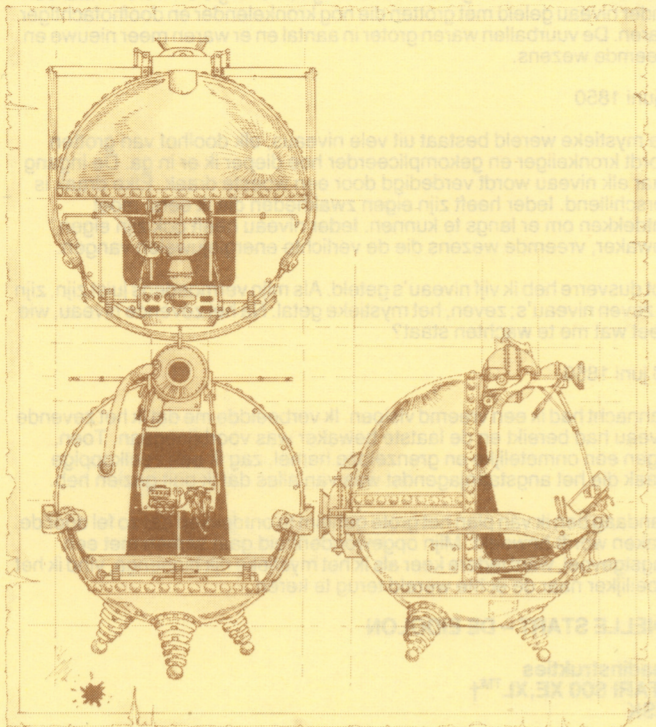


LUCASFILM GAMES™

The EIDOLON™



April 22, 1850

I find myself fascinated by the strange and extraordinary creatures of this world. These inhabitants appear to be attracted to the power of the Eidolon. Indeed, almost to feed off its energy. Thus, if one touches the device, the power is depleted and I am transported back to my laboratory.

May 1, 1850

I have begun to investigate the strange physical nature of the spheres of energy. Their colours appear to indicate something of the type and level of their energy.

RED: The red fireballs are the most destructive. When one strikes the Eidolon, its energy drains the power reserves. When I launch a red fireball at one of the underground inhabitants, the creature is thrown backwards by the impact, its powers weakened. The effect is only temporary, however, for the creature soon recovers and attacks with renewed vigor.

GOLD: Gold fireballs recharge the Eidolon's power reserve. I have encountered them at irregular intervals throughout the caves, suspended in the air. To tap their energy, I must simply approach and collect them.

BLUE: These fireballs have the astounding power to alter the flow of time. When I have managed to catch one, the Eidolon's clock suddenly lights up with blue energy, and I gain time to explore the caves. The Eidolon itself can also generate blue fireballs, which have an even more amazing effect. Creatures struck by a blue fireball immediately freeze in their tracks. The effect lasts only a short time - long enough, perhaps, to deal with troublesome creatures.

GREEN: Green fireballs transform one creature into another. There is no way to know whether the new creature will be more or less dangerous than the one before.

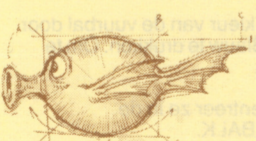
Generating fireballs quickly drains the power reserves. But by targeting and capturing fireballs - with the exception of the destructive red fireballs - I can recharge the Eidolon's power reserve.

May 14, 1850

Today, I encountered a new creature. When I directed a red fireball at this guardian of the caverns, it disappeared - and a mysterious glowing jewel of energy appeared. I collected the jewel and stored it in the Eidolon. Exactly what it is or how it functions I don't know yet.

May 21, 1850

There are mysteries within mysteries in the world I have discovered. Having reached the end of the cavern, I came upon a stone statue of a dragon. The statue was protected by a mystical barrier of energy, shimmering red. All my attempts to breach the barrier so far have failed.



Puffer Birds have the ability to catch fireballs and blow them back. Puffer Birds ("Paffervogel") besitzen die Fähigkeit, Feuerkugeln aufzufangen und sie zurückzuschleudern. Les Puffer Birds peuvent attraper des boules de feu et les renvoyer. Blaasvogels kunnen vuurballen vangen en ze terugblazen.

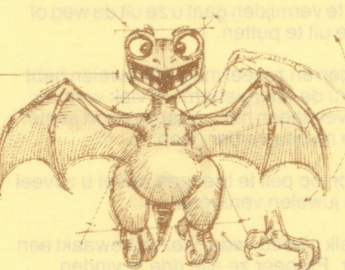
The Rotofly scares quite easily but is annoying as they hover over my every move. Die Rotofly ("Rotofliege") ist ziemlich leicht einzuschüchtern, ist aber lästig, weil sie jede meiner Bewegungen vorliegt. L'insecte Rotofly est facilement effarouché mais il est agaçant car il suit tous mes mouvements.



De Rotoflieg laat zich snel afschrikken, maar hij is vervelend want ze hangen boven elke beweging die ik maak.

May 25, 1850

I have discovered a way to capture red fireballs! Launching a red fireball at another causes their energies to combine to form a gold fireball which is then safe to capture. In general, fireballs of equal energy will combine, but higher energies always absorb lower energies.



The Biter Birds attack without provocation, although I have managed to scare them away. Die Biter Birds ("Beißvögel") greifen ohne Herausforderung an, obwohl es mir gelungen ist, sie zu verschrecken. Les oiseaux Biter Birds attaquent sans provocation, mais j'ai réussi à les faire fuir. De Bijtvogels vallen zonder aanleiding aan, maar het is me gelukt om ze af te schrikken.

One by one I have gathered up three jewels of energy - red, green and blue. Today, as I approached the statue of the dragon, I rammed the barrier. Unexpectedly, it glowed red, my red jewel vanished, and the barrier dissolved! The dragon was awakened. In a moment its furious attack depleted the energy reserves of the Eidolon, and I was back in my laboratory. Tomorrow I shall confront the dragon again.

