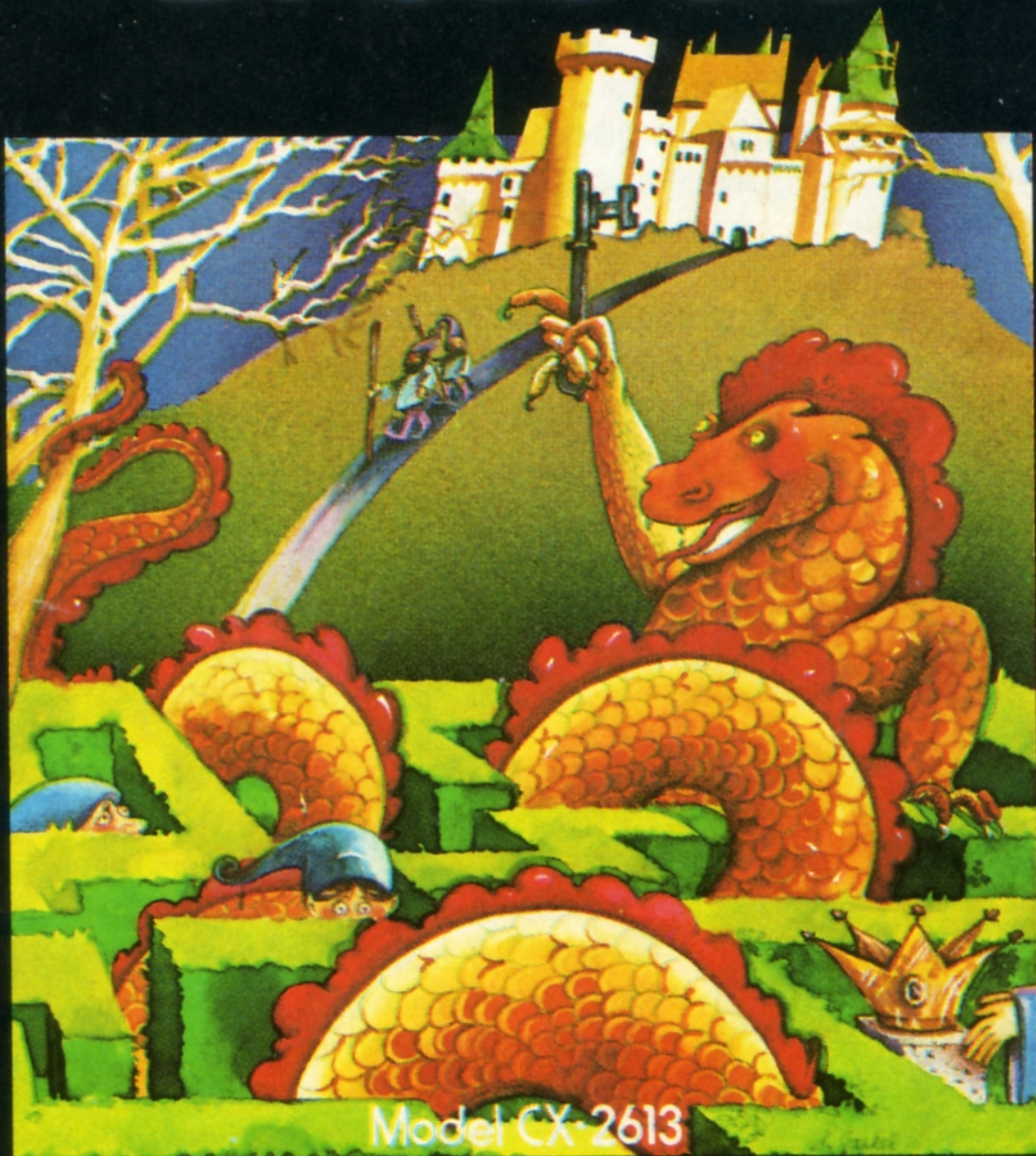



ADVENTURE

ISTRUZIONI DI GIOCO



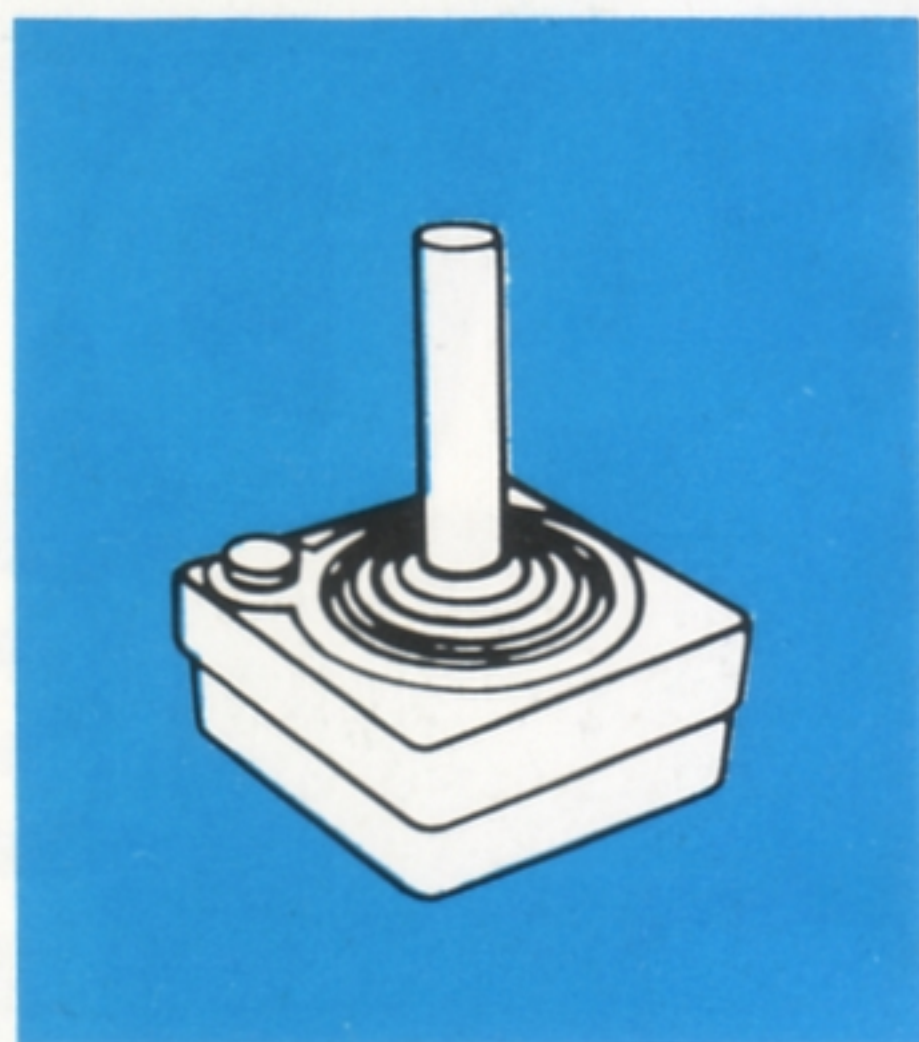

ATARI®

© A Warner Communications Company 

concessionaria
per l'Italia

MELCHIONI

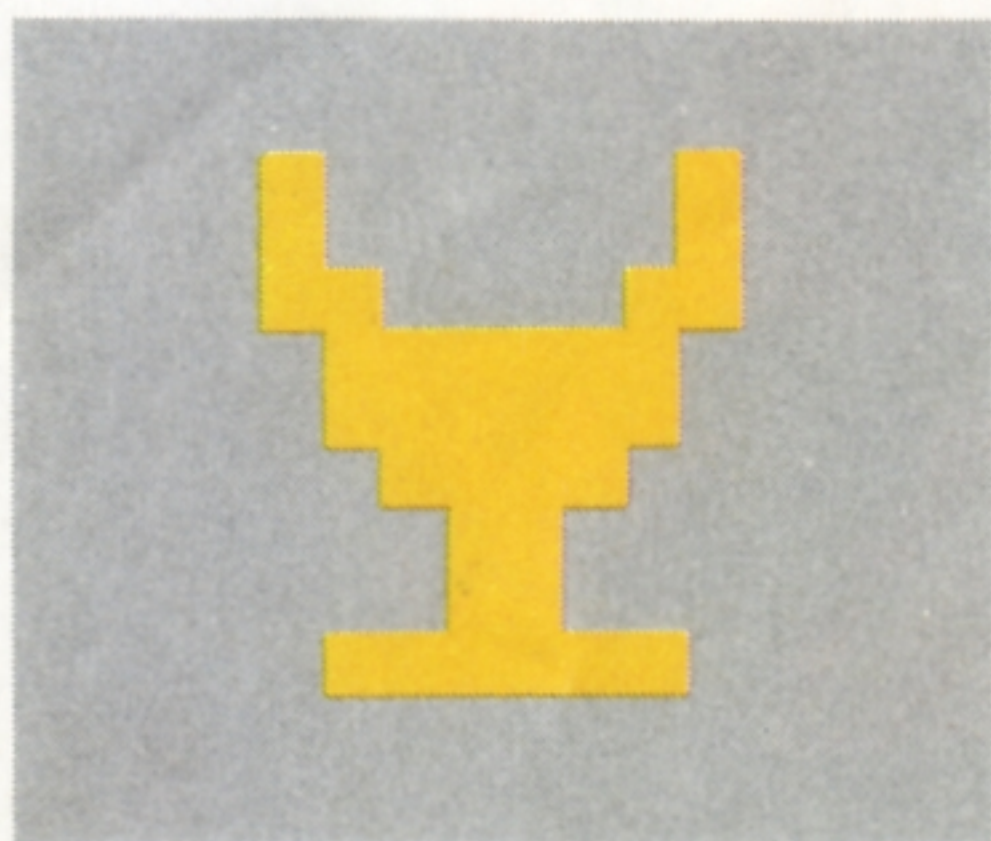
Per questo gioco che impegna un solo giocatore si usa un solo comando a leva. Infilate la spina del comando nella presa di sinistra sul retro del Computer System. Orientate il comando in modo che il pulsante rosso sia rivolto in alto a sinistra. Per ulteriori dettagli consultate il Manuale di Istruzioni 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 la 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

