying. However, sometimes the Black Bat will escape (usually at the most inopportune times).
- If there are four or more objects (including the Castle Gates) in your area of the Kingdom, your magic may or may not work. Sometimes you can slay a Dragon, sometimes you can't. However, it is easier to avoid being swallowed by a Dragon.

If you have slain a Dragon, and he is blocking your path so you cannot get through, you can use this to your advantage by placing one or two objects in the same area and then move through the slain Dragon.



Sometimes the Black Bat can be used to your advantage by getting it to swap for an object you need that may be stuck in a wall.

SKILL LEVELS

LEVEL 1

This is the simplest Skill Level. When you depress the game reset switch to begin play, you will see the Key to the Golden Castle. Unlock the Castle and enter. You will find the Sword inside the Golden Castle. The Key to the Black Castle is being guarded by Grundle, the Green Dragon. Yorgle, the Yellow Dragon is roaming free and may or may not be found guarding the Enchanted Chalice, which is hidden with the Magnet inside the Black Castle.

LEVEL 2

This Kingdom is much larger than Level 1. There are Catacombs (in which you can see only part way). The Key to the Golden Castle is hidden here. You must pass through the Catacombs to reach the White Castle. The Key to the White Castle is hidden in the Blue Labyrinth. Inside the White Castle is the Red Dungeon. There is a Secret Room in the Red Dungeon where the Key to the Black Castle

is hidden. To get to the Secret Room you must use the Bridge. To get to the Black Castle you must pass through the Blue Labyrinth. Behind the first room of the Black Castle is the Grey Dungeon, which is similar to the Catacombs. The Enchanted Chalice is hidden here, guarded by Rhindle, the Red Dragon.

All objects, the Dragons, and the Black Bat will start in the same place in the Kingdom each time you play the game at Level 2.

LEVEL 3

The Kingdom is the same as Level 2, but is more difficult to play as the Evil Magician has placed all the objects and the Dragons randomly within the Kingdom. You will never know for sure what is in the next area of the Kingdom until you enter it, nor will you know for sure where the Enchanted Chalice may be hidden. The Dragons could be inside any of the Castles.

3 JEUX VIDEO

ADVENTURE





Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à manettes. Enfoncez la commande dans la prise LEFT.

Tenez les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System.

N.B.: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de

retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System ATARI.

Remarque: Pour mieux profiter du jeu Aventure, lisez attentivement toutes les instructions avant de commencer à jouer.

Gardez ce livret à portée de la main.

REGLE DU JEU!

Un méchant magicien a volé la Coupe Enchantée et l'a cachée quelque part dans le Royaume. Votre but est de la retrouver et de la rapporter dans le Château Doré, d'où elle provient.



La tâche n'est pas facile, car le méchant magicien a créé trois Dragons qui seront vos adversaires lors de votre recherche de la Coupe Enchantée. Il y a a Yorgle, le Dragon Jaune, une créature sournoise; il y a aussi Grundle, le Dragon Vert, qui est

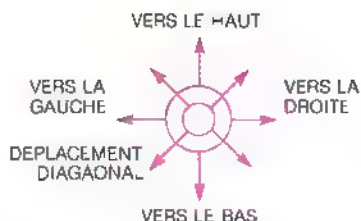
non seulement sournois, mais féroce; il y a enfin Rhindle, le Dragon Rouge, le plus féroce de tous. Rhindle est le Dragon le plus rapide et ses ruses les plus difficiles à déjouer.

Il y a trois châteaux dans le Royaume: le Château Blanc, le Château Noir, et le Château Doré. L'entrée de chacun d'eux est fermée par une grille. Celle-ci peut-être ouverte à l'aide de la clé de couleur correspondante. Les châteaux comportent des salles (ou donjons) qui correspondent aux niveaux d'adresse auxquels vous jouez.

Les châteaux sont séparés par des salles, allées, et labyrinthes. Le labyrinthe bleu est commun à tous les niveaux d'adresse. Il vous faut le traverser pour trouver le chemin du château noir. Avec les niveaux d'adresse 2 et 3, le Royaume est plus difficile d'accès (Voir le paragraphe niveaux d'adresse).

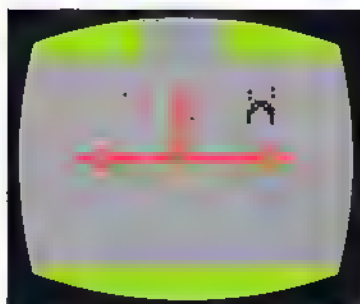
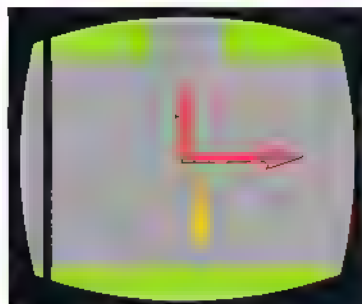
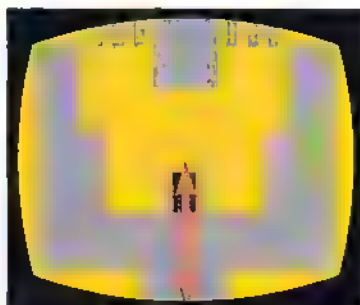
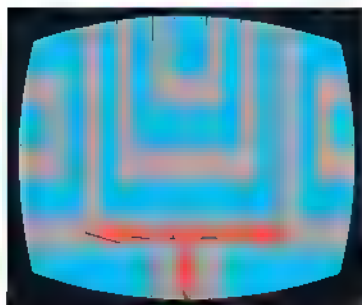
UTILISATION DE LA COMMANDE

Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des huit directions de déplacement, en actionnant la manette dans le sens correspondant (Voir schéma). Chacune des zones représentées sur votre écran de télévision comporte un ou plusieurs murs ou barrières, qu'il vous est impossible de traverser



il existe une ou plusieurs issues. Pour vous déplacer d'une zone à la suivante "sortez de l'écran de

télévision par l'une des issues, et la zone contigue apparaîtra alors sur votre écran



Disséminés dans le Royaume, certains objets vont vous aider à retrouver la Coupe Enchantée. Pour prendre l'un de ces objets, il vous suffit de le toucher. Un signal sonore vous avertira que vous traînez cet objet derrière vous. Pour vous en débarrasser appuyez sur le bouton rouge de votre commande. Vous entendrez alors un signal différent vous indiquant que vous avez lâché cet objet.

Pour ouvrir des châteaux, vous devez toucher la grille avec la clé dont la couleur correspond à ce château. La grille s'ouvrira et vous pourrez pénétrer dans le château. Si vous quittez le château, il est recommandé de sortir d'abord la clé car vous risquez de refermer involontairement la grille derrière vous.