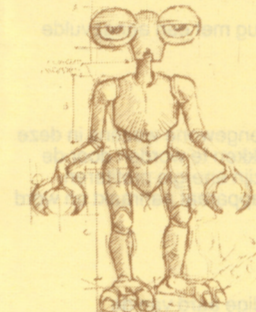


May 27, 1850

Facing the dragon with all the energy I had left, I attempted to subdue the writhing creature with fireballs. I tried every combination of red, green, blue and gold. Suddenly, the energy from one of the spheres I fired overwhelmed the creature. In that instant I experienced a great surge of energy and was transported onto another level with caverns more twisted and maze-like, fireballs more numerous, and more new and strange creatures.

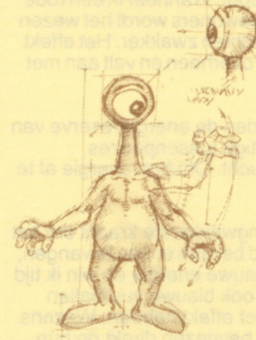
June 2, 1850

The mystical world is composed of many levels, each a maze of caverns more twisted and complicated the deeper I go. The entrance to each level is defended by a fierce dragon. No two dragons are alike. Each has its own vulnerabilities, which I must discover in order to pass. Every level has its own guardians as well, strange creatures that hoard the glowing jewels of energy.



The Grep is very curious and alert, it is best to remain perfectly still for they frighten easily and are very unpredictable. Der Grep ist sehr neugierig und wachsam. Es ist am besten, sich völlig ruhig zu verhalten, da sie sich leicht erschrecken und unberechenbar sind. Le Grep est très vil et très curieux. Il est préférable de rester parfaitement immobile car ces créatures s'effraient facilement et elles sont imprévisibles. De Grep is erg nieuwsgierig en alert; het beste kan men heel stil te werk gaan, want ze zijn snel bang en erg onvoorspelbaar.

So far I have counted five levels. If my suspicions are correct, there will be seven levels - seven the mystical number. Past the seventh level, who knows what awaits?



The Bottleneck is a very dangerous guardian. There are ways to maneuver around them, but it isn't always easy. Der Bottleneck ("Flaschenhals") ist ein sehr gefährlicher Bewacher. Es ist möglich sie zu umgehen, aber das ist nicht immer leicht. Le Bottleneck est un gardien très dangereux. Il existe des manœuvres pour l'éviter mais ce n'est pas toujours facile. De Flessenhals is een erg gevaarlijke bewaker. Men kan om hen heen manoeuvreren, maar dat is niet altijd eenvoudig.

June 13, 1850

Last night, I had a strange vision. I imagined I had made it through the seventh level, past the final guardians. Then, against an immense and limitless sky, I beheld a many-headed dragon more fearful than anything I have encountered.

Today I intend to discover the great secret so fiercely guarded by the dragons. My excitement combines with a sense of dread, for each time I venture into the mystical realm, I find it harder to return to the real world. Something irresistible and compelling awaits me. I have no choice but to follow, wherever it may lead...

QUICK START - THE EIDOLON

Loading Instructions.

ATARI 800 XE,XL™ Disk

Your ATARI computer should be off and with no peripherals attached except your disk drive. Place diskette into drive one. Turn on your ATARI computer. The game will automatically load from this point on.

COMMODORE 64/128*

Owners of the Commodore 128 should select 64 mode by turning off the machine, holding down the Commodore key and turning the machine back on again.

Cassette

Make sure that all peripheral equipment such as disk drives and printers are disconnected.

1. Insert the tape in the cassette recorder and make sure it is fully rewound.
2. Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key. The screen will read "Press play on tape". Press the PLAY key. The screen will go blank and the game will load automatically, taking several minutes.
3. When The Eidolon title screen first appears on the screen reset the tape counter on your cassette recorder to zero. Then, if you die and the GAME OVER message appears, rewind the tape to just before 0000, and press PLAY. Note: if you die you must start at Level 1; you cannot enter at any level.
4. The game is multi-load, with new data being loaded from the tape for each level. This means you should keep the PLAY key on the cassette recorder depressed permanently.

5. Do not press the RESTORE key at any time or you may reload the game from the beginning.

Disk

Please make sure that all peripheral equipment such as cassette players and printers are disconnected and that only your disk drive is connected. TO LOAD YOUR DISK: Insert disk, label side up. Turn computer and disk drive on. Type LOAD """, 8, 1 and press RETURN. Do not press the RESTORE key during disk access.

CONTROLLING THE EIDOLON

1. Begin Game. Commodore 64/128 - press fire button on joystick or F1 Atari 800 XE,XL - press START or fire button on joystick.
2. Move through the Caverns. Push joystick in desired direction - forward, backward, left or right.
3. Shoot Fireballs. First choose the colour of fireball by pressing 1 Red, 2 Gold, 3 Green, or 4 Blue. To fire, press the red button on the joystick.
4. Capture Fireballs. Approach fireballs, centering them in the diamond-shaped cursor, and press the SPACE BAR.
5. Collect Jewels. Approach jewels, centering them in the diamond-shaped cursor, and press the SPACE BAR.
6. Release Jewels. Approach the dragon barrier. If you have the correct jewel, the barrier will dissolve, if not, the barrier will glow the colour of the jewel you need.
7. To pause the game press P.
8. To Restart the Game. Commodore 64/128 Cassette - it is not possible to restart the game. You will have to re-load the game and proceed from the beginning. Commodore 64/128 Disk - press P then RESTORE Atari 800 XE,XL Disk - press P then RETURN

HINTS

Red fireballs are deadly! To avoid them, try to move out of their way or shoot a fireball at them to discharge their energy.

When you have defeated the guardians and collected as many of the jewels as you can before your time runs out, approach the energy barrier in front of the dragon. When you have defeated the dragon, the gate behind him will open and you may proceed to the next level.