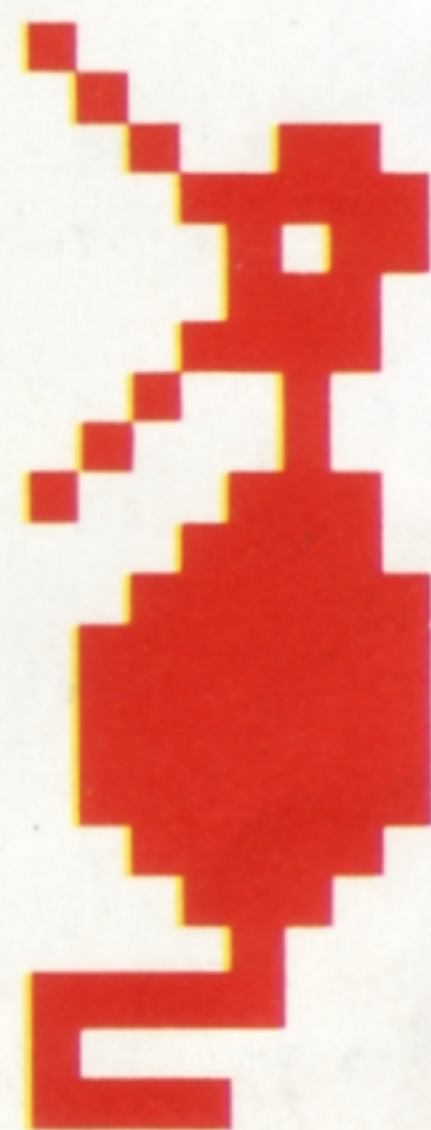


Un mago cattivo ha rubato la Coppa Incantata e l'ha nascosta in qualche parte del Reame. Scopo del gioco è ritrovare la Coppa Incantata e riportarla al Castello d'Oro cui appartiene.

Non è un compito facile perché il Mago Cattivo ha incaricato tre draghi 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,

