

English Instructions  
Anweisungen auf Deutsch  
Instructions en français  
Instrucciones en español  
Instructies in nederlands  
Istruzioni in italiano

ATARI  
MUSEUM.NL

**PARKER**  




# Tutankham

TM

FOR THE ATARI<sup>®</sup> 2600 VIDEO COMPUTER SYSTEM<sup>™</sup>

Binnen de graftombe van Koning Tut bevinden zich schatten waar je zelfs nooit van gedroomd hebt. En jij kan de gelukkige bezitter worden. . . als je de moed hebt ze eruit te halen. Bovennatuurlijke wezens zwerven door het doolhof van de tombe en bewaken de schatten tegen elke prijs. Het enige verdedigingsmiddel dat je tegen hen hebt is je lasergeweer. . . en je vernuft. Schiet er op los, grijp de buit, ontsnap door de geheime gang voordat het te laat is! En wanneer je een sleutel ziet, neem deze dan ook mee. Hij past op de deur naar de volgende kamer en het volgende avontuur. Ga de tombe van Koning Tut binnen en zie wat je daar te wachten staat. . . als je durft.

### DOEL

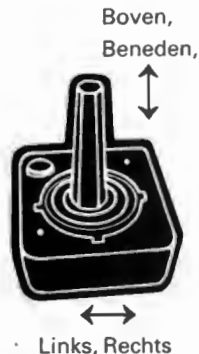
Zoveel mogelijk punten te behalen door schatten mee te nemen en de bewakers van de tombe te verslaan.

### INSTELLEN VAN HET AFSPEELAPPARAAT

1. Kies een spelniveau nummer (zie SPELKEUZE op de achterpagina) door de GAME SELECT (spelkeuze) schakelaar omlaag te drukken. Het spelnummer verschijnt dan onder op het scherm.
2. Druk op de GAME RESET schakelaar en je bent klaar om met het spel te beginnen.

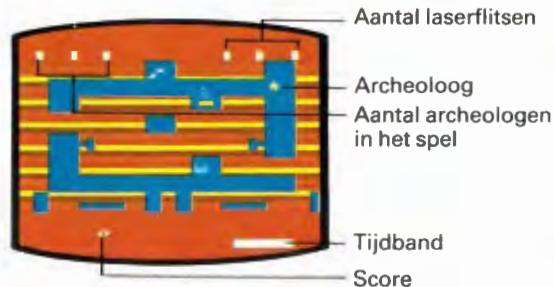
### STUURKNUPPEL AFSTANDSBEDIENERS

De stuurknuppel plugs stevig in de aansluitingen achter op je Video-systeem steken. Bij het spelen met één speler de LINKER aansluiting gebruiken. Je archeoloog m.b.v. de stuurknuppel naar links, rechts, omhoog of omlaag bewegen. Voor het afvuren van je lasergeweer, de afvuurknop indrukken en – tegelijkertijd – de stuurknuppel naar **links** of naar **rechts** bewegen om in die richting te schieten. Om een laserflits te produceren, de afvuurknop ingedrukt houden en – tegelijkertijd – de stuurknuppel **omhoog** richten.



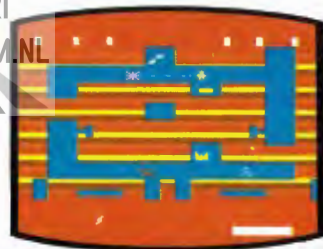
## HET SPELEN

Wanneer het spel begint ben je een archeoloog met drie "levens". Je staat in de eerste van vier grafkamers in de tombe van Koning Tut. Bestudeer de afbeelding links. Zodra je RESET indrukt, moet je beginnen de archeoloog door het doolhof te bewegen, waarbij je de volgende dingen doen moet:



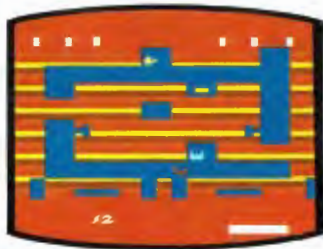
**Vind de sleutel.** In elke kamer is een sleutel. Zodra je deze ziet, probeer je hem te pakken te krijgen. Je hebt hem nodig om de volgende kamer aan het einde van het doolhof binnen te gaan. Zodra je de sleutel te pakken hebt, zie je hem in de hand van de archeoloog.

**Kijk uit naar de nesten van de wezens.** Overal in het doolhof komen nesten van de wezens voor. Verschillende soorten wezens springen met hogere of lagere snelheid op je af. Onverwachts! Even voordat zij dit doen, hoor je echter een "slurpend" geluid. Wanneer je dit hoort, moet je gereed zijn op het naderende wezen te schieten!



**Afvuren van je lasergeweer:** Druk de afvuurknop in terwijl je de stuurknuppel naar links of rechts beweegt, afhankelijk van de richting waarin je schieten wilt. **Je kan niet naar boven of naar beneden schieten.**

**Als je je in een penibele situatie bevindt, waarin schieten niet veel schijnt te helpen, kan je de laserflits activeren.** Houd de afvuurknop ingedrukt terwijl je de stuurknuppel omhoog beweegt. De laserflits doet alle wezens van het scherm verdwijnen. . . maar slechts lang genoeg voor jou om te ontsnappen. Je begint met drie flitsen, wees er dus zuinig mee!



