

ATARI[®] 2600[™]

ADVENTURE (AVENTURA)



A Warner Communications Company

© COPYRIGHT 1978 ATARI, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.

POLYVOX

INDÚSTRIA BRASILEIRA - G. AMAZÔNIA S.A.
AV. AÇAI, 875 - D.I. - MANAUS - AM.
C.G.C. 04.209.912/0001-29

06-1900-036

ATENÇÃO : Coloque sempre a chave POWER do console na posição "OFF" (desligado) antes de inserir ou retirar um cartucho-programa ATARI. Isto protegerá seus componentes eletrônicos e prolongará a vida de seu ATARI® 2600 Video Computer System™.

ÍNDICE

1 - O JOGO	PÁG. 2
2 - USO DOS CONTROLADORES	PÁG. 3
3 - CONTROLES DO CONSOLE	PÁG. 4
4 - MAGIA BRANCA	PÁG. 4
5 - MAGIA NEGRA	PÁG. 5
6 - MAGIA BRANCA OU NEGRA	PÁG. 6
7 - NÍVEIS DE HABILIDADE	PÁG. 7

1-O JOGO

Um mágico malvado roubou o Cálice Encantado e o escondeu em algum lugar do Reino.

O objetivo do jogo é reaver o Cálice e colocá-lo de volta em seu lugar no Castelo Dourado. A tarefa não é simples,



pois o mágico malvado criou três dragões para dificultar a busca ao cálice - Yorgle, o dragão amarelo, que é apenas malvado; Grundle, o dragão verde, que é malvado e feroz;

e Rhindle, o dragão vermelho - o mais feroz de todos. Rhindle é também o mais rápido e o mais difícil de ser vencido.

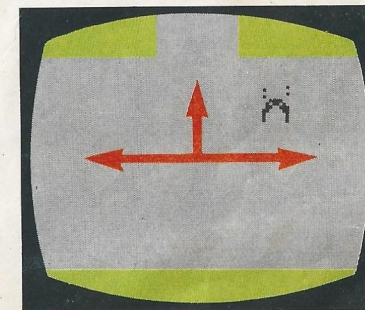
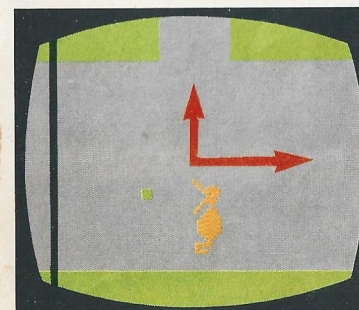
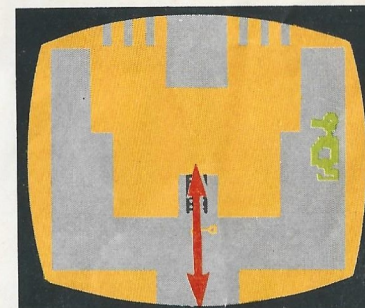
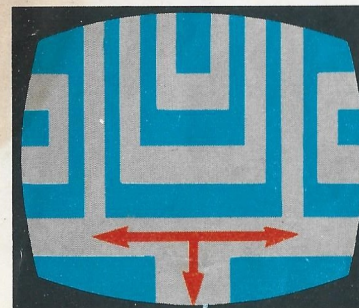
Há três castelos no Reino: O Castelo Branco, o Castelo Negro e o Castelo Dourado. Cada castelo tem um portal. O portal pode ser aberto com a chave colorida correspondente. Dentro de cada castelo você encontra salas (ou calabouços), dependendo do Nível de Habilidade no qual você está jogando.

Os castelos são separados por salas, caminhos e labirintos. Todos os níveis de habilidade têm em comum o Labirinto Azul, através do qual você deve encontrar o caminho para o Castelo Negro. Os Níveis de Habilidade 2 e 3 têm um Reino mais complexo (ver a Seção 7, NÍVEIS DE HABILIDADE).

2-USO DOS CONTROLADORES

Ligue o controlador (Joystick) ao seu console. Certifique-se de ligar, com firmeza, o cabo do controlador à tomada LEFT CONTROLLER do Video Computer System™. Segure o controlador com o botão vermelho situado à sua esquerda e para cima, em direção à tela do televisor. Para maiores detalhes, consulte o Manual de Instruções do console.