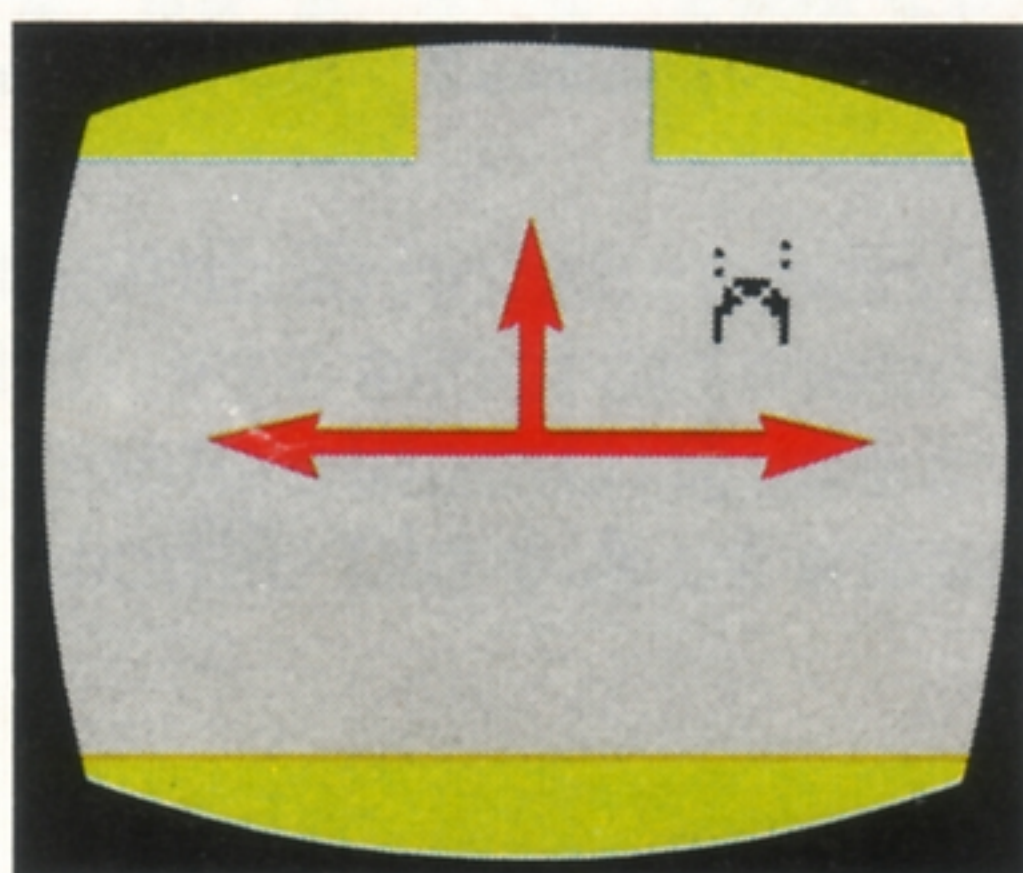
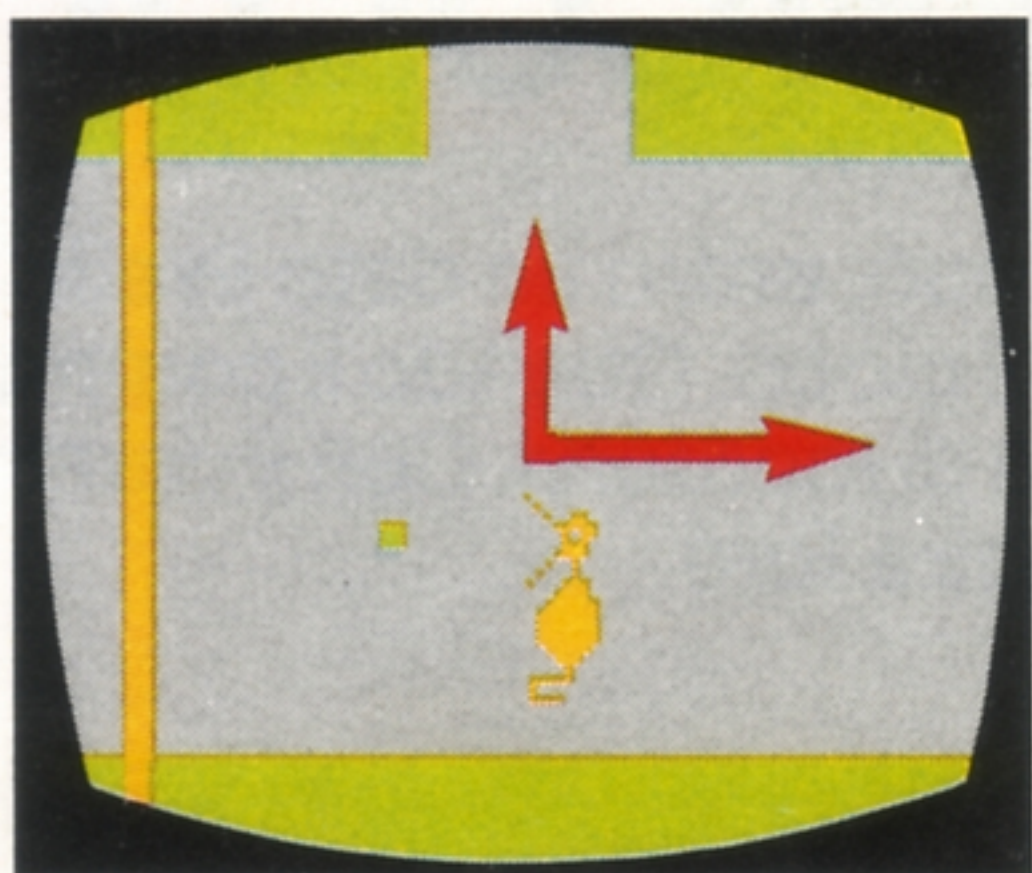
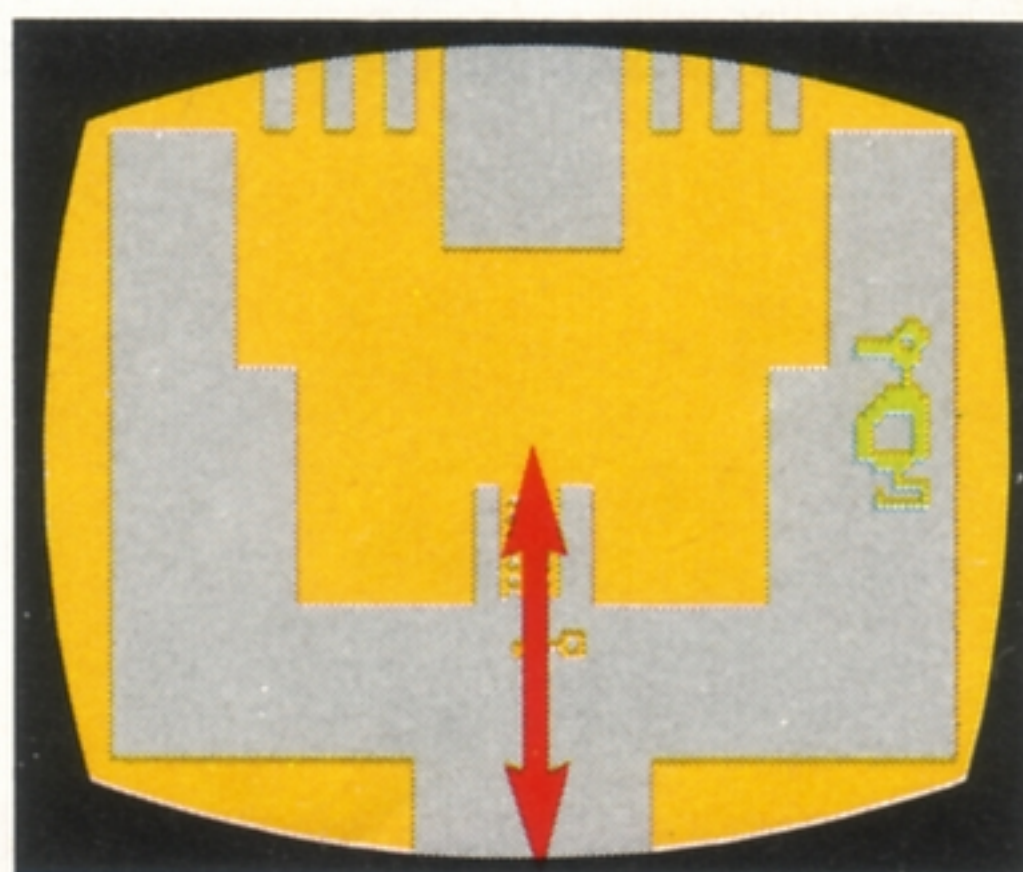