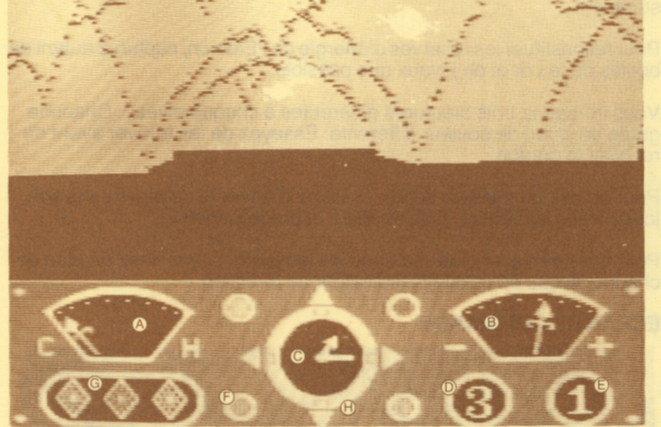
To replenish the Eidolon's energy reserves, capture as many gold fireballs and jewels as you can.

There are three different creatures on each level. Each one is guarding a jewel of a different colour. Try to find all three of them before waking up the dragon.

To get a higher score, try to lure the creature away from its jewel then, without destroying the creature, go back and capture the jewel.

To get through the mazes faster, draw a map of each level by utilising the direction indicator.

CONTROL SCREEN



ATARI SCREEN VERSION SHOWN

- A Proximity Meter - Shows how close you are to the dragon.
- B Energy Meter - Shows your energy reserve.
- C Time Clock - Shows remaining time in fractions of a minute.
- D Time Counter - Shows whole minutes left.
- E Level Counter - Shows which level you are on.
- F Fireball Indicators - Shows which colours are available; flashing indicator shows which colour is selected.
- G Power Jewels - Indicators glow when jewels have been collected.
- H Direction Indicator - Helps you find your way through the caves.

Credits

THE EIDOLON was created by the Lucasfilm Games Division. Project Leader, Game Design and Programming: Charlie Kellner. Graphic Design, Storyboards and Animation: Gary Winnick. Sound Effects and Disk Programming: Douglas Crockett. Music: Charlie Kellner and David Levine. Graphic Effects and Commodore 64/128 Conversion: Kevin Furry. Technical Assistance and Support: David Fox, Noah Falstein, Aric Wiimunder, Chip Morningstar, James St. Louis, David Levine, Ron Gilbert, Loren Carpenter, Steve Arnold and Mary Paterno. Special thanks to George Lucas.

TM & © 1986 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ACTIVISION INC. AUTHORISED USER. Biter Bird, Bottleneck, Grep Dr. Josef Vincent Agon, Puffer Bird, Rotofly, The Eidolon and all other elements of *The Eidolon* game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd.

Atari is a registered trademark of Atari Corp. Commodore 64/128 is a trademark of Commodore Business Machines, Inc.

Activision TM™ is a registered trademark of Activision, Inc.

DAS EIDOLON

Die Agon Villa

Hier wohnte vor mehr als hundert Jahren der verschrobene Wissenschaftler und Erfinder Dr. Josef Vincent Agon, ein Einsiedler, der sich hinter verschlossenen Eisentoren und den hohen Fensterläden der großen viktorianischen Villa einschloß. Mit seinen Studien über die Kräfte des menschlichen Geistes hat Agon sich als einer der bedeutendsten Wissenschaftler der Welt ausgezeichnet. Die Art der Versuche jedoch bleibt ein rätselhaftes Geheimnis, denn Agon verschwand ohne jegliche Spur. Seine Angehörigen verschlossen die Villa, und sie blieb abgeschlossen und verlassen. Bis jetzt.

Denn als Sie heute abend in der Nähe spazieren gehen, bemerken Sie, daß das Eisentor halb offen steht. Neugierig geworden, öffnen Sie das Tor, gehen den Weg hinauf, und als Sie den Messingknopf berühren, springt die Tür auf. Am Ende der Eingangshalle strahlt ein geheimnisvolles Leuchten von unten herauf - ein Licht, das Sie fast gegen Ihren Willen anzieht. Schritt für Schritt steigen Sie hinunter in Dr. Agons Labor!

Eine fantastische Maschine steht einem leuchtenden Spiegel gegenüber. Ein Gerät, das aussieht als ob es zum Reisen entworfen worden wäre - aber welche Art von Reise? Auf dem reich verzierten Chronometer in der Mitte der Bedienungsanlage steht die Zeit still - beide Zeiger auf zwölf Uhr.

Auf einem kleinen Schreibtisch in der Nähe entdecken Sie ein altes in Leder gebundenes Tagebuch. Vielleicht wird dies das geheimnisvolle Gerät erklären. Außer Atem vor Neugier fangen Sie an, die vergilbten Seiten zu lesen...

21. April 1850

Meine Hände zittern noch vor Aufregung wie ich diese Zeilen schreibe. Denn heute habe ich "Das Eidolon" erprobt - das Gerät, das die Summe lebenslanger Forschung über die mystischen Kräfte des Geistes darstellt. Ob ich versagt oder einen Triumph errungen habe, läßt sich nicht sagen. Ich kann lediglich die merkwürdigen Geheimnisse beschreiben, die ich gesehen habe.

Ich saß im Eidolon, hatte den Energiespeicher auf Höchstleistung, und drückte den Auslöser an der Seite des Hauptbetätigungshebels. Auf der anderen Seite des Raumes begann der Spiegel zu leuchten. Das Licht wurde heller bis es den ganzen Raum erfüllte. Ich befand mich innerhalb des Lichts, wurde davon in eine Reihe von Höhlen, die sich in viele Richtungen öffneten, getragen.

Seltsame, leuchtende Energiesphären - rot, blau, grün und goldfarben - flogen vorüber. Ich wußte kaum, ob ich ihnen ausweichen oder sie verfolgen sollte! Dann kam die merkwürdigste Vision: die Statue eines trollartigen Wesens erschien, wurde lebendig und kam auf mich zu. Kaum war diese seltsame Erscheinung aufgetreten, fand ich mich wieder im Labor und der Energiespeicher des Eidolons war plötzlich leer.