COMMANDES DU PUPITRE

Pour choisir à quel niveau d'adresse vous désirez jouer, appuyez sur la touche de sélection de jeu GAME SELECT. Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche de remise à zéro, si vous êtes mangé par l'un des dragons, ne vous désespérez pas! Appuyez seulement sur la touche de remise à zéro GAME RESET et vous serez ressuscité et ramené en face du Château Doré. Malheureusement, tous les dragons que vous pouvez avoir tués (Voir chance) ressusciteront. Si vous avez à ce

moment un objet avec vous, il restera sur place.

Si vous avez terminé une partie et que vous souhaitez en commencer une autre, appuyez soit sur la touche de remise à zéro. GAME RESET, soit sur la touche de sélection de jeu, GAME SELECT. Le numéro du niveau d'adresse auquel vous désirez jouer apparaîtra sur l'écran. Appuyez sur la touche de remise à zéro GAME RESET et commencez à jouer.

SELECTEUR DE DIFFICULTÉ

Les sélecteurs de difficulté vous permettent d'augmenter ou de diminuer la difficulté du jeu pour chaque niveau d'adresse.

Lorsque le sélecteur de difficulté

de gauche est en position B, les dragons hésiteront avant de vous mordre. Lorsque le sélecteur de difficulté de gauche est en position A, il est donc plus difficile de leur échapper.

CHANCE

Alors que le méchant Magicien a créé de nombreux dangers pour vous ralentir dans votre recherche de la Coupe Enchantée, vous pouvez avoir la chance de votre côté.

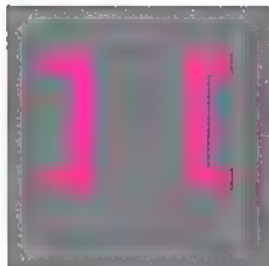
- Vous avez une épée avec laquelle vous pouvez tuer les dragons. Pour y parvenir, il vous suffit de les toucher avec cette arme.
- Si le sélecteur de difficulté de droite est en position A, tous les dragons s'enfuiront devant cette épée.
- Un pont vous permet d'enjamber les murs d'une zone quelconque du Royaume. Vous ne pouvez pas utiliser le pont pour traverser une barrière et entrer dans la zone suivante, ni pour vous déplacer de gauche à droite ou de droite à gauche sur une barrière ou un mur. Il ne peut également pas vous permettre de franchir la grille fermée d'un château.

Emmenez le pont comme vous le feriez de n'importe quel autre objet. Placez ce pont sur le mur que vous désirez franchir et relâchez-le en appuyant sur le



bouton rouge de votre commande. Les extrémités du pont doivent être visibles des deux côtés du mur pour qu'il puisse être utilisé. Relâchez le pont, puis traversez et passez de l'autre côté du mur ou de la barrière.

Si vous touchez l'intérieur du pont en franchissant la barrière, il se refermera et vous pouvez être emprisonné dans ce mur.



Pour vous dégager, appuyez sur le bouton rouge de votre commande. Si, pour une raison ou une autre, votre chance vous abandonna et que vous ne parvenez pas à vous dégager, appuyez sur la touche de remise à zéro pour ressusciter. N'utilisez la résurrection qu'en dernier recours, surtout si vous avez tué un ou plusieurs dragons.

- Dans tous les jeux, Yorgle, le dragon jaune a peur de la clé jaune, et s'enfuira devant elle. Il restera également à l'écart de toutes les salles ou zones du Royaume dans lesquelles vous vous trouvez.
- Pour retirer les objets qui sont



fixés dans un mur et hors de portée, il existe un aimant qui agit sur tous les objets inanimés, y compris le pont. L'aimant peut également être utilisé pour amener les objets d'une partie voisine du Royaume si vous le placez devant vous avant d'entrer dans cette partie du Royaume.

MALCHANCE

Le méchant Magicien a jeté un sort pour s'opposer à votre réussite dans la recherche de la Coupe Enchantée. Non seulement tous les dragons accourent pour vous empêcher d'atteindre la Coupe Enchantée, mais ils gardent aussi d'autres objets dans le Royaume.

- Grundle, le dragon vert garde l'aimant, le pont et la clé noire.
- Rhindie, le dragon rouge garde la clé blanche.

- Lorsqu'il ne garde pas la Coupe Enchantée, Yorgle, le dragon jaune erre librement dans le royaume. Quelquefois, il prête main-forte à Grundle et Rhindie pour protéger l'un des objets dont ils ont la garde.

Il y a d'autres malchances qu'il vous faut surmonter pour retrouver la Coupe Enchantée:

- Vous ne pouvez ramasser et transporter un dragon mort.

- Avec les niveaux d'adresse 2 et 3 (voir la description des niveaux d'adresse), en plus des dragons, le méchant Magicien a créé une chauve-souris noire qui transporte des objets dans le royaume et les échange contre un objet que vous pouvez transporter. La chauve-

souris noire peut échanger un dragon vivant contre l'épée et vous laisser sans défense, ou peut échanger la Coupe Enchantée contre une autre chose, alors que vous êtes sur le point de la faire entrer dans le Château Doré.

CHANCE OU MALCHANCE

Votre chance peut être bonne ou mauvaise, suivant la situation:

- Vous pouvez capturer la chauve-souris noire et transporter quel que soit l'objet qu'elle porte. Toutefois, la chauve souris noire réussira parfois à s'échapper (en général au moment le moins opportun).
- S'il y a quatre objets ou plus (y compris les grilles du château) dans la zone du royaume où vous vous trouvez, la chance peut vous sourire ou non. Parfois, vous pouvez tuer un dragon, parfois vous ne le pouvez pas. Toutefois, il est plus facile d'éviter d'être dévoré par un dragon

Si vous avez tué un dragon, et qu'il constitue un obstacle qui vous empêche de passer, vous pouvez l'utiliser à votre avantage en plaçant un ou deux objets dans la même zone puis en franchissant le dragon mort.



Vous pouvez parfois utiliser la chauve-souris noire à votre avantage en lui faisant échanger un objet dont vous avez besoin et qui peut-être enfermé dans un mur

NIVEAUX D'ADRESSE

NIVEAU 1

C'est le niveau d'adresse le plus simple. Lorsque vous appuyez sur la touche de remise à zéro GAME RESET pour commencer à jouer, vous voyez la clé du Château Doré. Ouvrez la grille et entrez. Vous trouverez l'Épée à l'intérieur du Château Doré. La clé du château noir est gardée par Grundie, le dragon vert. Yorgie, le dragon jaune, erre librement et vous le trouverez peut-être en faction devant la Coupe Enchantée, qui est cachée avec l'aimant à l'intérieur du château noir.

NIVEAU 2

Le royaume est ici beaucoup plus vaste qu'avec le niveau 1. Il y a les catacombes (où vous ne voyez que partiellement).