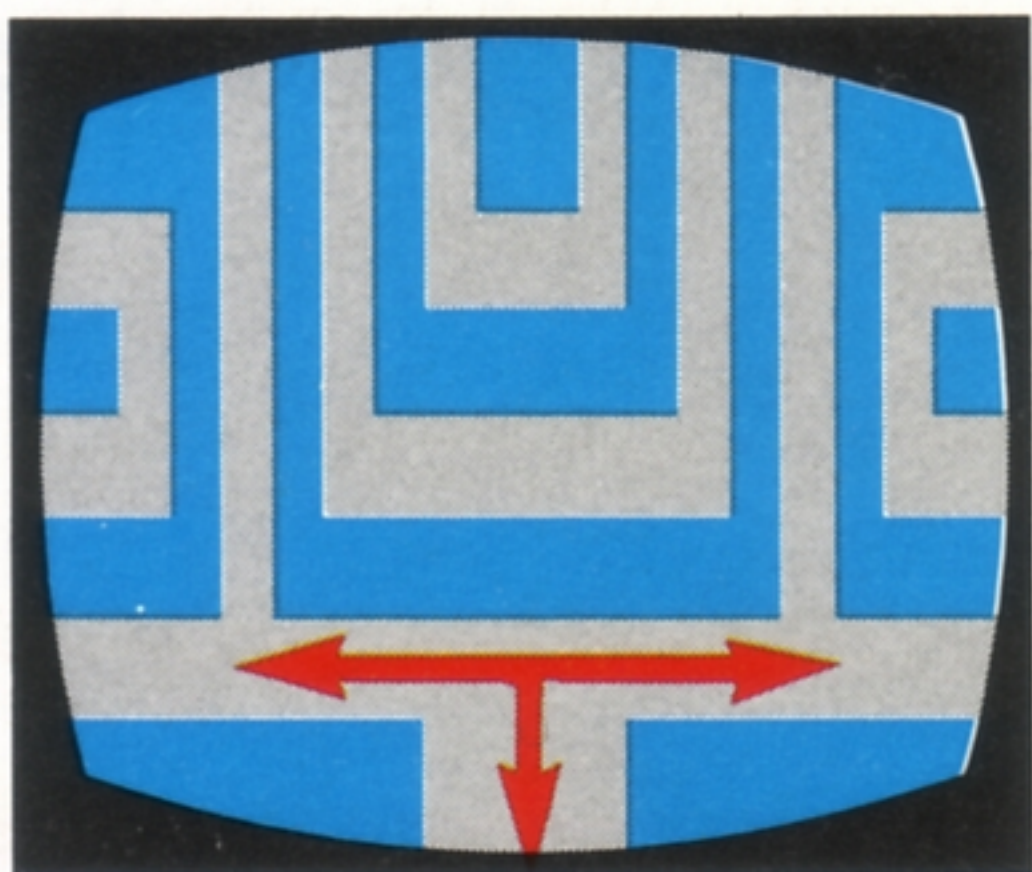
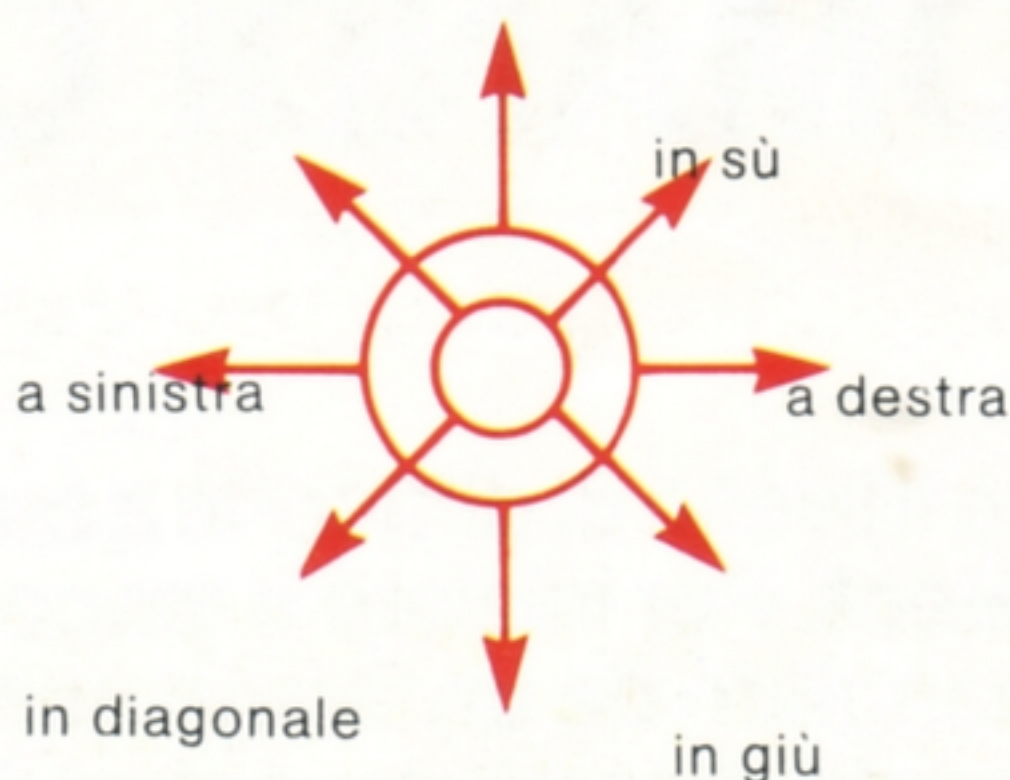