Ich bin erschöpft. Morgen, wenn die Energiespeicher des Eidolons wieder aufgefüllt sind, komme ich zurück.

22. April 1850

Ich bin von den fremden und außergewöhnlichen Wesen dieser Welt fasziniert. Diese Bewohner scheinen tatsächlich von der Kraft des Eidolons angezogen zu werden, sich fast von dessen Energie zu ernähren. Deshalb ist die Energie aufgebraucht, wenn einer von ihnen das Gerät berührt, und ich werde zurück in mein Labor befördert.

1. Mai 1850

Ich habe angefangen, die seltsame physikalische Beschaffenheit der Energiesphären zu erforschen. Ihre Farben scheinen etwas über die Art und den Stand ihrer Energie auszusagen.

ROT: Die roten Feuerkugeln haben die größte Zerstörungskraft. Wird das Eidolon von einer getroffen, so erschöpft ihre Energie die Reserven. Wenn ich eine rote Feuerkugel auf einen der unterirdischen Bewohner abschieße, wird das Wesen durch den Aufprall zurückgeworfen und seine Kräfte sind geschwächt. Diese Wirkung ist jedoch nur vorübergehend und das Wesen erholt sich bald und greift mit erneutem Eifer wieder an.

GOLDFARBEN: Goldene Feuerkugeln laden den Energiespeicher des Eidolons wieder auf. Sie sind mir in unregelmäßigen Anständen überall in den Höhlen begegnet, wo sie in der Luft schweben. Um ihre Energie anzupapeln, brauche ich mich ihnen nur zu nähern, um sie einzusammeln.

BLAU: Diese Feuerkugeln besitzen die erstaunliche Fähigkeit, den Lauf der Zeit zu ändern. Wenn es mir gelungen ist, eine einzufangen, leuchtet die Uhr des Eidolon plötzlich mit blauer Energie auf, und ich gewinne Zeit, die Höhlen zu erforschen. Das Eidolon selbst kann auch blaue Feuerkugeln erzeugen, die eine noch erstaunlichere Wirkung haben. Wesen, die von einer blauen Feuerkugel getroffen werden, erstarren augenblicklich. Die Wirkung hält nur eine kurze Zeitlang an - jedoch vielleicht lange genug, um mit lästigen Wesen fertig zu werden.

GRÜN: Grüne Feuerkugeln verwandeln ein Wesen in ein anderes. Man kann nicht wissen, ob das neue Wesen gefährlicher oder ungefährlicher als das Vorhergehende sein wird.

Die Erzeugung von Feuerkugeln erschöpft die Energiespeicher schnell. Aber durch Anpölen und Einfangen von Feuerkugeln - außer den zerstörerischen roten Feuerkugeln - kann ich den Energiespeicher des Eidolons wieder aufladen.

14. Mai 1850

Heute ist mir ein neues Wesen begegnet. Als ich eine rote Feuerkugel auf diesen Höhlenbewacher richtete, verschwand er - und ein rätselhaft leuchtender Energieschatz erschien. Ich nahm den Schatz auf und bewahrte ihn im Eidolon auf. Was es genau ist, oder wie es funktioniert, weiß ich noch nicht.

21. Mai 1850

Es gibt Rätsel über Rätsel in der Welt, die ich entdeckt habe. Als ich das Ende der Höhle erreichte, traf ich auf eine Steinstatue eines Drachens. Die Statue wurde von einer mystischen Energieschranke, die rot schimmerte, geschützt. Alle meine Versuche, die Schranke zu durchbrechen, sind bisher gescheitert.

25. Mai 1850

Ich habe einen Weg gefunden, rote Feuerkugeln einzufangen! Wenn ich eine rote Feuerkugel auf eine andere abschieße, verbinden sich deren Energie und bilden eine goldene Feuerkugel, die dann ohne Risiko eingefangen werden kann. Im allgemeinen verbinden sich Feuerkugeln gleicher Energiestärke miteinander, höhere Energiestärken absorbieren jedoch geringere.

Nach und nach habe ich drei Energieschätze gesammelt - rot, grün und blau. Als ich mich heute der Drachenstatue näherte, ramnte ich die Schranke. Unwarteterweise leuchtete sie rot, mein roter Schatz verschwand, und die Schranke löste sich auf! Der Drache war erwacht. In einem Augenblick hatte sein wütender Angriff die Energiereserven des Eidolons geleert, und ich war wieder in meinem Labor. Morgen werde ich dem Drachen wieder entgegentreten.

27. Mai 1850

Als ich dem Drachen mit der ganzen Energie, die ich übrig hatte, gegenüberstand, versuchte ich das sich windende Wesen mit Feuerkugeln zu überwältigen. Ich probierte jede mögliche Kombination von rot, grün, blau und goldfarben. Plötzlich überwältigte die Energie einer der Sphären, die ich abgeschossen hatte, das Wesen. In diesem Augenblick spürte ich eine starke Energiewelle und wurde auf eine andere Ebene befördert, wo die Höhlen noch verzweigter und labyrinthähnlicher waren, wo es noch mehr Feuerkugeln gab und weitere unbekannte und seltsame Wesen.

2. Juni 1850

Die mystische Welt besteht aus vielen Ebenen und jede ist ein Labyrinth von Höhlen, die verzweigter und komplizierter werden, je tiefer ich vordringe. Der Zugang zu jeder Ebene wird von einem grimmigen Drachen verteidigt. Kein Drache gleicht dem anderen. Jeder hat seine eigenen verwundbaren Stellen, die ich herausfinden muß um vorbeizukommen. Jede Ebene hat auch ihre eigenen Wächter - seltsame Wesen, die die leuchtenden Energieschätze horten.

Bis jetzt habe ich fünf Ebenen gezählt. Wenn sich mein Verdacht bestätigt, gibt es sieben Ebenen - sieben ist die mystische Zahl. Wer weiß, was mich nach der siebten Ebene erwartet?