**Schatten meenemen.** Overal in het doolhof kom je een verscheidenheid van exotische en kostbare schatten tegen. Deze zijn verborgen in nissen. Vergeet echter niet dat je ze niet allemaal hoeft mee te nemen – speciaal wanneer dat te riskant blijkt. Zoals elke vernuftige archeoloog weet, zijn sommige schatten meer waard dan andere. (Je vindt de lijst op pag. 7). Aan jou de keuze welke je mee wilt nemen. Succes!



**Vind de geheime gangen.** Geheime gangen stellen je in staat snel van de ene zijde van de kamer naar de andere te bewegen. Met behulp van hen kan je uit een gevaarlijke situatie ontsnappen. In sommige gevallen is dit de enige wijze om verder door het doolhof te komen. Maar een geheim is nu eenmaal een geheim; aan jou de taak om elke geheime gang op te sporen.

**Houd de tijdband in de gaten.** De tijdband bewaakt de munitievoorraad in je lasergeweer. Hoe langer je in het doolhof blijft, des te sneller de munitie opgebruikt wordt. Probeer daarom zo snel mogelijk door het doolhof heen te gaan. In elke nieuwe kamer wordt je munitievoorraad aangevuld.

**Open de deur.** Aan het einde van elk doolhof kom je een deur tegen. Zolang de archeoloog een sleutel in zijn hand heeft, kan hij deze bij het bereiken openen. Daarachter ligt een andere prachtige schat en de ingang tot de volgende kamer! *Als de archeoloog geen sleutel heeft wanneer hij de deur bereikt, moet hij teruggaan om hem te halen.*



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer je de laatste van je drie 'levens' verloren hebt. Om weer opnieuw op hetzelfde spelniveau te spelen, RESET indrukken.

## MOEILIKHEIDSGRADEN

Er zijn vier moeilijkheidsgraden. Elke graad bestaat uit de vier verschillende kamers. Als je de vier kamers van graad één doorlopen hebt en je hebt tenminste één 'leven' over, ga je door met de eerste kamer van graad twee. Als je de vier kamers van graad twee doorlopen hebt met tenminste één 'leven' over, ga je door met de eerste kamer van graad drie, enz. voort. Na alle kamers van graad vier doorlopen te hebben, doe je graad één weer opnieuw.

**Wanneer je naar een hogere graad overgaat, verschijnen de wezens vaker en verbruik je je munitie sneller.**

**Opm.:** Telkens wanneer je kamer één t/m vier doorlopen hebt krijg je een extra laserflits toegewezen.

## DE KAMERS


Als je dieper de tombe binnendringt, zie je dat binnen elke tombe een ander doolhof is, elk doolhof iets moeilijker dan de voorafgaande; andere schatten; andere wezens. . .



### KAMER ÉÉN

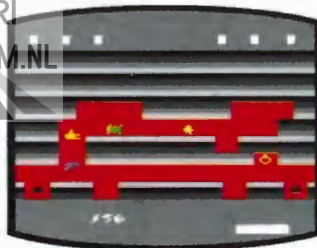
Hier kom je de volgende wezens tegen:

-  Koninklijke cobra slangen. . .
- geesten van de godin Wadjet
-  Woestijn schorpioenen. . .
- heilige dieren van de godin Selket

 Reuze vleermuizen. . . die voor generaties in de tombe opgesloten waren

#### **Je vindt hier de volgende schatten:**



-  Zilveren kroon van Ramses II
  -  Koningsring. . . gedragen door Farao's uit de Achttiende Dynastie
  -  Robijn. . . vermoedelijk verloren door een vorige bezoeker, die echter nooit de tombe verliet en wiens overblijfselen nooit gevonden zijn
  -  Gouden kelk. . . gebruikt door Thutmoses III bij plechtigheden ter ere van de god Amon-Ra
  -  Gouden kroon. . . vermoedelijk door Koningen Teye gedragen.
- Achter de ontsloten deur ligt de map waarop de weg naar kamer twee aangegeven is








### KAMER TWEE

Hier kom je de volgende wezens tegen:

-  Schildpadden. . . een gevaarlijk ras dat zich in de tombe vestigde toen de Nijl in de 10e eeuw overstroomde

-  Jakhalsen. . . geesten van Anubis, de god van de dood met zijn jakhalskop
-  Blauwe condors. . . beschermvogels van de grote hemelgod Horus

#### **Je vindt er de volgende schatten:**

-  Gouden kroon. . . waarschijnlijk gedragen door een jonge prins uit de 20e dynastie
  -  Ring. . . naar men zegt met magische krachten
  -  Smaragd. . . krijgsbuit van de slag bij Kadesh tijdens de oorlog met de Hittieten
  -  Roemer. . . gebruikt in ceremoniën om de krachten van de natuur te bedwingen
  -  Buste. . . hoofd van Amon-Ra, de zonnegod
- Achter de ontsloten deur ligt een vaas waarin vroeger tijdens kroningsplechtigheden heilig Nijlwater gedragen werd