labirinti. Comune a tutti i livelli di difficoltà è il Labirinto Azzurro che dovete percorrere per arrivare al Castello Nero. Ai livelli di difficoltà 2 e 3 il Reame è più complicato, come leggerete al paragrafo LIVELLI DI DIFFICOLTÀ.

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 premete 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 dal 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 cominciarne 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.

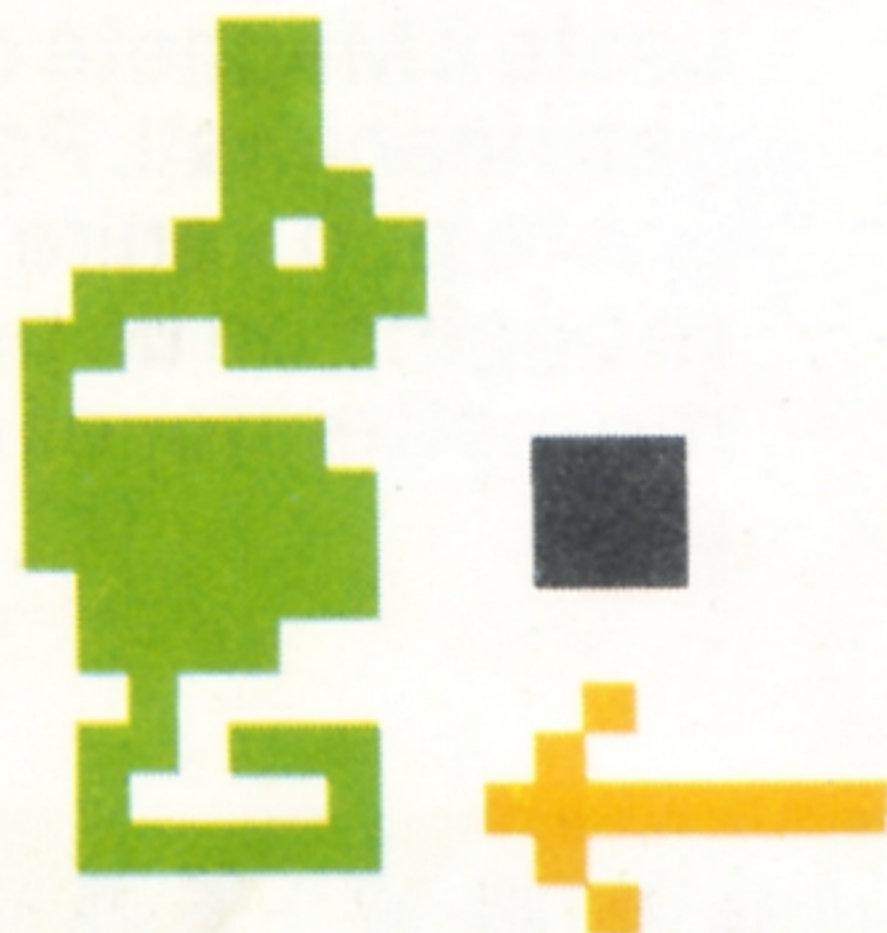
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