19. Juni 1850

Gestern nacht hatte ich eine merkwürdige Vision. Ich stellte mir vor, daß ich es über die siebte Ebene hinaus geschafft hatte, an den letzten Wächtern vorbei. Dann nahm ich vor einem riesigen und grenzenlosen Himmel einen vielköpfigen Drachen wahr, der furchterregender war als alles, was mir jemals begegnet ist.

Heute beabsichtige ich, das große Geheimnis zu entdecken, das von den Drachen so grimmig bewacht wird. Meine Aufregung verbindet sich mit einer bösen Ahnung, denn jedesmal, wenn ich mich in das mystische Reich wage, finde ich es schwerer, in die wirkliche Welt zurückzukehren.

SCHNELLER START - DAS EIDOLON

Ladeanweisungen ATARI 800 XE, XL™ + DISK

Ihr ATARI Computer sollte abgeschaltet sein und keine Anschlußgeräte außer dem Magnetplattenantrieb angeschlossen haben. Setzen sie die Diskette in Antrieb Eins ein. Halten Sie die OPTION-Taste gedrückt. Schalten Sie Ihren ATARI Computer ein. Von diesem Punkt an wird das Spiel automatisch geladen.

COMMODORE 64/128*

Besitzer eines Commodore 128 müssen Modus 64 einstellen. Dies geschieht durch Abstellen des Apparates und Wiederanstellen des Geräts bei gedrückter Commodore - Taste.

Kassette

Vergewissen Sie sich, daß alle nicht benutzten Geräte wie Plattenantrieb und Drucker ausgeschaltet sind.

1. Kassette in den Recorder einlegen. Das Band muß vollkommen zurückgespult sein.
2. Bei gedrückter SHIFT - Taste die RUN/STOP - Taste drücken, bis auf dem Schirm "Press play on tape" erscheint. PLAY - Taste drücken. Die Schrift auf dem Schirm verschwindet, und das Spiel läd sich automatisch innerhalb weniger Minuten auf.
3. Zählwerk des Kassettenrecorders auf Null stellen, sobald "EIDOLON- Titel-seite auf dem Schirm erscheint. Dann, wenn man stirbt und die Mitteilung "Game over" erscheint, das Band bis kurz vor 0000 zurückspulen und PLAY drücken. Anmerkung: Man muß, wenn man stirbt, bei 1 beginnen, es ist nicht möglich, bei beliebigem Stand anzufangen.
4. Das Spiel besitzt eine Viel-Ladevorrichtung, bei der für jeden Stand neue Daten von der Kassette eingegeben werden. Das bedeutet, daß die PLAY - Taste auf dem Kassettenrecorder ständig gedrückt bleiben muß.
5. Niemals RESTORE - Taste drücken, da sonst das Spiel von Anfang an wieder neu aufgeladen werden muß.

DISK

Bitte versichern Sie sich, daß keine Anschlußgeräte wie Kassettengeräte und Drucker angeschlossen sind, und daß nur Ihr Magnetplattenantrieb angeschlossen ist. ZUR LADUNG IHRER MAGNETPLATTE: Setzen Sie die Magnetplatte mit dem Etikett nach oben ein. Geben Sie LOAD """, 8, 1 ein und drücken Sie RETURN. Drücken Sie während des Plattenzugriffs nicht die RESTORE-Taste.

Steuerung des EIDOLON

1. Spielbeginn. Commodore 64/128 - Feuerknopf am Steuerknüppel oder F1 drücken Atari 800 XE, XL - START oder Feuerknopf am Steuerknüppel drücken
2. Gang durch die Höhlen. Steuerknüppel in die gewünschte Richtung schieben - vorwärts, rückwärts, links oder rechts.
3. Abschießen der Feuerbälle. Farbe des Feuerballs durch Drücken von 1 rot, 2 gold, 3 grün oder 4 blau auswählen. Zum Schießen dann den roten Knopf auf dem Steuerknüppel drücken.
4. Fangen der Feuerbälle. An die Feuerbälle herangehen, bis sie sich genau in der Mitte des raufenförmigen Schiebers befinden, dann SPACE BAR drücken.
5. Einsammeln der Juwelen. An die Juwelen herangehen, bis sie sich genau in der Mitte des raufenförmigen Schiebers befinden, dann SPACE BAR drücken.
6. Freigabe der Juwelen. An die Drachenschranke herangehen. Bei Besitz des richtigen Edelsteins löst sich die Schranke auf, andernfalls leuchtet die Schranke in der Farbe des benötigten Edelsteins.
7. Zur Spielunterbrechung P drücken.
8. Neues Spiel. Commodore 64/128 Cassette - ein neues Spiel ist nur nach Wiederaufladen des Spiels möglich. Vorgehen wie am Anfang. Commodore 64/128 Disk - erst P und dann RESTORE drücken. Atari 800 XE, XL Disk - erst P und dan RETURN drücken.

HINWEISE

Rote Feuerkugeln sind tödlich! Um sie zu vermeiden, versuchen Sie ihnen auszuweichen oder schießen Sie eine Feuerkugel auf sie ab, um ihre Energie zu entladen.

Wenn Sie die Bewacher besiegt haben und so viele Schätze wie möglich gesammelt haben, bevor ihre Zeit abläuft, nähern Sie sich der Energieschranke vor dem Drachen. Wenn Sie den Drachen besiegt haben, wird sich das Tor hinter ihm öffnen, und Sie können zur nächsten Ebene weitergehen.

Fangen Sie so viele goldfarbene Feuerkugeln und Schätze ein wie möglich, um die Energiespeicher des Eidolons wieder aufzuladen. Es gibt drei verschiedene Wesen auf jeder Ebene. Jedes bewacht einen Schatz in einer anderen Farbe. Versuchen Sie alle drei zu finden, bevor Sie sich dem Drachen nähern.