Você pode movimentar-se em oito direções diferentes sob o comando do seu controlador (ver diagrama)



Espalhados por todos os cantos do Reino, você encontrará certos objetos para ajudá-lo em sua procura pelo Cálice Encantado. Para apanhar um objeto, tudo que você precisará fazer será tocá-lo. Você ouvirá um som indicando que o objeto está em seu poder.

Para soltar um objeto, aperte o botão vermelho do controlador. Um som diferente indicará que o

objeto foi liberado.

Para abrir um castelo, toque o portal com a chave de cor correspondente. O portal abrir-se-á e você poderá entrar no castelo movimentando-se para cima. Ao sair do castelo, é aconselhável antes retirar a chave, caso contrário o portal poderá fechar-se atrás de você.

3-CONTROLES DO CONSOLE

CHAVES GAME SELECT/GAME RESET

Pressione para baixo a chave GAME SELECT para escolher o Nível de Habilidade desejado. Para dar início ao jogo, pressione para baixo a chave GAME RESET.

Se você for "comido" por um dos dragões, não se desespere. Pressione a chave GAME RESET para ser reencarnado e colocado de volta em frente ao Castelo Dourado. Infelizmente, o dragão que você tiver matado (ver a Seção 4, MAGIA BRANCA) também será reencarnado. Os objetos que você estiver levando continuarão com você.

Se você tiver terminado um jogo e quiser começar outro, pressione

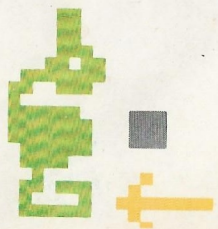
para baixo a chave GAME RESET ou então a chave GAME SELECT. O número do Nível de Habilidade no qual você se encontra aparecerá na tela do televisor. Pressione para baixo a chave GAME RESET e comece a jogar.

CHAVES DIFFICULTY

Usando as chaves DIFFICULTY você pode aumentar ou diminuir a dificuldade do jogo dentro de cada Nível de Habilidade.

Quando a chave LEFT DIFFICULTY é colocada na posição **b**, os dragões hesitam antes de mordê-lo. Opostamente, quando esta chave é colocada na posição **a**, torna-se mais difícil escapar do dragão.

tocá-los com a mesma.



Se a chave RIGHT DIFFICULTY for colocada na posição **a**, os dragões fugirão da espada.

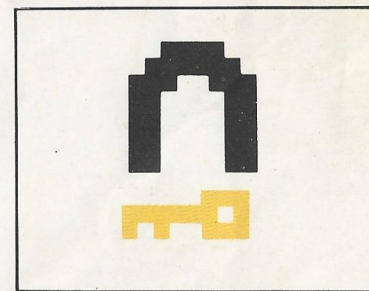


Existe uma ponte que pode ser usada para você passar sobre um muro em qualquer lugar do Reino. A ponte NÃO PODE ser usada para se atravessar barreiras e entrar na parte contígua. Além disto, ela não pode ser utilizada para você movimentar-se da direita para a esquerda ou vice-versa sobre uma barreira ou muro. NÃO PODE também ser usada para se passar por um portal do castelo que esteja fechado. Pegue a ponte como faria com qualquer outro objeto. Coloque-a sobre o muro que você deseja transpor e solte-a apertando o botão vermelho do controlador. Para que funcione, as extremidades da ponte devem ficar visíveis de ambos os lados do muro. Depois de soltar a ponte você poderá passar por ela para o outro lado do muro ou da barreira. Se, ao passar sobre a barreira, você tocar

no interior da ponte, esta fechar-se-á e você poderá ficar preso na barreira. Para libertar-se, aperte o botão vermelho do controlador. Se, por algum motivo, a magia falhar e você ficar preso, pressione a chave GAME RESET e "reencarne". Use a reencarnação como último recurso, principalmente se você tiver matado um ou mais dragões.

Em todos os jogos, Yorgle, o dragão amarelo, tem medo e foge da chave dourada. Ele guarda também distância de qualquer sala ou região do Reino onde esta chave possa estar.

Para retirar objetos que estejam presos a um muro e fora do seu alcance, existe um imã que atua sobre todos os objetos inanimados, inclusive a ponte. Este imã também pode ser usado para transportar objetos para uma região adjacente do Reino, bastando colocá-lo frente a você antes de entrar na região.



5-MAGIA NEGRA

O mágico malvado fez um feitiço que torna difícil para você recuperar o Cálice Encantado. Os dragões não só se reúnem à sua volta e tentam impedi-lo de chegar ao Cálice Encantado, como também guardam outros objetos do Reino:

Grundle, o dragão verde, guarda o imã, a ponte e a chave negra.