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

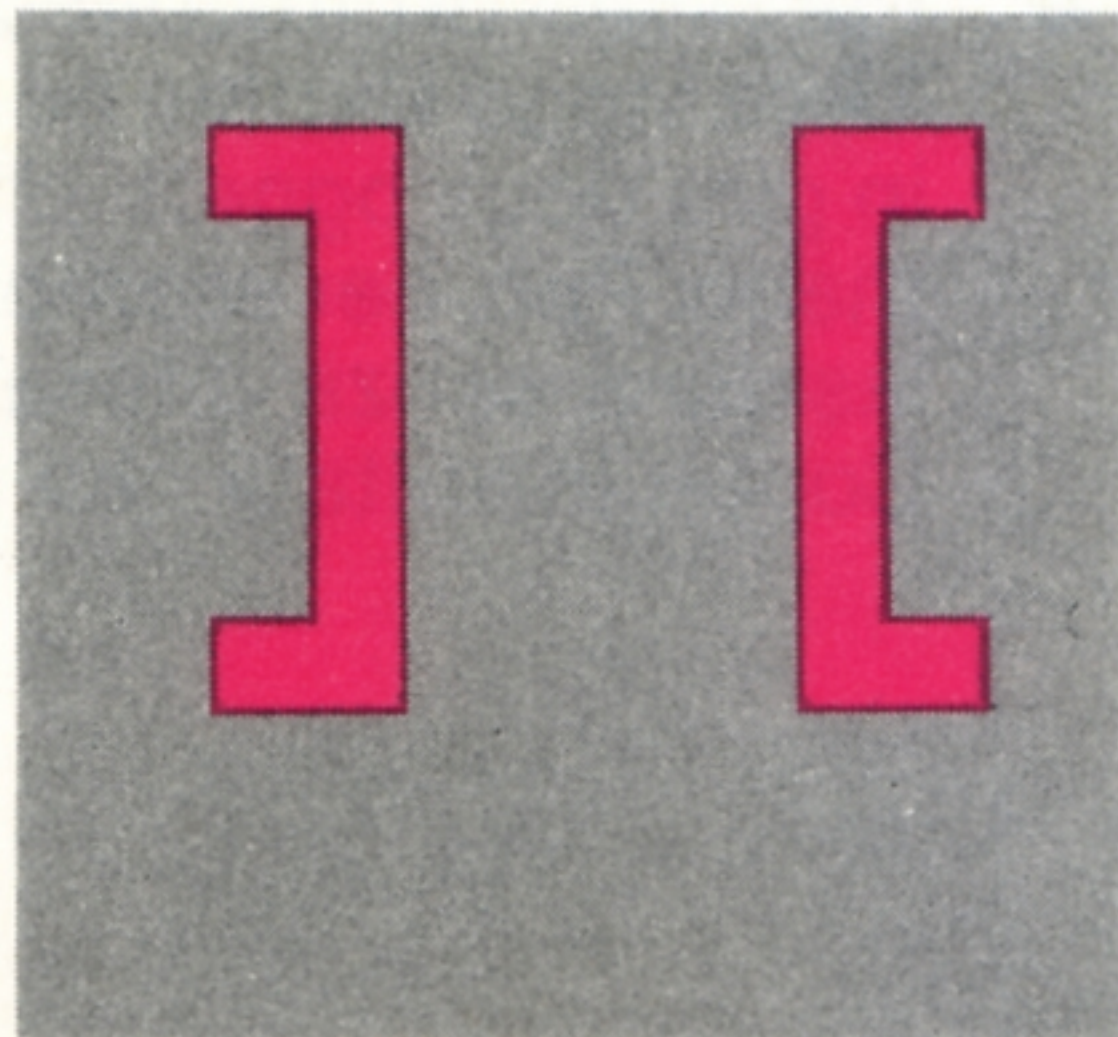
Al vostro fianco vi è una Magia Buona che vi aiuterà a superare le difficoltà studiate dal Mago cattivo per impedirvi di recuperare la Coppa Incantata.