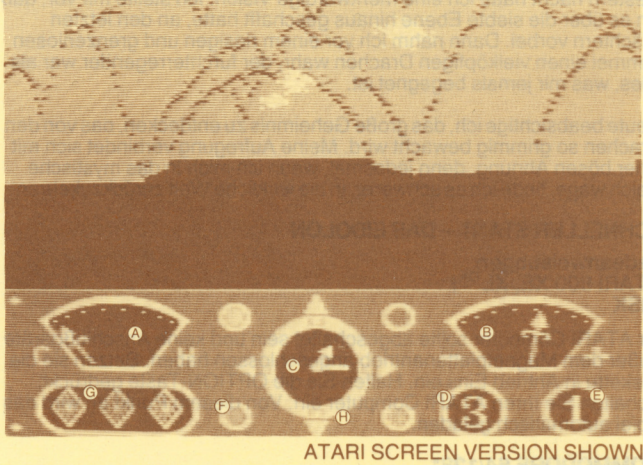
Um eine höhere Punktzahl zu erreichen, müssen Sie versuchen, die Wesen von ihrem Schatz wegzulocken, ohne sie zu zerstören, kehren Sie dann zurück und sammeln den Schatz ein.

Um schneller durch die Labyrinthine zu kommen, sollten Sie mit Hilfe des "Direction Indicators" eine Karte von jeder Ebene zeichnen.

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

KONTROLBILDSCHIRM



A Abstandsanzeige – gibt an, wie nahe Sie dem Drachen sind.
B Energieanzeige – gibt Ihre Energiereserven an
C Uhr – gibt die verbleibende Zeit in Minuten an
D Zeitmesser – gibt ganze verbleibende Minuten an
E Ebenenanzeige – gibt an, auf welcher Ebene Sie sind
F Feuerkugelanzeige – gibt an, welche Farben zur Verfügung stehen; blinkende Anzeige gibt an, welche Farbe gewählt wird.
G Energieschätze – Anzeigen leuchten auf, wenn Schätze eingesammelt wurden.
H Richtungsanzeige – Hilft Ihnen, den richtigen Weg durch die Höhlen zu finden.

L' EIDOLON

La demeure d'Agon

Dans cette grande demeure anglaise de l'époque de la reine Victoria, vivait, il y a plus de cent ans, l'excentrique savant Dr. Josef Vincent Agon, cloîtré derrière des grilles de fer verrouillées et des hautes fenêtres aux persiennes fermées. Ses recherches sur les pouvoirs de l'esprit humain faisaient d'Agon un des plus grands savants du monde. Mais la nature de ses expériences demeure un secret mystérieux car Agon disparut sans laisser de traces. Sa famille ferma la demeure et elle est restée verrouillée et déserte. Jusqu'à maintenant.

Car ce soir, en passant près de la demeure, vous vous apercevez que la grille d'entrée est entrouverte. Votre curiosité vous pousse à l'ouvrir, vous traversez l'allée et, dès que vous touchez la poignée en cuivre de la porte, elle s'ouvre lentement. À l'extrémité du couloir, une lueur mystérieuse émane du bas des escaliers, une lueur qui vous attire en dépit de vous-même. Marche après marche, vous descendez dans le laboratoire du Dr Agon!

Devant un miroir, se trouve une machine fantastique qui semble avoir été conçue pour un voyage – mais quel genre de voyage? L'horloge compliquée placée au centre de son panneau de commande est arrêtée, ses deux aiguilles sur midi.

À côté, sur un petit bureau, vous découvrez un vieux carnet relié en cuir. Peut-être contient-il l'explication de la fonction de la mystérieuse machine? Dévoré de curiosité, vous commencez à lire les pages jaunies...

21 avril 1850

Mes mains tremblent encore d'excitation pendant que j'écris ces mots. Car aujourd'hui j'ai mis à l'essai "l'Eidolon", la machine qui représente toute une vie de recherches sur les pouvoirs mystiques de l'esprit. Je ne saurais dire si j'ai réussi ou échoué. Je ne peux que décrire les étranges mystères que j'ai vus.

Assis dans l'Eidolon, la réserve d'énergie à son maximum, j'appuie sur la gâchette située sur le côté du levier de commande principal. Devant moi, le miroir a commencé à luire. Cette lumière s'intensifia progressivement, jusqu'à éclairer toute la pièce. Je me suis trouvé dans la lumière même, transportée par elle dans une série de cavernes qui s'ouvrirent dans de nombreuses directions.

D'étranges sphères lumineuses – rouges, bleues, vertes et or – passaient à toute vitesse à côté de moi. Je ne savais guère si je devais les éviter ou les suivre! J'eus ensuite une vision extraordinaire: la statue d'une créature ressemblant à un troll apparut, puis s'anima et commença à marcher vers moi. Quelques secondes plus tard, je me retrouvais dans mon laboratoire, la réserve d'énergie de l'Eidolon étant soudainement épuisée.


Je suis mort de fatigue. Demain, lorsque la réserve d'énergie de l'Eidolon se sera reconstituée, je retournerai.

22 avril 1850.

Je suis fasciné par les créatures bizarres et extraordinaires de ce monde. Ses habitants semblent attirés par la puissance de l'Eidolon et, en fait, on dirait qu'ils se nourrissent de son énergie. Ainsi, si l'un d'eux touche la machine, la réserve d'énergie est instantanément épuisée et je suis retransporté dans mon laboratoire.

1er mai 1850

J'ai commencé à étudier les étranges propriétés physiques des sphères d'énergie. Leurs couleurs semblent donner une indication du type et du niveau de leur énergie.

NAME	
ADDRESS	
.....	
POSTCODE	
.....	
Type of home computer (please tick box)	
<input type="checkbox"/> Commodore 64/128	
<input type="checkbox"/> Atari 800 XE/XL	
Please print in BLOCK CAPITALS	

ROUGE: Les boules de feu rouges sont les plus destructives. Lorsque l'une d'entre elles heurte l'Eidolon, son énergie épuise la réserve de puissance. Lorsque je lance une boule rouge sur l'un des habitants de ce monde souterrain, la créature est renversée par le choc, ses pouvoirs affaiblis. L'effet n'est cependant que temporaire, car elle récupère bientôt et attaque avec une vigueur renouvelée.

