

## DESMOND'S DUNGEONARI

De beruchte bandiet Alfonso Schwartz heeft de ideale plek gevonden om zijn buit, het gestolen goud, te verbergen; namelijk een ondergrondse kerker. Het is een ingewikkeld doolhof met onderling verbonden gangen.

Op een goede dag loopt Desmond heerlijk in de zon te wandelen en ontdekt bij toeval de geheime bergplaats van onze bandiet. Besefende dat hier een fortuin voor het oprapen ligt, daalt hij af naar de duistere diepten om het waardevolle metaal te gaan zoeken.

Het goud is overal verstopt in zakken en Desmond moet het dus eerst allemaal opsporen voordat hij het naar de oppervlakte kan brengen. Maar pas op!!! Er leven zeer gevaarlijke spinnen en plotse-ling opduikende dodelijke 'plunjers'.

Zo nu en dan komt Alfonso terug om nog meer goud te droppen. Wanneer hij Desmond ziet gooit hij een bom naar hem toe. Zal het Desmond lukken om al het goud naar de oppervlakte te brengen, zonder dat hij wordt gegrepen door de spinnen en de opduikende 'plunjers' of door de bommen wordt geraakt?

### HET STARTEN

1 Wees er zeker van dat de computer uit is gezet, dat er geen cartridge meer in zit en sluit de afsluitklep.

2 Verwijder aangesloten apparatuur als b.v. printers of disk drives, want die zouden problemen bij het laden kunnen veroorzaken.

3 Sluit je televisie aan op de computer en zet het volume zacht vanwege het geluid tijdens het laden van het programma.

4 Sluit je Atari programma recorder op de computer aan en daarna op het stopcontact.

5 Plaats de cassette in de recorder.

6 Spoel zóndig de tape terug en druk de stop-toets in als de tape geheel is terugspoeld.

7 Druk de 'START'-toets in en houdt hem ingedrukt terwijl je de computer in werking zet met de aan/uit schakelaar.

8 Zodra de computer een 'beep' laat horen, wil dat zeggen dat je de recorder moet starten, waarna je de 'START'-toets op de computer

los kunt laten. Druk daarna op 'RETURN' en de computer zal het programma gaan laden.

9 Na het laden verschijnt de titel op het scherm. Stop nu de recorder. Regel het volume op je televisie, zodra het geluid begint.

**N.B.:**

Als het programma fout geladen wordt verschijnt er 'ATARI MEMO PAD' op het scherm. Wanneer dit gebeurt zet je de hoofdschakelaar van de computer uit en begin je opnieuw bij punt 6.

## **CONTROLETOETSEN EN HET DISPLAY**

1 Als het spel geladen is, druk je of op de 'START'-toets of op de vuurknop om het spel te beginnen. Je moet de joystick aansluiten op ingang 1.

2 Door op de 'START'-toets te drukken kun je wanneer je maar wilt terug naar het titelscherm.

3 Bovenaan het scherm verschijnen, van links naar rechts, het aantal beschikbare reserve ladingen, de score, de spelfase, het aantal overgebleven zakken, Desmond's kracht en hoogste score.

4 Wanneer Desmond gestopt wordt, neemt zijn kracht af. Als zijn kracht afgenomen is tot nul zal hij automatisch op een van de reserve eenheden overschakelen (als hij er nog over heeft!). Zijn kracht zal langzaam weer toenemen tot 100% tenzij hij weer wordt gestopt.

5 Desmond is direct nadat hij tot staan gebracht is, korte tijd immuun voor spinnebeten. Hij is alleen immuun als het figuurtje knippert.

6 Wanneer je enige keren gespeeld hebt en daarbij hogere niveau's bereikt, kun je het spel op het hoogste niveau herstarten door de 'SELECT'-toets in te drukken. Elke keer dat het programma geladen wordt, wordt dit hoogste niveau teruggezet naar het eerste niveau. Druk daarna op 'START' of op de vuurknop om het spel normaal te laten beginnen.

## HET SPEL

DESMOND'S DUNGEON is een spel bestaande uit twee delen:

### DEEL 1 DE KERKER

- 1** Je moet Desmond door de kerker leiden, de zakken goud oppakken en ze veilig naar de kist aan de oppervlakte brengen. Gebruik de joystick om de richting te bepalen.
- 2** Om de zakken goud op te pakken, moet je er voorbij lopen. Om ze weer neer te zetten, moet je voorbij de kist bovenaan het scherm lopen.
- 3** Kijk uit voor het overvliegende vliegtuig, dat bommen, eieren en vuurballen laat vallen. Wanneer je geraakt wordt door een van deze voorwerpen, wordt je gestopt en verlies je een gedeelte van je kracht (te zien op de krachtmeter).
- 4** Maar er zijn nog meer moeilijkheden in de kerker. Er zijn namelijk giftige spinnen die de doorgangen onveilig maken en er zijn 'plun- jers' die plotseling opduiken vanuit de vloer en het Desmond vrese- lijk moeilijk maken zich te bewegen. Ook deze plunjers brengen Desmond tot stilstand. Daarnaast kunnen vlammen bepaalde doorgangen voor Desmond versperren.
- 5** Soms is het verstandiger om over de spinnen, vlammen en plun- jers heen te springen. Om dit te doen moet je op de vuurknop druk- ken. Je kunt echter niet springen als je op de ladder staat. Iedere keer als Desmond springt laat hij het goud dat hij draagt vallen. Op- op: Over de plunjers kan Desmond niet springen wanneer hij de kist bij zich draagt.
- 6** Als je een zak goud opgepakt hebt, moet je de weg terug vinden en het goud naar de oppervlakte brengen en het daar in de kist stoppen.
- 7** Sommige zakken goud zijn verstopt achter gesloten deuren. Om deze deuren te openen moet je eerst de sleutel vinden. Als je de deur geopend hebt kun je het goud meenemen.
- 8** Als je al het goud verzameld hebt kun je naar de kluis gaan.

## **DEEL 2 - DE KLUIS**

**1** In dit deel laat het vliegtuig zakken goud in de kluis vallen. Jij moet ze oppakken en de lucht ingooien, zodat ze opgevangen kunnen worden door de 'grabs'. Om de zakken in de lucht te gooien moet je op de vuurknop drukken.

**2** In de kluis moet je ook oppassen voor de vallende bommen, eieren, vuurballen en de giftige spinnen.

**3** Wanneer je alle zakken goud verzameld hebt, moet je weer terug naar de kerker, waar het tijdens Desmonds afwezigheid alleen maar gevaarlijker is geworden.

**4** Als Desmond's kracht in de kluis afgenomen is tot nul, moet je teruggaan naar de vorige kerker om reserves te halen. Je moet dan eerst weer de kluis overleven voordat je naar een volgend niveau kan gaan.