La clé du Château Doré y est cachée. Vous devez traverser les catacombes pour arriver au château blanc. La clé du château blanc est cachée dans le labyrinthe bleu. A l'intérieur du château blanc se trouve le donjon rouge. Ce donjon rouge comporte une salle secrète où est cachée la clé du château noir. Pour parvenir

à la salle secrète, il vous faut emprunter le pont. Pour parvenir au château noir, vous devez traverser le labyrinthe bleu. Derrière la première salle du château noir, se trouve le donjon gris, qui est semblable aux catacombes. La Coupe Enchantée y est cachée, gardée par Rhindie, le dragon rouge.

Tous les objets, les dragons et la chauve-souris noire se trouvent au même point de départ dans le royaume chaque fois que vous commencez le jeu au niveau 2.

NIVEAU 3

Le royaume est le même qu'au niveau 2, mais la partie est plus difficile car le méchant Magicien a dispersé tous les objets et les dragons au hasard dans le royaume.

Vous ne serez jamais sûr de ce que vous trouverez dans la zone suivante du royaume avant d'y pénétrer. Vous ne saurez pas davantage où pourra être cachée la Coupe Enchantée. Les dragons peuvent se trouver dans n'importe lequel des châteaux.

3

TELE-SPIELE

ADVENTURE



Dieses Spielprogramm ist für nur einen Spieler einen Steuerrückknopf-Regler verwenden. Reglerkabel muß fest

mit der linken Buchse hinten am Video-Computer-System™ verbunden sein. Regler so halten, daß der rote Knopf nach links oben in Richtung Fernsehschirm zeigt. Weitere Einzelheiten in Abschnitt 3 des Handbuchs für Besitzer.

VORSICHT: Bei Einsatz oder Entnahme eines Spielprogramms

die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI® Video-Computer-Systems bei.

ANMERKUNG: Damit das Spielprogramm ADVENTURE soviel Vergnügen wie möglich bereitet, bitte alle Anweisungen vor Spielbeginn sorgfältig durchlesen. Anleitungsheft zum späteren Nachschlagen greifbar halten.

SPIELANLEITUNG

Ein böser Zauberer hat den verwunschenen Becher gestohlen und irgendwo im Königreich versteckt. Ziel des Spiels ist es, den verwunschenen Becher zu retten und in das goldene Schloß zu bringen, wo er hingehört.



Das ist keine einfache Aufgabe, da der böse Zauberer drei Drachen erschaffen hat, die den Spieler an der Suche nach dem verwunschenen Becher hindern sollen. Da ist Yorgel, der gelbe Drache, der einfach nur böse ist,

Grundle, der grüne Drache, ist böse und wild; und Rhindel, der rote Drache, ist der wildeste von allen. Rhindel ist auch der schnellste Drache und am schwersten zu überlisten.

Es gibt drei Schlösser im Königreich: das weiße Schloß, das schwarze Schloß und das goldene Schloß. Jedes Schloß hat am Eingang ein Tor, das mit dem Schlüssel der entsprechenden Farbe geöffnet werden kann. In jedem Schloß gibt es Zimmer (oder Verliese, je nachdem auf welcher Geschicklichkeitsebene gespielt wird).

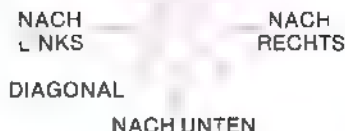
Zwischen den Schlössern gibt es Zimmer, Wege und Labyrinth. Alle Geschicklichkeitsebenen haben das blaue Labyrinth gemeinsam, durch das der Spieler seinen Weg zum schwarzen Schloß finden muß. Bei Geschicklichkeitsebene 2 und 3 ist das Königreich

BETÄTIGUNG DES REGLERS

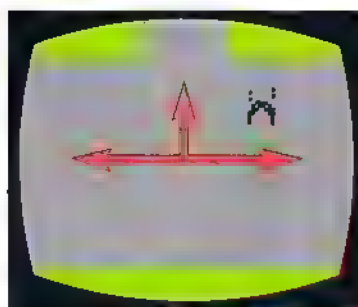
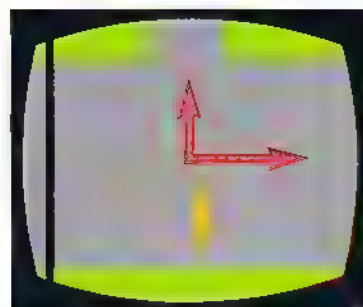
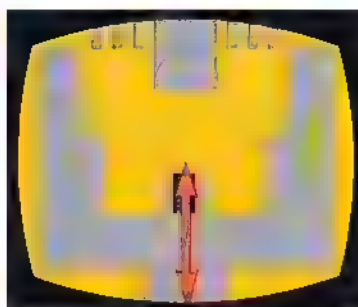
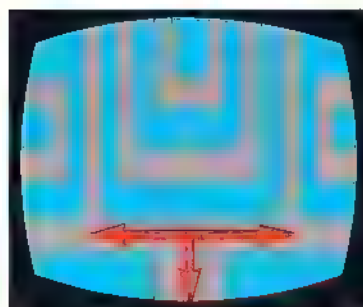
komplizierter (siehe Abschnitt GESCHICKLICHKEITSEBENEN).

Der Spieler kann sich in acht verschiedene Richtungen bewegen, indem er den Steuerknüppel auf die jeweilige Richtung einstellt (siehe Abbildung). Jedes auf dem Bildschirm gezeigte Gebiet hat eine oder mehrere Barrieren oder Mauern, durch die der Spieler NICHT hindurchkann. Es gibt eine oder mehrere Öffnungen. Um von einem Gebiet ins angrenzende Gebiet zu gelangen, durch eine

NACH OBEN



der Öffnungen den Bildschirm verlassen. "das angrenzende Gebiet erscheint dann auf dem Bildschirm"



Über das ganze Königreich sind verschiedene Gegenstände verstreut, die dem Spieler bei der Suche nach dem verwünschten Becher behilflich sein können. Um einen Gegenstand aufzuheben, braucht der Spieler ihn nur zu berühren. Der Spieler hört dann einen Ton, der ihm mitteilt, daß er den Gegenstand im Schepptau hat. Um den Gegenstand loszulassen, roten Reglerknopf drücken. Ein anderer Ton zeigt an, daß der Gegenstand losgelassen wurde.

Um eines der Schlösser zu öffnen, das Tor mit dem Schlüssel der dem Schloß entsprechenden Farbe berühren. Das Tor gleitet dann auf, und der Spieler kann das Schloß betreten, indem er sich nach oben durch das Tor bewegt. Wenn der Spieler das Schloß verläßt, ist es ratsam, den Schlüssel zuerst hinauszuschieben, da man sonst aus Versehen das Schloß hinter sich zuschließen kann.