OR: Les boules de feu or rechargent la réserve d'énergie de l'Eidolon. Je les ai rencontrées à intervalles réguliers, dans les caves, flottant dans l'air. Pour soutirer leur énergie, je dois simplement m'en approcher et les remasser.

BLEU: Ces boules de feu ont l'étonnant pouvoir de modifier le passage du temps. Lorsque je réussis à en attraper une, l'horloge de l'Eidolon s'allume soudain avec une énergie bleue et je gagne du temps pour explorer la cave. L'Eidolon peut lui-même produire des boules de feu bleues, qui ont un effet encore plus étonnant. Les mouvements des créatures frappées par une boule de feu bleue sont immédiatement figés. L'effet ne dure que peu de temps mais ce court délai me suffit peut-être pour me débarrasser de ces ennuyeuses créatures.

VERT: Les boules de feu vertes transforment les créatures en d'autres créatures. Il es impossible de savoir si une nouvelle créature sera plus dangereuse ou moins dangereuse que la créature initiale.

La production de boules de feu épuise rapidement les réserves d'énergie. Mais en vivant et capturant les boules de feu – à l'exception des boules rouges destructives – je peux recharger la réserve de l'Eidolon.

14 mai 1850

Aujourd'hui, j'ai rencontré une nouvelle créature. Lorsque j'ai dirigé une boule de feu rouge sur le gardien des cavernes, il a disparu – et un joyau luisant et mystérieux l'a remplacé. J'ai pris le joyau et je le garde dans l'Eidolon. Je ne sais pas encore ce que c'est et comment il fonctionne.

21 mai 1850

Il y a d'autres mystères à intérieur des mystères dans le monde que j'ai découvert. Ayant atteint l'extrémité de la caverne, je me suis trouvé devant la statue d'un dragon. Cette statue était protégée par une barrière mystique d'énergie, rouge et chatoyante. Toutes mes tentatives pour la franchir ont échoué jusqu'à présent.

25 mai 1850

J'ai découvert une méthode pour capturer les boules rouges! Le lancement d'une boule rouge sur une autre fait que leurs énergies se combinent pour produire une boule de feu or que je peux alors capturer sans danger. D'une façon générale, des boules de feu d'énergie égale se combinent mais une boule de haute énergie absorbe toujours une boule d'énergie moindre.

J'ai pris l'un après l'autre trois joyaux d'énergie – rouge, vert et bleu. Aujourd'hui, en approchant de la statue du dragon, je suis entré en collision avec la barrière. À ma grande surprise, mon joyau rouge disparut et la barrière fonda! Le dragon se réveilla. Son attaque furieuse épuisa immédiatement les réserves d'énergie de l'Eidolon et je fus transporté dans mon laboratoire. Demain, j'affronterai de nouveau le dragon.

27 mai 1850

Affrontant le dragon avec toute l'énergie qui me reste, j'ai essayé de vaincre avec des boules de feu cette créature qui se débattait avec d'atroces contorsions. J'ai essayé toutes les combinaisons des couleurs rouge, verte, bleu et or. Soudain, l'énergie d'une des sphères tirées par moi eut raison du dragon! J'ai éprouvé au même moment un grand renfort d'énergie et je fut transporté à un autre niveau, aux cavernes plus tortueuses et labyrinthiques, aux boules de feu plus nombreuses, aux créatures nouvelles et encore plus étranges.

2 juin 1850

Le monde mystique est composé de nombreux niveaux, chacun de ces niveaux possédant un réseau de cavernes, de plus en plus compliquées et tortueuses à mesure que je descends. L'entrée de chaque niveau est défendue par un féroce dragon. Il n'y a pas deux dragons semblables. Chacun possède ses points vulnérables, que je dois découvrir pour passer. Chaque niveau a aussi ses propres gardiens, êtres bizarres qui amassent les joyaux d'énergie et veillent jalousement sur leur trésor.

J'ai maintenant compté cinq niveaux. Si mes soupçons sont corrects, il y a sept niveaux, sept étant un nombre mystique. Qui sait ce qui se trouve au delà du septième niveau?

13 juin 1850

J'ai eu une étrange vision la nuit dernière. J'ai imaginé que j'étais arrivé au septième niveau, au delà des derniers gardiens. J'ai alors vu, se découpant sur un ciel sans limites, un dragon à plusieurs têtes, encore plus effrayant que tout ce que j'ai rencontré jusqu'alors.

Aujourd'hui, j'ai l'intention de découvrir le grand secret si féroceement gardé par les dragons. Mon excitation est mêlée de terreur, car chaque fois que je m'aventure dans ce royaume mystique, il m'est plus difficile de retourner dans le monde réel.

POUR COMMENCER – L'EIDOLON

Instructions pour le chargement ATARI 800 XE,XL™† DISQUETTE

Votre ordinateur ATARI doit être à l'arrêt et aucun matériel périphérique ne doit lui être raccordé, sauf lecteur de disquette. Placez la disquette dans l'unité Un. Maintenez abaissée la touche OPTION. Mettez l'ordinateur ATARI en marche.

Commodore 64/128*

Les possesseurs d'un Commodore 128 doivent choisir le mode 64 en arrêtant la machine, en appuyant sur la clef du Commodore puis en remettant la machine en marche.

Cassette

Vérifier que tous les périphériques, tels que commandes de disques ou imprimantes, sont débranchés.

1. Mettre la bande dans l'enregistreur et vérifier qu'elle est complètement rebobinée.

2. Maintenir la touche SHIFT et appuyer sur RUN/STOP. Lorsque l'écran indiquera "Press play on tape" appuyer sur la touche PLAY. L'écran s'affacera et le jeu se chargera automatiquement, ce qui prendra plusieurs minutes.