Rhindle, o dragão vermelho, guarda a chave branca.

Quando não está guardando o Cálice Encantado, Yorgle, o dragão vermelho, passeia livremente pelo

Muito embora o mágico malvado tenha criado muitos perigos para retardá-lo em sua jornada para recuperar o Cálice Encantado, você poderá contar com a Magia Branca para ajudá-lo.

Existe uma espada que você poderá usar para matar os dragões. Para isto, você precisará

Reino. Algumas vezes, ele ajuda Grundle ou Rhindle a guardar aquilo que estejam vigiando.

Você precisa vencer outras Magias Negras para recuperar o Cálice Encantado:

- Você não pode pegar e levar um dragão morto.
- Nos Níveis de Habilidade 2 e 3 (ver Seção 7, NÍVEIS DE HABILIDADE), além dos dragões, o

6-MAGIA BRANCA OU NEGRA

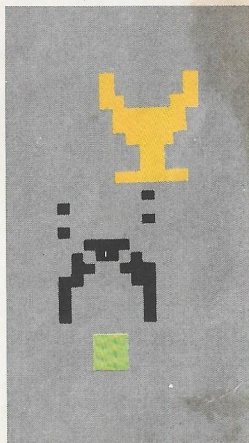
Algumas magias podem ser tanto brancas quanto negras, dependendo da situação:

- Você pode pegar o morcego negro e levá-lo junto com qualquer coisa que esteja carregando. Algumas vezes, contudo, o Morcego Negro escapará (geralmente, nas ocasiões mais inoportunas).
- Caso haja quatro ou mais objetos (inclusive os Portais dos Castelos) na sua área do Reino, sua magia poderá funcionar ou não. Contudo, é mais difícil evitar ser engolido por um dragão.

Se você matar um dragão e ele bloquear seu caminho de forma que impeça sua passagem, você poderá usar isto em seu proveito colocando um ou mais objetos na mesma área e passando então pelo dragão.

Algumas vezes, você poderá usar o morcego negro em sua vantagem, pegando-o para ser trocado por um objeto que você precise e que possa estar preso a um muro.

mágico malvado criou um Morcego Negro que carrega objetos por todo o Reino e os troca por outro que você possa estar levando. Ele pode trocar sua espada por um dragão vivo e deixá-lo sem defesa, ou então trocar o Cálice Encantado por outro objeto bem quando você está prestes a colocá-lo no Castelo Dourado.



7-NÍVEIS DE HABILIDADE

NÍVEL 1

É o mais simples de todos. Quando pressionar a chave GAME RESET, você verá a chave do Castelo Dourado. Abra o castelo e entre. Dentro dele você encontrará a espada. A chave do Castelo Negro é guardada por Grundle, o dragão verde. Yorgle, o dragão amarelo, passeia livremente e poderá ou não estar guardando o Cálice Encantado, o qual fica escondido, junto com o imã, na entrada do Castelo Negro.

NÍVEL 2

Este Reino é bem maior do que aquele do Nível 1. Nele, existem catacumbas onde sua visão será parcial. A chave do Castelo Dourado está ali escondida. Você deverá atravessar as catacumbas para chegar ao Castelo Branco. A chave do Castelo Branco está escondida no Labirinto Azul. Dentro do Castelo Branco está o Calabouço Vermelho. Neste calabouço existe uma Sala Secreta onde está escondida a chave do

Castelo Negro. Para chegar à Sala Secreta, você precisará usar a ponte. Por outro lado, para chegar ao Castelo Negro, você terá que atravessar o Labirinto Azul. Após a primeira sala do Castelo Negro encontra-se o Calabouço Cinza, semelhante às catacumbas. O Cálice Encantado está ali escondido, guardado por Rhindle, o dragão vermelho.

Os objetos, os dragões e o morcego negro aparecem no mesmo local do Reino cada vez que você joga o Nível 2.

NÍVEL 3

O Reino é igual ao do Nível 2, porém é mais difícil de ser jogado, pois o mágico malvado colocou todos os objetos e dragões aleatoriamente por todo o Reino. Você nunca saberá com certeza o que existe na área adjacente do Reino até entrar na mesma, nem onde o Cálice Encantado poderá ser escondido. Os dragões poderão estar dentro de qualquer um dos castelos.