KONTROLLSCHALTER DER KONSOLE

Gewünschte Geschicklichkeitsebene durch Herunterdrücken des Spielwahl-Schalters einstellen. Um das Spiel zu beginnen, Rückstell-Schalter drücken.

Wenn der Spieler von einem Drachen "gefressen" wird, nicht verzweifeln! Einfach den Rückstell-Schalter drücken, und der Spieler wird "wieder-geboren" und findet sich vor dem goldenen Schloß wieder. Unglücklicherweise werden auch alle Drachen, die der Spieler getötet hat (siehe

GUTE ZAUBERKRAFT), wiedergeboren. Falls der Spieler einen Gegenstand bei sich trug, bleibt dieser Gegenstand, wo er war.

Wenn der Spieler nach Beendigung eines Spiels ein neues Spiel beginnen möchte, entweder den Rückstell- oder den Spielwahl-Schalter drücken. Die Nummer der Geschicklichkeitsebene, auf der gespielt wurde, wird auf dem Bildschirm angezeigt. Rückstell-Schalter drücken, und das Spiel kann begonnen werden.

SCHWIERIGKEITS-SCHALTER

Mit Hilfe der Schwierigkeits-Schalter kann der Schwierigkeitsgrad des Spiels auf jeder Geschicklichkeitsebene erhöht oder verringert werden.

Wenn der linke Schwierigkeits-Schalter auf b steht, zögen die Drachen, bevor sie zubeißen. Wenn der linke Schwierigkeits-Schalter auf a steht, ist es deshalb schwerer, ihnen zu entkommen.

GUTE ZAUBERKRAFT

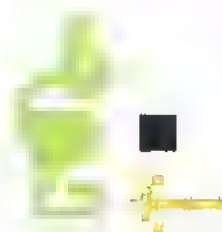
Der böse Zauberer hat viele Gefahren geschaffen, die den Spieler bei seiner Suche nach dem verwunschenen Becher hindern sollen, doch steht dem Spieler auch etwas gute Zauberkraft zur Seite.

Der Spieler hat ein Schwert, mit dem er Drachen töten kann. Dazu muß er die Drachen mit dem Schwert berühren.

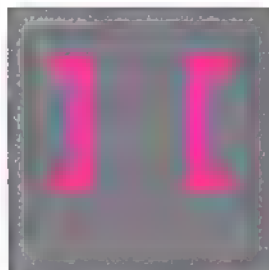
Wenn der rechte Schwierigkeits-Schalter auf a steht, laufen alle Drachen vor dem Schwert davon.

Es gibt eine Brücke, die dazu benutzt werden kann, über die Mauern in alle Teile des Königreichs zu gelangen. Die Brücke kann nicht dazu benutzt werden, durch eine Barriere ins nächste Gebiet zu gelangen, und sie kann auch nicht dazu benutzt werden, von links nach rechts oder von rechts nach links über eine Barriere oder Mauer zu gelangen. Sie kann auch nicht dazu benutzt werden, ein verschlossenes Schloß zu übersteigen.

Die Brücke wird ebenso aufgehoben wie alle anderen



Gegenstände. Um eine Mauer zu überqueren, wird die Brücke über die Mauer gelegt und durch Drücken des roten Reglerknopfes losgelassen. Es klappt nur, wenn die Enden der Brücke auf beiden Seiten der Mauer sichtbar sind. Nachdem die Brücke losgelassen wurde, kann der Spieler über sie hinweg zur anderen Seite der Mauer oder Barriere gehen.



Falls der Spieler beim Überqueren der Mauer zufällig die innere Seite der Brücke berührt, schließt sich die Brücke, und der Spieler kann in der Mauer gefangen werden.

Um sich zu befreien, roten Reglerknopf drücken. Falls die Zauberkraft des Spielers aus irgendeinem Grund versagt und der Spieler sich nicht befreien kann, Ruckstell-Schalter drücken und eine Wiedergeburt veranlassen. Die Wiedergeburt ist nur als letzter Ausweg zu benutzen, besonders wenn der Spieler einen oder mehrere Drachen getötet hat.

In allen Spielen fürchtet sich Yorgel, der gelbe Drache, vor dem goldenen Schlüssel, und läuft vor ihm davon. Er hält sich auch von allen Zimmern oder Gebieten des



Königreiches fern, in denen der Schlüssel gerade ist

Gegenstände, die in einer Mauer und außerhalb der Reichweite des Spielers feststecken, können mit einem Magneten entfernt werden, der auf alle leblosen Dinge wirkt, einschließlich der Brücke. Der Magnet kann auch dazu benutzt werden, Gegenstände in einem angrenzenden Teil des Königreichs zu bewegen, indem der Spieler ihn vor sich hält, bevor er diesen Teil des Königreichs betritt.

BOSE ZAUBERKRAFT

Der böse Zauberer hat seine Zauberkraft dazu benutzt, es dem Spieler sehr schwer zu machen, den verwünschten Becher zu retten. Es scharen sich nicht nur die Drachen um den Becher, um den Spieler daran zu hindern, ihn zu erreichen, sondern sie hüten auch andere Gegenstände im Königreich:

Grundel, der grüne Drache, hütet den Magneten, die Brücke und den schwarzen Schlüssel.

Rhinde, der rote Drache, hütet den weißen Schlüssel.

Wenn er nicht den verwünschten Becher hütet, streift Yorkel, der gelbe Drache, frei im Königreich umher. Manchmal hilft er Grundel und Rhinde dabei, deren Gegenstände zu hüten.

Es gibt noch andere böse Zauberkräfte, die vom Spieler überwunden werden muß, damit er den verwünschten Becher retten kann.

Ein getöteter Drache kann nicht aufgehoben und weggetragen werden.

Bei den Geschicklichkeitsebenen 2 und 3 (siehe Beschreibungen der GESCHICKLICHKEITSEBENEN) hat der böse Zauberer außer den Drachen eine schwarze Fledermaus geschaffen, die Gegenstände im Königreich herumträgt und manchmal mit einem Gegenstand austauscht, den der Spieler gerade trägt. Die

schwarze Fledermaus tauscht z.B. manchmal einen lebendigen Drachen gegen das Schwert des Spielers und läßt ihn wehrlos zurück, oder sie vertauscht den verwunschenen Becher mit etwas anderem, wenn der Spieler gerade bereit ist, den Becher in das goldene Schloß zu bringen.

GUTE ODER BOSE ZAUBERKRAFT

Manchmal ist die Zauberkraft gut oder böse, je nach der Situation, in der sich der Spieler gerade befindet:

Der Spieler kann die schwarze Fledermaus fangen und sie sowie alles, was sie gerade trägt forttragen. Manchmal entkommt die schwarze Fledermaus jedoch (meist zu den ungeeignetsten Zeiten).

