

# LUCASFILM GAMES™

# The EDOLOON™

ATARI SCREEN VERSION SHOWN

- A. Atalantimeter - Laat zien hoe dicht u bij de draak bent
- B. Energiemeter - Laat uw energie-reserve zien
- C. Tijdlok - Laat de tijd zien die nog over is in de loop van een minuut
- D. Tijdmeter - Laat in hele minuten zien hoeveel tijd er nog over is
- E. Niveaumeter - Laat zien op welk niveau u bent
- F. Vuurpeilwijzers - Laat zien welke locaties er beschikbaar zijn; een tikker geeft aan dat een veld is gekoloniseerd
- G. Energieluchter - Wijst de locaties op waarmee u wilt verzetten
- H. Richtingswijzer - Laat zien in welke richting u gaat

ACTIVISION  
HOME COMPUTER SOFTWARE™\*



Meer dan honderd jaar geleden woonde de excentrieke wetenschapper en uitvinder, dr. Josef Vincent Agon hier - hij was een kluizenaar die zich opsloot achter de ijzeren hekken en de hoge geblindeerde ramen van het grote Victoriaanse herenhuis. Tijdens zijn studies naar de kracht van de menselijke geest onderscheidde Agon zich als een van 's werelds grootste wetenschappers. Maar de aard van de experimenten blijft een mysterieus geheim, want Agon verdween zonder een spoor achter te laten. Zijn familie sloot het huis, en het is op slot en verlaten gebleven. D.w.z. tot nu toe.

Want vannacht, tijdens een wandeling langs het huis, ontdekt u dat het ijzeren hek op een kier staat. Nieuwsgierig duwt u het hek open, steekt het paadje in de voortuin over en wanneer u de koperen deurknop aanraakt, gaat de deur langzaam open. Aan het eind van de gang straalt een geheimzinnig licht dat u bijna tegen uw zin naar zich toe trekt. Stap voor stap daalt u af naar Dr. Agon's laboratorium!

Een vreemde machine staat voor een spiegel die licht uitstraalt. Het apparaat ziet er uit alsof het voor reizen gemaakt zou kunnen zijn - maar wat voor reizen! Het prachtige uurwerk in het midden van het contrôlepaneel staat stil in de tijd, beide wijzers staan op twaalf uur.

Op een kleine schrijftafel vlakbij ontdekt u een oud, in leer gebonden dagboek. Misschien staat hier iets in over het geheimzinnige apparaat. Ademloos van nieuwsgierigheid begint u in de vergeelde bladen te lezen.

21 april 1850

Mijn handen trillen nog van opwinding bij het schrijven van deze woorden want vandaag heb ik "de Eidolon" getest, een machine die het resultaat is van een heel onderzoeksleven naar de kracht van de menselijke geest. Of ik gefaald heb of geslaagd ben, kan ik niet zeggen. Ik kan slechts de vreemde geheimen beschrijven die ik gezien heb.

Terwijl ik in de Eidolon zat, met de energiereserve op z'n hoogst, drukte ik op de knop aan de zijkant van de belangrijkste in bedrijf zijnde hendel. Aan de andere kant van de kamer begon de spiegel op te lichten. Het licht werd helderder tot het door de hele kamer te zien was. Ik zat midden in dit licht, werd erdoor meegevoerd in een aantal grotten die in vele richtingen geopend werden.

Vreemd glanzende energiesferen – rood, blauw, groen en goudkleurig stroomden langs me heen. Ik wist nauwelijks of ik ze moest ontwijken of ze achterna gaan! Toen aanschouwde ik het vreemdste visioen dat ik ooit gezien heb: Een standbeeld van een trolachtig wezen verscheen, kwam tot leven en liep naar me toe. Nauwelijks was deze vreemde verschijning tevoorschijn gekomen of ik bevond me weer in het laboratorium; de energiereserve van de Eidolon was opeens uitgeput.

Ik ben verschrikkelijk moe. Morgen kom ik terug met een aangevulde energiereserve.