- 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 dall'altro, nè 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. Sistematelo 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 alla larga da qualsiasi ambiente dove la Chiave d'Oro si trova.
- Per prendere gli oggetti piantati nelle pareti o che non riuscite a raggiungere usate il Magnete che attrae tutti gli oggetti inanimati. Ponte compreso. Il Magnete può venire usato per trasportare oggetti da un posto all'altro del Reame mettendoveli 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.

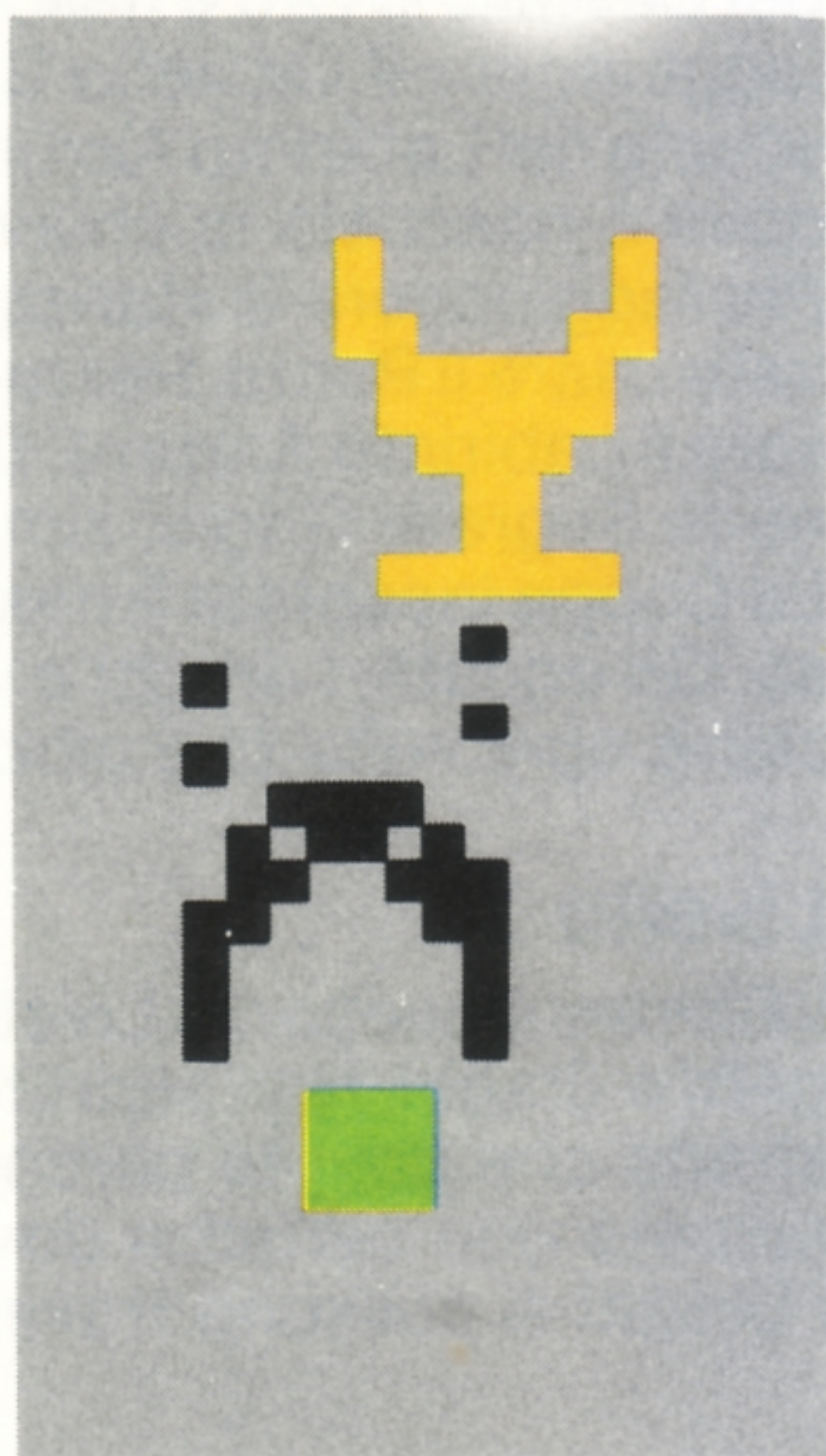
Vi sono altre Magie Cattive da superare per recuperare la Coppa Incantata:

- 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 dal 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 libero 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, nè saprete con certezza dove questa si trova.

I Draghi si possono trovare in qualsiasi Castello.