Wenn es vier oder mehr Gegenstände (einschließlich der Schloßtüre in dem Gebiet des Königreichs) gibt, in dem sich der Spieler gerade befindet, wirkt seine Zauberkraft nicht immer. Manchmal kann er einen Drachen töten, und manchmal kann er es nicht. Es ist jedoch einfacher zu verhindern, daß ein Drache ihn schluckt.

Wenn der Spieler einen Drachen getötet hat und dieser Drache ihm den Weg versperrt, kann der Spieler dieses Problem überwinden, indem er einen oder zwei Gegenstände in das gleiche



Gebiet bringt und dann durch den getöteten Drachen hindurchgeht

Die schwarze Fledermaus kann manchmal von dem Spieler zu seinem Vorteil benutzt werden, indem er sie dazu bringt, einen Gegenstand auszutauschen, den er braucht und der vielleicht in einer Wand feststeckt

GESCHICKLICHKEITSEBENEN

1. EBENE

Dies ist die einfachste Geschicklichkeitsebene. Wenn der Spieler den Rückstell-Schalter drückt, um das Spiel zu beginnen, sieht er den Schlüsse zum goldenen Schloß. Das Schloß ist zu öffnen und zu betreten. Im goldenen Schloß findet der Spieler das Schwert. Der Schlüssel zum schwarzen Schloß wird Yorgel, der gelbe Drache streift frei umher und nutzt manchmal und manchmal auch nicht den verwunschenen Becher, der ebenso wie der Mantel im schwarzen Schloß versteckt ist.

2. EBENE

Das Königreich ist viel größer als bei der 1. Ebene. Es gibt Katakomben (in denen man nur teilweise sehen kann), in denen der Schlüssel zum goldenen Schloß versteckt ist. Der Weg zum weißen Schloß führt durch die Katakomben. Der Schlüssel zum weißen Schloß ist im blauen Labyrinth versteckt. Im weißen Schloß ist das rote Verlies. Im roten Verlies gibt es einen geheimen Raum, in dem der

Schlüssel zum schwarzen Schloß versteckt ist. Um zum geheimen Raum zu gelangen, muß der Spieler die Brücke benutzen. Um zum schwarzen Schloß zu gelangen, muß der Spieler durch das blaue Labyrinth hindurch. Hinter dem ersten Zimmer des schwarzen Schlosses ist das graue Verlies, das so ähnlich ist wie die Katakomben. Hier ist der verwunschene Becher versteckt und wird von Rhindel, dem roten Drachen gehütet.

Alle Gegenstände sowie die Drachen und die schwarze Fledermaus befinden sich am Anfang eines Spieles auf der 2. Ebene immer an derselben Stelle im Königreich.

3. EBENE

Das Königreich sieht genauso aus wie auf der 2. Ebene, doch das Spiel ist schwieriger, weil der böse Zauberer alle Gegenstände und die Drachen wahllos im Königreich verstreut hat. Der Spieler weiß nie vor Betreten eines Gebietes, was er in ihm finden wird, und er weiß auch nicht, wo der verwunschene Becher versteckt ist. Die Drachen können sich in jedem der Schlösser befinden.

3

VIDEO GIOCHI

ADVENTURE



Per questo gioco che
impegna un solo
giocatore si usa un
solo comando a leva.
Infilate la spina del

comando nella presa di sinistra sul
retro del computer System.

Orientate il comando in modo che
il pulsante rosso sia rivolto in alto
a sinistra. Per ulteriori dettagli
consultate il Manuale di Istruzioni
allegato al Computer.

Attenzione: non dimenticate di
spegnere il Computer quando
inserite o togliete la cassetta. In
questo modo proteggerete i
componenti elettronici e
prolungherete a vita del vostro
Computer System.

Nota: per divertirvi di più con il
gioco ADVENTURE leggete
attentamente queste istruzioni
prima di cominciare a giocare.
Tenete il libretto a portata di mano
per qualsiasi riferimento.

COME SI GIOCA

Un mago cattivo ha rubato la
Coppa Incantata e l'ha nascosta in
qualche parte del Reame. Scopo
del gioco è ritrovare la Coppa
Incantata e riportarla al Castello
d'Oro cui appartiene.



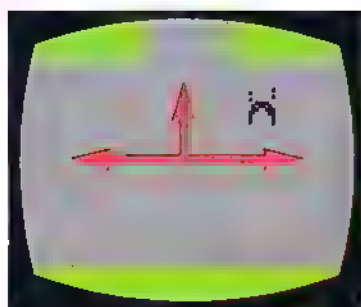
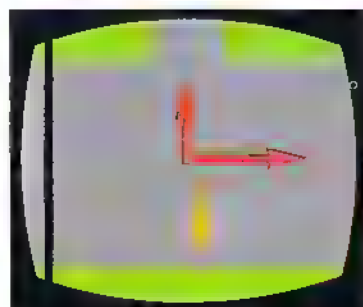
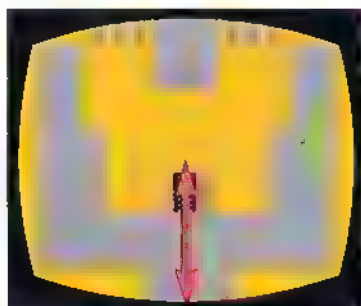
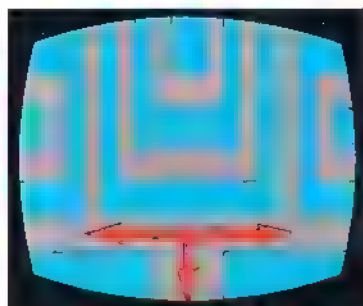
Non è un compito facile perché il
Mago Cattivo ha caricato tre
draghetti di ostacolare la vostra
ricerca. Sono Yorgle, il Drago

Giallo che è un drago un po'
stupido, Grundle, il Drago Verde
che è meno stupido ma più feroce,
e Rhindle, il Drago Rosso, che è il
più feroce dei tre. Rhindle è anche
il drago più veloce e il più difficile
da sfuggire. Nel Reame vi sono tre
castelli: il Castello Bianco, il
Castello Nero e il Castello d'Oro.
Ogni castello ha una porta che
può venire aperta con la chiave
del colore corrispondente.
All'interno vi sono stanze e
segrete, a seconda del livello di
difficoltà a cui state giocando.

I castelli sono separati da spazi,
sentieri, labirinti. Comune a tutti
i livelli di difficoltà è il Labirinto
Azzurro che dovete percorrere per
arrivare al Castello Nero. Ai livelli
di difficoltà 2 e 3 il Reame è più
complicato, come leggerete al
paragrafo LIVELLI DI DIFFICOLTÀ.