22 april 1850.

Ik ben gefascineerd door de vreemde en buitengewone wezens in deze wereld. Deze bewoners blijken echt aangetrokken te worden door de kracht van de Eidolon. Het lijkt wel of ze van zijn energie profiteren. Daarom verdwijnt alle energie als er één het apparaat aanraakt en word ik teruggevoerd naar mijn laboratorium.

1 mei 1850.

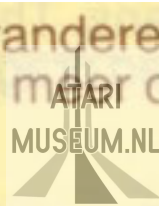
Ik ben begonnen met de vreemde natuurkundige aard van de energiesferen te onderzoeken. Hun kleuren blijken iets van het energie- en niveautype aan te tonen.

**ROOD:** De rode vuurballen zijn het meest vernietigend. Wanneer er één de Eidolon raakt, raakt de energiereserve uitgeput. Wanneer ik een rode vuurbal afschiet op één van de ondergrondse bewoners wordt het wezen teruggegooid door de schok en worden zijn krachten zwakker. Het effect is slechts tijdelijk, want het wezen raakt er snel overheen en valt aan met hernieuwde kracht.

**GOUDKLEURIG:** Goudkleurige vuurballen laden de energiereserve van de Eidolon weer op. Ik ben ze met onregelmatige tussenpauzes tegengekomen in de grotten, hangend in de lucht. Om hun energie af te tappen, moet ik ze naderen en verzamelen.

**BLAUW:** Deze vuurballen hebben de verbazingwekkende kracht om het tijdsverloop te veranderen. Als ik er in geslaagd ben om er één te vangen, licht de klok in de Eidolon plotseling op met blauwe energie en win ik tijd om de grot te verkennen. De Eidolon zelf kan ook blauwe vuurballen voortbrengen die nog een verbazingwekkender effect hebben. Wezens die door een blauwe vuurbal geraakt worden, bevriezen direkt op hun weg. Het effect duurt slecht kort – lang genoeg misschien om even met een lastig wezen af te rekenen.

GROEN: Groene vuurballen veranderen het ene wezen in een ander. We weten niet of het nieuwe wezen meer of minder gevaarlijk is dan het vorige.



Het voortbrengen van vuurballen put de energiereserve snel uit. Maar door vuurballen te richten en te vangen – behalve dan de vernietigende rode vuurballen – kan ik de energiereserve van de Eidolon weer opladen.

14 mei 1850

Vandaag ben ik een nieuw wezen tegengekomen. Toen ik een rode vuurbal op deze grottenbewaker richtte, verdween hij en een geheimzinning lichtgevend “energiejuweel” verscheen. Ik pakte het juweel en sloeg hem op in de Eidolon. Wat het precies is of hoe het funktioneert weet ik nog niet.

21 mei 1850

Er bestaan geheimen binnen de geheimen van de wereld die ik heb ontdekt. Toen ik het eind van de grot bereikt had, kwam ik bij een stenen standbeeld van een draak. Het standbeeld werd beschermd door een mystieke, roodverlichte energiebarrière. Al mijn pogingen om de barrière te doorbreken hebben tot nu toe gefaald.

25 mei 1850

Ik heb een manier gevonden om de rode vuurballen te vangen! Door een rode vuurbal naar een andere te schieten wordt beider energie gekombineerd en deze rode vuurballen vormen dan een goudkleurige vuurbal, die ongevaarlijk is en gevangen kan worden. In het algemeen kunnen vuurballen van gelijke energie samengevoegd worden, maar grotere energie absorbeert altijd kleinere energie.

Eén voor één heb ik drie energiejuwelen bij elkaar gekregen - rood, groen en blauw. Vandaag, toen ik het standbeeld van de draak naderde, ramde ik de barrière. Onverwachts begon deze rood te gloeien, mijn rode juweel verdween en de barrière loste op in het niets! De draak werd wakker. Zijn woedende aanval putte de energiereserves van de Eidolon uit en ik ben terug in het laboratorium. Morgen sta ik weer tegenover de draak.