### KAMER DRIE

Hier kom je de volgende wezens tegen:


 Woestijn-slangen... geesten van de slangengodin Mertseger, beschermvrouwe van de tomben in de woestijn

 Leeuwen-koppen...

geesten van Sekhmet, de oorlogsgodin met de kop van een leeuw

 Dodelijke motten... dit eeuwenoude ras is reusachtig en giftig

#### Je vindt er de volgende schatten:

 Drietand... speer die aan Hapi, de god van de Nijl, toebehoorde

 Ring... met het embleem van een scriba tijdens de regering van Thutmoses III

 Kruid... gebruikt tijdens de oude geneeskundige ceremoniën

 Diamant... naar men zegt uit de mijnen van koning Salomon

 Kroonluchter... gebruikt voor verlichting van de eetzaal van Farao Akhenaton

 Achter de ontsloten deur ligt het beeld van de kattengod Bastet, godin van de Vreugde en beschermster tegen ziekte



### KAMER VIER


Hier kom je de volgende wezens tegen:

 Mutante virus... na generaties van inteelt kan geen mens hun dodelijke potentie overleven

 Apen... geesten van de maangod Thoth

Mysterieus wapen... terreur op hoge snelheid. De uitvinding ervan was een geheim dat alleen aan de oude Egyptenaren bekend was. Kan jij het een naam geven als je het ziet?


#### Je vindt er de volgende schatten:

 Halsring... naar men denkt eens het eigendom van een hooggeboren Nubische slaaf

 Amulet... om boze geesten af te weren

 Palmwaaier... hield eens Koningin Nefretiti koel

 Kristal... misschien uit de glasovens van Thebe

 Blauw zirkoon... uiterst zeldzaam... lievelingsjuweel van Koningin Nefretiti, vrouw van Ramses II

 Dolk... gebruikt bij oude ceremoniële mensenoffers

 Achter de ontsloten deur ligt de meest gezochte van alle schatten... het dodenmasker van Tutankham zelf!

**HET SCOREN**

	KAMER ÉÉN		KAMER TWEE		KAMER DRIE		KAMER VIER	
<b>WEZENS/PUNTEN</b>	Slang	1	Schildpad	1	Slang	1	Virus	1
	Schorpioen	2	Jakhals	2	Leeuw	2	Aap	2
	Vleermuis	3	Condor	3	Mot	3	Geheim wapen	3
<b>SCHATTEN/PUNTEN</b>	Sleutel	20	Sleutel	40	Sleutel	60	Sleutel	55
	Kroon	15	Kroon	25	Drietand	35	Ring	40
	Ring	25	Ring	30	Ring	30	Amulet	25
	Robijn	25	Smaragd	40	Kruid	25	Waaier	80
	Kelk	20	Roemer	20	Diamant	30	Kristal	20
	Kroon	45	Buste	20	Kroonluchter	5	Zirkoon	40
							Dolk	35

**Extra punten voor het doorlopen van elke kamer:** afhankelijk van hoeveelheid munitie die men overgehouden heeft

**SPELKEUZE**

TUTANKHAM heeft acht spelkeuzen. Spel 1, 2, 3 en 4 zijn voor één speler. Spel 5, 6, 7 en 8 zijn voor twee spelers. Bij spelen met twee spelers begint de linker speler eerst, en dan ieder op zijn beurt. Je beurt eindigt wanneer je een 'leven' verliest. Het spel eindigt wanneer beide spelers drie 'levens' verloren hebben.

GRAAD		MOEILIKHEID
<b>een speler</b>	<b>twee spelers</b>	gemakkelijk ↓ moeilijkst
1	5	
2	6	
3	7	
4	8	

ALS ER IETS NIET IN ORDE IS MET DEZE CASSETTE NEEM  
DAN KONTAKT OP MET:

**IN NEDERLAND**

CLIPPER BENELUX,  
KONINGINNEWEG 6,  
1075 CX. AMSTERDAM,  
NEDERLAND

**IN ENGELAND EN IERLAND**

THE PALITTOY COMPANY,  
OWEN STREET,  
COALVILLE  
LEICESTER LE6 2DE,  
ENGLAND.

**IN DUITSLAND**

GENERAL MILLS INC.,  
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,  
KLOECKNERSTRASSE 1,  
D-6054 RODGAU 3,  
BRD.

**IN FRANKRIJK**

MIRO MECCANO S.A.,  
118-130 AVENUE JEAN JAURES,  
75019 PARIS,  
FRANCE.

**IN SPANJE**

P B P S.A.,  
HOSTALRIC (GIRONA),  
ESPAÑA.

**IN BELGIE**

CLIPPER BENELUX,  
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,  
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,  
BELGIË/BELGIQUE.



ELDERS IN EUROPA DIENT U DE PALITTOY COMPANY  
IN ENGELAND TE BENADEREN.



ATARI  
MUSEUM.NL