USO DEI TELECOMANDI

Usando opportunamente la leva vi sposterete in otto direzioni diverse, come indicato nello schema a fianco. Ogni area rappresentata sullo schermo avrà una o più pareti o Barriere che non potrete attraversare. Vi sono anche una o più aperture. Per passare da un'area o ambiente a un altro adiacente uscite dallo schermo attraverso una di queste aperture; l'ambiente successivo apparirà immediatamente sullo schermo.



Sparsi per il Reame vi sono alcuni oggetti che vi aiuteranno nella ricerca della Coppa Incantata. Per raccogliere questi oggetti basta toccarli. Sentirete un suono che vi avvertirà che avete afferrato quell'oggetto. Per lasciarlo perrete. Il pulsante rosso sentirete un suono differente che vi avvertirà che l'oggetto è stato

abbandonato. Per aprire ogni castello dovrete toccare il portone con la chiave del colore corrispondente. Il portone si aprirà e potrete entrare nel castello muovendovi verso l'alto. Quando uscite da un castello non dimenticate di far uscire per prima la chiave: altrimenti potreste inavvertitamente chiudervi dentro.

COMANDI COMPUTER

Scegliete il livello di difficoltà a cui volete giocare premendo la levetta **game select**. Per iniziare il gioco premete la levetta **game reset**. Se venite mangiato da un Drago non disperatevi: premete **game reset** e resusciterete proprio davanti al Castello d'Oro. Sfortunatamente anche i Draghi che avevate ucciso sono risuscitati. E gli oggetti che

avevate preso sono tornati al loro posto.

Se avete finito un gioco e volete cominciare un altro premete le levette **game select** o **game reset**. Il numero relativo al livello di difficoltà apparirà sullo schermo. Premete **game reset** e cominciate a giocare.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Usando i commutatori di difficoltà si può, entro un dato livello di difficoltà, rendere più facile o più difficile il gioco. Quando il

commutatore di sinistra è su B i Draghi esitano prima di mordervi. Con il commutatore di sinistra su A è più difficile sfuggire loro.

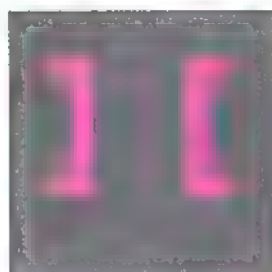
MAGIA BUONA

Al vostro fianco vi è una Magia Buona che vi aiuterà a superare le difficoltà studiate dal Mago cattivo per impedervi di recuperare la Coppa Incantata.

- Avete una Spada Magica che potete usare per uccidere i Draghi. Basta toccarli con la Spada.
- Con il commutatore di difficoltà di destra su A i Draghi fuggono alla vista della Spada.
- C'è un Ponte che potete usare per superare i muri in qualsiasi punto del Reame. Il Ponte non può però essere usato per superare le barriere o le pareti che un ambiente da l'altro, né può essere usato per attraversare le barriere da destra a sinistra o viceversa. Non può inoltre essere usato per attraversare il Portone chiuso di un Castello. Raccogliete il Ponte come qualsiasi altro oggetto. Sistemate o attraverso il muro che volete attraversare e deponetelo premendo il pulsante rosso. Le estremità del ponte



devono essere ben visibili al di là e al di qua del muro da attraversare. Dopo aver premuto il pulsante rosso potete passare dall'altra parte. Attenzione però a non toccare le spallette del Ponte mentre state passando: il Ponte si chiuderà e resterete intrappolati.



nel muro. Per liberarvi premete il pulsante rosso. Se, per qualche ragione, la magia non dovesse riuscire premete **gamet reset** e resuscitate. La "reincarnazione" è però l'ultima risorsa da usare, soprattutto se avete già ucciso uno o più Draghi.

- In tutti i giochi Yorgle, il Drago Giallo, ha paura della Chiave d'Oro e la sfugge. Sta a larga da qualsiasi ambiente dove la Chiave d'Oro si trova.
- Per prendere gli oggetti piantati nel e pareti o che non riuscite a



raggiungere usate il **Magnete** che attrae tutti gli oggetti inanimati. Il Ponte compreso. Il Magnete può venire usato per trasportare oggetti da un posto all'altro del Reame mettendovi davanti prima di spostarli.

MAGIA CATTIVA

Il Mago Cattivo ha fatto un incantesimo per rendere difficile il recupero della Coppa Incantata. Così i Draghi non si limitano a impedirvi di prendere la Coppa, ma fanno la guardia ad altri oggetti sparsi nel Reame:

- Grundle, il Drago Verde, fa la guardia al Magnete, al Ponte e alla Chiave Nera.
- Rhindle, il Drago Rosso, fa la guardia alla Chiave Bianca.

- Quando non fa la guardia alla Coppa Incantata, Yorgle, il Drago Giallo, gira per il Reame. Talvolta aiuta Grundle o Rhindle a far la guardia agli oggetti che sono affidati alla loro custodia.

Vi sono altre Magie Cattive da superare per recuperare la Coppa Incantata.

- Non si può raccogliere e trasportare un Drago ucciso.

- Per i livelli di difficoltà 2 e 3 (vedi il paragrafo LIVELLI DI DIFFICOLTÀ) il Mago Cattivo ha creato anche un Pipistrello Nero che porta in giro degli oggetti che scambia con gli oggetti che voi

avete in mano. Può, per esempio, scambiare un Drago vivo con la Spada e lasciarvi senza difesa, o scambiare qualsiasi altra cosa con la Coppa incantata che state rimettendo nel Castello d'Oro.

MAGIA BUONA O CATTIVA

Le magie sono buone o cattive a seconda delle situazioni:

- Potete catturare il Pipistrello Nero e portarlo con voi, insieme a tutto quello che sta trasportando. Talvolta, però, il Pipistrello riesce a scappare (di solito nei momenti meno opportuni).
- Se vi sono quattro o più oggetti (compresa la porta del Castello) nell'ambiente in cui vi trovate, la vostra magia può funzionare o no. Talvolta riuscite a uccidere un Drago, talvolta non ci riuscite. È però più facile evitare di venire inghiottiti da un Drago.

Se avete ucciso un Drago e questo vi blocca la strada e non potete passare, potete trarre vantaggio da questo fatto: lasciate uno o due oggetti nello stesso posto e quindi passate attraverso il Drago ucciso. Talvolta si può



sfruttare vantaggiosamente il Pipistrello Nero per prendere, ad esempio, un oggetto che vi serve e che è piantato nella parete.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

LIVELLO 1

Si tratta del livello più facile. Quando premete il game reset per iniziare il gioco vedrete subito la Chiave d'Oro. Aprite il Castello ed entrate. Nel Castello d'Oro troverete la Spada. La Chiave del Castello Nero è guardata da Grundle, il Drago Verde. Yorgle, il Drago Giallo, gira l'bero e può essere o no a guardia della Coppa Incantata che si trova nel Castello Nero insieme al Magnete.