27 mei 1850

Ik bood de draak het hoofd met alle energie die ik over had, ik poogde het ineenkrimpande wezen met vuurballen te bedwingen. Ik probeerde elke combinatie van rood, groen, blauw en goudkleur. Plotseling verpletterde de energie uit één van de sferen van waaruit ik schoot het wezen. Op dat

moment voelde ik een grote toestroming van energie en werd ik naar een ander niveau geleid met grotten die nog kronkelender en doolhofachtiger waren. De vuurballen waren groter in aantal en er waren meer nieuwe en vreemde wezens.

2 juni 1850

De mystieke wereld bestaat uit vele niveaus, elk doolhof van grotten wordt kronkeliger en gekompliceerder hoe dieper ik er in ga. De ingang naar elk niveau wordt verdedigd door een woeste draak. Elke draak is verschillend. Ieder heeft zijn eigen zwakheden die ik eerst moet ontdekken om er langs te kunnen. Ieder niveau heeft ook zijn eigen bewaker, vreemde wezens die de verlichte energiejuwelen vangen.

Tot dusverre heb ik vijf niveau's geteld. Als mijn vermoedens juist zijn, zijn er zeven niveau's; zeven, het mystieke getal. Na het zevende niveau, wie weet wat me te wachten staat?

13 juni 1850

Vannacht had ik een vreemd visioen. Ik verbeeldde me dat ik het zevende niveau had bereikt en de laatste bewaker was voorbijgegaan. Toen, tegen een onmetelijke en grenzeloze hemel, zag ik een veelkoppige draak die het angstaanjagendst was van alles dat ik ooit gezien heb.

Vandaag ben ik van plan het grote geheim te ontdekken dat zo fel door de draken wordt bewaakt. Mijn opgewondenheid gaat samen met een angstgevoel, want iedere keer als ik het mystieke rijk binnenga, vind ik het moeilijker naar de echte wereld terug te keren.

## **SNELLE START – DE EIDOLON**

### **Laadinstrukties ATARI 800 XE, XL™† DISK**

Uw Atari computer moet uit staan en er mag geen randapparatuur aangesloten zijn behalve uw disk drive. Stop de diskette in ingang een. Hou de OPTION toets naar beneden en zet de computer aan. Het programma laadt nu automatisch.

### **COMMODORE 64/128\***

Bezitters van een Commodore 128 moeten 64 modem kiezen door de machine af te zetten, de Commodore toets ingedrukt te houden en de machine weer aan te zetten.

## Cassette



Zorg ervoor dat alle randapparatuur, zoals disk drives en printers, is losgekoppeld.

1. Stop de geheel teruggespoelde cassette in de cassetterecorder.
2. Houdt de SHIFT toets ingedrukt en druk op RUN/STOP. Op het scherm verschijnt "Press play on tape". Druk op de PLAY toets van uw cassetterecorder. Er verschijnt een blanko scherm en het spel laadt automatisch. Dit neemt verscheidene minuten in beslag.
3. Wanneer het titelscherm van "The Eidolon" de eerste keer op het scherm verschijnt moet u de teller van uw cassetterecorder op nul zetten. Dan kunt u, wanneer u "sterft" en de "GAME OVER" boodschap verschijnt, de tape terugspoelen tot net voor 0000 en weer op "PLAY" drukken. N.B. Als u sterft moet u op niveau 1 beginnen; u kunt niet op een ander niveau beginnen.
4. Het spel is "multi-load", d.w.z. dat voor elk niveau nieuwe data wordt geladen. Dit betekent dat u de PLAY toets van de cassetterecorder ingedrukt moet laten.
5. Druk nooit op de RESTORE toets want dan moet u het spel weer van voren af aan laden.