3. Lorsque le titre EIDOLON apparaît sur l'écran, remettre à zéro le compteur de votre enregistreur de cassette. Puis, si vous mourez et le message GAME OVER apparaît, rebobiner la bande presque jusqu'au 0000 et appuyer sur PLAY.
N.B: Si vous mourez, vous devez commencer au Niveau 1; vous ne pouvez pas entrer à un autre niveau.

4. Le jeu est à chargement multiple, les nouvelles données étant chargées de la bande à chaque niveau. Cela signifie qu'il vous faut

toujours avoir la cassette PLAY de l'enregistreur de la cassette.

5. Ne jamais appuyer sur la clef RESTORE, car il faut alors recharger le jeu depuis le début.

DISQUETTE

Aucun matériel périphérique tel que les lecteurs de cassette et les imprimantes ne doit être raccordé; seule le lecteur de disquette doit être raccordée. POUR CHARGER LA DISQUETTE: Insérez la disquette, étiquette en haut. Mettez en marche l'ordinateur et lecteur de disquette. Tapez LOAD ***,8,1 et appuyez sur RETURN. N'appuyez pas sur la touche RESTORE durant l'accès à la disquette.

Contrôle de l'EIDOLON

1. Début du jeu. Pour le Commodore 64/128, appuyer sur le bouton d'attaque du levier de commande ou F1. Pour l'Atari 800 XE, XL, appuyer sur START ou le bouton d'attaque du levier de commande.

2. Passer dans les cavernes. Appuyer sur le levier de commande dans la direction souhaitée - en avant, en arrière, à gauche ou à droite.

3. Tirer sur les bolides. Choisir d'abord la couleur en appuyant sur 1 pour le rouge, 2 pour le doré, 3 pour le vert ou 4 pour le bleu. Pour tirer, appuyer sur le bouton rouge du levier de commande.

4. Attraper les bolides. Approcher des bolides en les faisant converger dans le curseur en forme de losange. Puis appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT.

5. Amasser les joyaux. Approcher des joyaux en les faisant converger dans le curseur en forme de losange. Puis appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT.

6. Relâcher les joyaux. Approcher de la barrière-dragon. Si vous avez bien le joyau qu'il faut, la barrière se dissoudra; autrement, elle reflétera la couleur du joyau qu'il vous faut avoir.

7. Pour arrêter momentanément, appuyer sur P.

8. Pour reprendre le jeu. Avec le Commodore 64/128 à cassette, il n'est pas possible de reprendre le jeu. Il faut recharger et recommencer du début.

Avec le Commodore 64/128 à disquette - appuyer sur la clef P puis sur la clef RESTORE. Avec l'Atari 800 XE, XL à disquette - appuyer sur la clef P puis la clef RETURN.

CONSEILS

Les boules de feu rouges sont mortelles! Pour les éviter, essayez de sortir de leur chemin ou tirez une boule de feu sur elles pour décharger leur énergie.

Lorsque vous avez vaincu les gardiens et pris autant de joyaux que possible avant la fin de la période de jeu, approchez-vous de la barrière d'énergie située devant le dragon. Lorsque vous avez vaincu le dragon, la porte qui se trouve derrière lui s'ouvrira et vous pouvez aller au niveau supérieur.

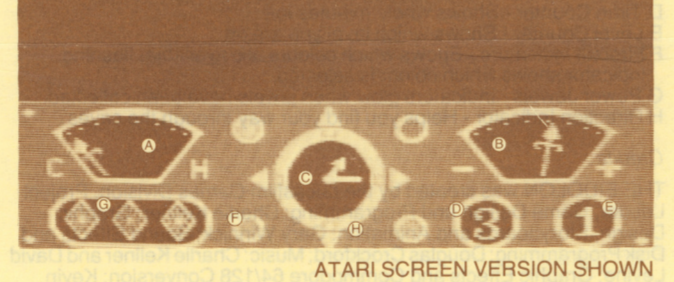
Pour reconstituer les réserves d'énergie de l'Eidolon, capturez autant de boules de feu or et de joyaux que possible.

Vous trouverez trois créatures différentes à chaque niveau. Chacune garde un joyau de couleur différente. Essayez de les trouver avant de reveiller le dragon.

Pour obtenir un meilleur score, essayez d'attirer la créature sans son joyau, sans la détruire, puis revenez et prenez le joyau.

Pour vous déplacer plus vite dans les labyrinthes, dessinez un plan de chaque niveau en utilisant l'indicateur de direction.

ECRAN DE COMMANDE



A Compteur de proximité – Indique la distance qui vous sépare du dragon.
B Compteur d'énergie – Indique votre réserve d'énergie.
C Minuterie – Montre le temps qui reste en fractions d'une minute.
D Compteur horaire – Montre le temps qui reste en minutes entières.
E Compteur de niveau – Indique le niveau auquel vous êtes.
F Indicateurs de boules de feu – Montre les couleurs disponibles, l'indicateur clignotant indique la couleur sélectionnée.
G Joyaux de puissance – Les indicateurs brillent lorsque des joyaux ont été pris.
H Indicateurs de direction – Vous aide à trouver votre chemin à travers les caves.

HET AGON HUIS

Meer dan honderd jaar geleden woonde de excentrieke wetenschapper en uitvinder, dr. Josef Vincent Agon hier - hij was een kluisenaar die zich oploot achter de ijzeren hekken en de hoge geboude raamen van het grote Victoriaanse herenhuis. Tijdens zijn studies naar de kracht van de menselijke geest onderscheide Agon zich als een va's werelds grootste wetenschappers. Maar de aard van de experimenten blijft een mysterieus geheim, want Agon verduwen 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 controlepaneel 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 oordeel 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 trochachtig 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 verdient 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-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 gaand ook maar 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 onder een blauwe vuurbal geraakt worden, bevriezen direct 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 energiejuweelen 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 ineenkrimpende 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 energiejuweelen 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 verbeelde 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 draak 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

Laadinstructkies 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 blanco 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. 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 verzameren.

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 skore 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 Tijdlok – 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 Energieju