LIVELLO 2

Questo Reame è molto più grande di quello del Livello 1. Vi sono segrete (nelle quali riuscirete a vedere solo parte del cammino). La Chiave del Castello d'Oro è nascosta qui. Dovete attraversare le segrete per raggiungere il Castello Bianco. La chiave del Castello Bianco è nascosta nel Labirinto Azzurro. Nel Castello Bianco vi è la Segreta Rossa dove è nascosta la chiave del Castello Nero.

Per raggiungere la stanza segreta dove è nascosta questa chiave dovete usare il Ponte. Per raggiungere il Castello Nero dovrete attraversare il Labirinto Azzurro. Dopo la prima stanza del Castello Nero vi sono le Segrete Grigie, simili alle segrete del Castello d'Oro.

La Coppa Incantata è nascosta qui, protetta da Rhindle, il Drago Rosso. Gli oggetti, i draghi e il Pipistrello Nero partono dalla stessa posizione ogni volta che giocate Adventure al livello 2.

LIVELLO 3

Il Reame è quello del Livello 2, ma il Mago Cattivo ha sparso a caso oggetti e draghi. Non saprete mai con certezza cosa vi aspetta lungo la strada che dovete percorrere per arrivare alla Coppa Incantata, né saprete con certezza dove questa si trova.

I Draghi si possono trovare in qualsiasi Castello.

3 JUEGO VIDEO

ADVENTURE



¡Tiene un Control de Palanca de Mando con esta CASSETTE, que es para un solo jugador. Asegúrese

de que el control esté bien conectado a la parte trasera de su Sistema Video Computadora. Mantenga el control con el botón rojo a su izquierda, hacia la pantalla del televisor. Vea su Manual de Instrucciones para más detalles.

AVERTENCIA: Lleve el INTERRUPTOR DE ENCENDIDO de la Consola a la posición OFF (apagado) al introducir o quitar una cassette. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computadora ATARI.

NOTA: Para poder disfrutar más de la Cassette AVENTURA, rogamos lea todas las instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Guarde este folleto a su alcance por si necesita consultarlo.

COMO JUGAR

Un mago malvado ha robado el Caliz Encantado y lo ha ocultado en alguna parte del Reino. El objetivo del juego consiste en rescatar el Caliz Encantado y colocarlo en su propio sitio, en el Castillo Dorado.



Esta no es una tarea fácil, y que el Mago Malvado ha creado tres Dragones para dificultarle la búsqueda del Caliz. Hay "Yorgle", el Dragón Amarillo que es malo; hay "Grundie", el Dragón Verde, que es malo y fiero, y hay

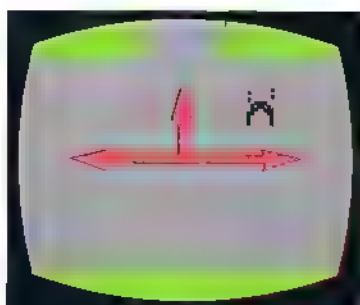
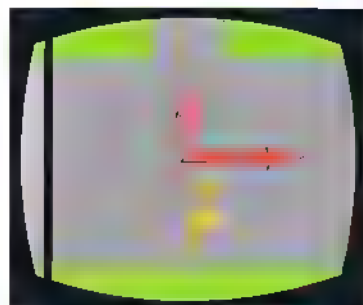
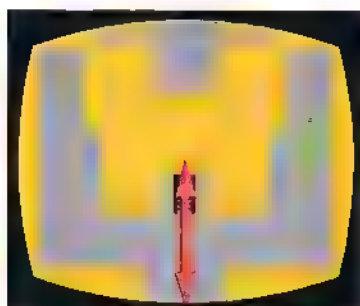
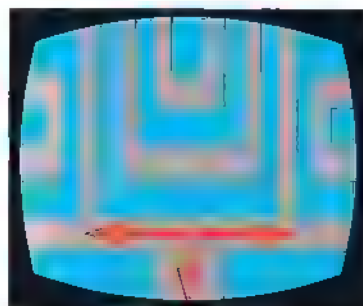
"Rhinde", el Dragón Rojo, que es el más fiero de todos. Este es, también, el más rápido y el más difícil de superar en estrategia.

Hay tres castillos en el Reino, es decir, Blanco, el Negro y el Dorado. Cada uno tiene un Portal en la entrada. El Portal puede abrirse con la llave del color correspondiente. Dentro de cada Castillo hay habitaciones (o calabozos), según el Nivel de Habilidad con el que está jugando.

Los Castillos están separados por habitaciones, senderos y laberintos. Todos los Niveles de Habilidad tienen el Laberinto Azul a través del cual deberá encontrar el camino que lleva al Castillo Negro. Los niveles de Habilidad 2 y 3 tienen un Reino más intrincado (vea el apartado NIVELES DE HABILIDAD).

EMPLEO DEL CONTROL

Usted puede moverse en cualquiera de las ocho direcciones, llevando la palanca hacia esa dirección (vea el diagrama). Cada zona que aparezca en su televisor tendrá una o más barreras o muros a través de los que NO puede pasar. Hay una o mas aberturas. Para mover de una zona a otra contigua, mueva "fuera" de la pantalla por una de las aberturas, y la zona contigua aparecerá en el televisor.



Esparcidos por todo el Reino se encuentran unos objetos que le ayudarán en su búsqueda del Cáliz Encantado. Para recoger un objeto, lo único que tiene que hacer es tocarlo. Escuchará un sonido que le hará saber que tiene cogido el objeto. Para soltarlo, pulse el botón rojo del control. Escuchará otro sonido distinto que le indicará que ya se ha soltado.

Para abrir cualquier Castillo, toque el Portal con la llave de color que corresponde a ese Castillo. El Portal se abrirá y usted podrá entrar en el Castillo moviendo hacia arriba, pasando por el Portal. Si está saliendo del Castillo, es aconsejable primero echar la llave o puede que, por inadvertencia, cierre el Portal del Castillo tras sí.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Seleccione el Nivel de Habilidad al que quiere jugar presionando el pulsador de selección de juego. Para empezar a jugar, presione el pulsador de inicio de juego.

Si un Dragón le "come" a usted, no se desanime! Lo xxxxx que tiene que hacer es presionar el pulsador de inicio y será "reencarnado" y puesto de nuevo ante el Castillo Dorado. Desgraciadamente, todo Dragón que haya matado (vea MAGIA

BUENA) también será reencarnado. Si llevaba cualquier objeto, éste se quedará donde estaba.