## Disk

Zorg ervoor dat alle randapparatuur, zoals cassetterecorder en printer, is losgekoppeld en dat alleen uw disk drive is aangesloten. OM UW DISK TE LADEN. Stop de disk in de drive met het label naar boven. Zet de computer en de disk drive aan. Typ LOAD "\*",8,1 en druk op RETURN. Druk niet op RESTORE als de disk aan het laden is.

## HET BESTUREN VAN DE EIDOLON

1. Om het spel te beginnen. Commodore 64/128 - druk op de vuurknop van de joystick of op F1.  
Atari 800 XE, XL - druk op START of op de vuurknop van de joystick.
2. Om zich door de grotten te bewegen. Druk de joystick in de gewenste richting – naar voren, naar achteren, naar links of naar rechts.
3. Om vuurballen af te schieten. Kies eerst de kleur van de vuurbal door op 1 – Rood, 2 – Goudkleurig, 3 – Groen of 4 – Blauw te drukken. Om te vuren drukt u op de rode knop van uw joystick.

4. Vuurballen vangen. Nader de vuurballen, centreer ze in de diamantvormige cursor en druk op de SPATIEBALK.



5. Het verzamelen van "juwelen". Nader de juwelen, centreer ze in de diamantvormige cursor en druk dan op de SPATIEBALK.

6. Juwelen laten ontsnappen. Nader de drakenbarrière. Als u het juiste juweel hebt, verdwijnt de barrière, zo niet, dan neemt de barrière de kleur aan van het juweel dat u nodig hebt.

7. Om het spel te pauzeren. Druk op P.

8. Om het spel te hervatten. Commodore 64/128 cassette – het is niet mogelijk om het spel te hervatten. U moet het spel heropladen en vanaf het begin te werk gaan.

Commodore 64-128 Disk - druk op P dan op RESTORE  
Atari 800 XE, XL Disk - druk op P dan op RETURN.

### **Wenken.**

Rode vuurballen zijn dodelijk! Om ze te vermijden gaat u ze uit de weg of schiet een vuurbal af om hun energie uit te putten.

Wanneer u de bewakers hebt verslagen en zoveel mogelijk juwelen hebt verzameld voordat de tijd op is, kunt u de energiebarrière vlak voor de draak naderen. Wanneer u de draak verslagen hebt, gaat de poort achter hem open en kunt u op het volgende niveau verder gaan.

Om de energiereserve van de Eidolon op peil te brengen, moet u zoveel mogelijk goudkleurige vuurballen en juwelen veroveren.

Er zijn drie verschillende wezens op elk niveau. Ieder wezen bewaakt een "juweel" met een verschillende kleur. Probeer ze alle drie te vinden voordat u de draak wakker maakt.

Om een hogere score te krijgen moet u proberen de draak bij zijn juweel vandaan te lokken en dan, zonder het wezen te vernietigen, teruggaan en het juweel vangen.

Om sneller door het doolhof heen te komen kunt u een kaart van elk niveau maken met behulp van de richtingaanwijzer.

# BESTURINGSSCHERM



ATARI SCREEN VERSION SHOWN

- A Afstandsmeter – Laat zien hoe dicht u bij de draak bent.
- B Energiemeter – Laat uw energiereserve zien.
- C Tijd klok – Laat de tijd zien die nog over is in delen van een minuut.
- D Tijdmeter – Laat in hele minuten zien hoeveel tijd er nog over is.
- E Niveaumeter – Laat zien op welk niveau u bent.
- F Vuurbalaanwijzers – Laat zien welke kleuren er beschikbaar zijn: een flikkerende wijzer laat zien welke kleur er is gekozen.
- G Energiejuwelen – Wijzers lichten op wanneer er juwelen verzameld zijn.
- H Richtingswijzer – Laat zien in welke richting u gaat.



Who are you? We'd love to know! Fill out the reverse side, and mail it, in a stamped envelope to the address below. Feel free to include a letter describing your software interests as well. In either case, we'll keep you informed of up and coming innovations from the Activision designers.

**ACTIVISION UK LTD**  
15 Harley House  
Marylebone Road  
London NW1 5HE