Si ha terminado un juego y desea empezar otro, presione el pulsador de inicio de juego o el de selección de juego. El número del nivel de habilidad al que estaba jugando aparecerá en la pantalla. Presione el pulsador de inicio de juego y empiece a jugar.

PROGRAMADORES DE DIFICULTAD

Utilizando los programadores de dificultad usted puede aumentar o disminuir la dificultad de juego a cada Nivel de Habilidad.

Estando el programador de dificultad izquierdo en posición

b, los Dragones vacilarán antes de morderle a usted. Por lo tanto, estando el programador de dificultad izquierdo en posición a, resultará más difícil escapar de ellos.

MAGIA BUENA

A pesar de que el Mago Malvado ha creado muchos obstáculos para dificultar en su búsqueda para rescatar el Cáliz Encantado, de su lado tiene usted alguna Magia Buena.

* Tiene una Espada que puede utilizar para matar a los Dragones. Para hacerlo, deberá tocarlos con ella.

* Si el programador de dificultad derecho está en posición a, todos los Dragones huirán de la Espada.

* Hay un Puente que puede emplearse para pasar por encima de los muros en cualquier parte del Reino. El Puente NO puede utilizarse para atravesar una barrera hasta la parte contigua, ni para mover de derecha a izquierda ni de izquierda a derecha por encima de una barrera o muro. TAMPOCO puede utilizarse para pasar por un Portal cerrado de un Castillo.

Recoja el Puente de la misma forma en que lo haría con cualquier otro objeto. Colóquelo encima del muro por el que desea pasar, y suéltelo pulsando el botón



rojo del control. Para que funcione, deben ser visibles los extremos del Puente en ambos lados del muro. Después de soltarlo, podrá pasar por el otro lado del muro o barrera.

Si usted tocara el interior del Puente al pasar por encima de la barrera, el Puente se cerrará y puede ser que quede atrapado en el muro.



Para liberarse, pulse el botón rojo del control. Si por cualquier motivo, su magia fracasara y sigue sin poder liberarse, presione el pulsador de inicio de juego y reencárnese. Utilice la reencarnación como ultimo recurso, especialmente si ha matado a uno o más Dragones.



*En todos los juegos, Yorgle, el Dragón Amarillo, le teme a la Llave Dorada y huirá de ésta. También se mantendrá apartado de cualquier habitación o zona del Reino en la que pueda encontrarse.

*Para quitar objetos que esten empotrados en un muro y fuera de

su alcance, hay un Imán que gurte efecto en todos los objetos inanimados, incluso en el Puente. También puede utilizarse el Imán para mover objetos en una parte contigua del reino, poniéndolo delante de usted antes de entrar en esa parte del Reino.

MAGIA MALA

El Mago Malvado ha hecho un hechizo para que le sea más difícil rescatar el Cáliz Encantado. Los Dragones no solamente se reúnen para intentar impedir que usted llegue hasta el Cáliz, sino que también custodian otros objetos en el Reino:

- Grundle, el Dragón Verde, custodia el Imán, el Puente y la Llave Negra. Rhindle, el Dragón Rojo, custodia la Llave Blanca.

Cuando no está vigilando el Cáliz Encantado, Yorgle, el Dragón Amarillo, vaga libremente por el Reino.

A veces ayudará a Grundle o a Rhindle a custodiar lo que éstos estén vigilando.

Hay otra Magia Mala que hay que superar a fin de rescatar el Cáliz Encantado:

- No puede coger y llevar a un dragón al que se haya matado.

- En los Niveles de Habilidad 2 y 3 (vea las descripciones de NIVELES DE HABILIDAD), además de los Dragones, el Mago Malvado ha creado un Murciélago Negro que lleva objetos por todo el Reino, y los cambia por uno que usted pueda estar llevando. El

Murciélago Negro podría cambiar un Dragón vivo por la Espada, así dejándole a Vd. desamparado, o podría cambiarle algo por el Cáliz Encantado justo en el momento en que usted iba a ponerlo en el Castillo Dorado.

MAGIA BUENA O MALA

Alguna Magia puede ser tanto buena como mala, según la situación:

- Puede coger al Murciélago Negro y llevarlo con cualquier objeto que éste pueda estar llevando. Sin embargo, a veces el Murciélago Negro se escapará (normalmente en los mementos más inoportunos)

Si hay cuatro o mas objetos (incluso los Portales de los Castillos) en su zona del Reino, tal vez funcione su magia, o puede que no funcione. A veces, puede matar a un Dragón, otras no. Sin embargo, resulta más fácil evitar ser tragado por un Dragón.

Si ha matado a un Dragón, y éste está obstaculizando su camino impidiéndole el paso, esto lo puede aprovechar colocando uno o dos objetos en la misma zona y luego podrá pasar a través del Dragón muerto.



A veces, el Murciélago Negro puede utilizarse en beneficio suyo haciendo que cambie un objeto que usted necesita que pueda estar empotrado en un muro.

NIVELES DE HABILIDAD

Nivel 1

Este es el Nivel de Habilidad más sencillo. Al presionar el pulsador de inicio de juego para empezar a jugar, verá la Llave del Castillo Dorado. Abralo y entre. Encontrará la Espada en el Castillo. La llave del Castillo Negro está vigilándola Grundle, el Dragón Verde. Yorgle, el Dragón Amarillo, está vagando libremente y puede o no estar vigilando el Cáliz Encantado, que se encuentra escondido con el Iman dentro del Castillo Negro.

Nivel 2

Este Reino es mucho mas grande que en el Nivel 1. Hay Catacumbas (en las que sólo podrá ver una parte del camino) Aquí se encuentra escondida la Llave del Castillo Dorado. Deberá pasar a través de las Catacumbas para llegar hasta el Castillo Blanco. La Llave de éste está escondida en el Laberinto Azul. Dentro del Castillo Blanco se encuentra el Calabozo Rojo. Hay un Cuarto Secreto en el Calabozo

Rojo done está escondida la Llave del Castillo Negro. Para alcanzar el Castillo Negro deberá atravesar el Laberinto Azul. Detras de la primera habitacion del Castillo Negro se encuentra el Calabozo Gris, que se parece a las Catacumbas. El Cáliz Encantado está escondido allí, custodiado por Rhindle, el Dragón Rojo.

Todos los objetos, los Dragones y el Murciélago Negro empezarán en el mismo lugar del Reino cada vez que juegue el Nivel 2.

Nivel 3

El Reino es el mismo que el del Nivel 2, pero es más difícil jugar ya que el Mago Malvado ha puesto todos los objetos y los Dragones al azar por el Reino. Nunca sabrá con seguridad cuál va a ser la siguiente parte del Reino hast entrar en ella, tampoco sabrá con seguridad dónde pueda estar escondido el Cáliz Encantado. Los Dragones podrian estar dentro decualquier de los Castillos.

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1978 Atari, Inc.