

Master of the Lamps

For 1 player.

It was once a land of peace. But now, the King is gone, and a mischievous band of genies has escaped and is running amuck.

Help a young prince prove his mental and physical worth, return the genies back into their lamps and gain his rightful place on the throne.

C'était autrefois une contrée de paix. Mais maintenant, le Roi est parti et une bande de génies malins s'est échappée et fait des ravages.

Aidez un jeune prince à prouver sa valeur mentale et physique, faites rentrer les génies dans leurs lanternes et conquérez la place qui lui revient de droit sur le trône.

Es war einmal ein friedliches Land. Heute aber ist der König hingschieden und eine Bande böser Geister ist ausgebrochen und irrt frei herum.

Helfen Sie einem jungen Prinzen, seine Geschtheit und Kraft zu beweisen, indem Sie die Geister in ihre Laternen zurückführen und erwerben Sie ihm so den rechtmäßigen Platz auf dem Thron.

Un tempo il paese viveva in pace, ma ora il buon re se ne è andato ed una banda di geni bestiali e malvagi è riuscita a fuggire.

Aiuta il giovane principe a provare il proprio valore mentale e fisico, a rinchiudere nuovamente i geni nelle loro lampade ed a conquistare il posto che gli spetta di diritto sul trono.

Erase una vez un país pacífico. Pero el Rey se ha ido y una banda de genios traviesos se ha escapado y corretea furiosamente por doquier.

Ayude a que el joven príncipe demuestre su capacidad mental y física, retornando los genios a sus lámparas y logre recuperar su legítimo lugar en el trono.

Het was eens een land van vrede. Maar nu is de koning heengegaan en er is een bende slechte geesten ontsnapt, welke los rondloopt.

Wees een jonge prins behulpzaam bij het bewijzen van diens pineterheid en kracht door de geesten terug in hun lampen te brengen en herwin zo zijn recht op de troon.

INSTRUCTIONS

LOADING INSTRUCTIONS

TO LOAD YOUR CASSETTE: Press down the **SHIFT** key. Without releasing the **SHIFT**, press down the **RUN/STOP** key. Release the **RUN/STOP** key and then the **SHIFT**. Your T.V. will read "Press play on tape". After you have pressed "play", the game will load. This should only take a few minutes. Press **f1** to go to the game selection screen.

TO LOAD YOUR DISK: Insert disk, label side up. Turn computer and disk drive on. Type: **LOAD ""*,8,1** and press **RETURN**.

To restart the game at any time, press **RUN/STOP** and **RESTORE**.

To load other systems see enclosed insert card.

JOYSTICK SELECTION

Joystick in Port 1: Push forward to fly down, pull back to fly up.

Joystick in Port 2: Push forward to fly up, pull back to fly down.

GAME SELECTION

At the game selection screen, you can choose the **SEVEN TRIALS**, **THRONE QUEST**, or **MAGIC CARPET**: Selection is made by moving the Joystick forward or backward. We recommend that new players start with the **SEVEN TRIALS**: Once you have made your choice, push the red button to begin the game.

SEVEN TRIALS: The tunnels are easier to navigate, and you are aided by both colors and tones in the genie's dens. Mastery is achieved upon completion of one, seven-piece lamp.

THRONE QUEST: Mastery is achieved upon completion of three seven-piece lamps. Color and tones are given alternately.

- In the Seven Dens of the First Genie:* color and tone are given, but colors disappear quickly.
- In the Seven Dens of the Second Genie:* no tones are given, and the colors disappear as quickly as above.
- In the Seven Dens of the Third Genie:* no colors are given, just tones. Play it by ear.

When at last, three lamps are completed, fly a final tunnel back to the palace. Hit the gong three times, and you'll be placed on your rightful throne. A coronation song plays! Its title? "Master of the Lamps", of course.

MAGIC CARPET: For flying practice only. Select any of the 21 tunnels used in the **THRONE QUEST** (numbered 1 through 41, using odd numbers only). When you move the indicator on the selection screen down to the Flying level, continue moving the Joystick down until the desired tunnel number appears. Once flown, this same tunnel may be repeated. **NOTE:** The red button may be used during this level to restart or select a new tunnel. Press **RUN/STOP** and **RESTORE** to get back to the game selection screen.

GETTING UNDERWAY

To begin, press the red button. Walk to your Magic Carpet by moving the Joystick, then watch the carpet rise.

Fly through the tunnel, enroute to the genie's den. If you crash and fall off the carpet, you'll begin with that tunnel again.

Once in the genie's den, practice moving and hitting gongs. You can hop quickly from gong to gong by pressing the red button and moving the Joystick in the desired direction. To walk from gong to gong, move the Joystick left or right. To hit a gong, push forward on the Joystick.

When you're ready to summon a genie, hit any gong three times. He'll materialize and blow colored tones into the air. When he is finished, the first note will move to the top of the screen and begin to drop. At this time, hit the corresponding gongs in the sequence given by the genie. **DO NOT HIT THE GONG BEFORE THE FIRST NOTE REACHES THE TOP OF THE SCREEN.** But, when it does, move quickly. If you "jump the gun" or if you don't match the tones in time, you'll be transported out of the den back to the beginning of the tunnel, and you have to fly back through the tunnel again.

If you match all the tones in one den, you'll go on to the next tunnel and the next den, until the Lamps are assembled.

NOTICE D'UTILISATION

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

POUR CHARGER VOTRE CASSETTE: Appuyez sur la touche **SHIFT**. Sans la relâcher, appuyez sur la touche **RUN/STOP**. Lâchez la touche **RUN/STOP**, puis la touche **SHIFT**. Votre TV affichera "Press play on tape". Lorsque vous aurez appuyé sur "Play", le jeu se mettra en route. Cela ne devrait prendre quelques minutes. Pour obtenir l'écran de sélection de jeu, appuyez sur **f1**.

POUR CHARGER VOTRE DISQUE: Insérez le disque, étiquette dirigée vers le haut. Mettez l'ordinateur et le lecteur de disque en marche. Tapez: **LOAD ""*,8,1** et appuyez sur **RETURN**.

Pour reprendre le jeu au début, à n'importe quel moment, appuyez sur **RUN/STOP** et **RESTORE**.

Pour utiliser d'autres systèmes, voyez les consignes qui se trouvent dans l'emballage.

SELECTION DU JOYSTICK

Joystick dans la Prise 1: Poussez vers l'avant pour voler vers le bas, ramenez vers l'arrière pour voler vers le haut.

Joystick dans la Prise 2: Poussez vers l'avant pour voler vers le haut, ramenez vers l'arrière pour voler vers le bas.

CHOIX DU JEU

Avec l'écran de sélection de jeu, vous pouvez choisir **LES SEPT EPREUVES**, **LA QUETTE DU TRONE**, ou **LE TAPIS MAGIQUE**. La sélection se fait en déplaçant le Joystick vers l'avant ou vers l'arrière. Nous recommandons aux joueurs débutants de commencer par **LES SEPT EPREUVES** Lorsque votre choix est fait, appuyez sur le bouton rouge pour commencer le jeu.

LES SEPT EPREUVES Il est plus facile de se diriger dans les tunnels et vous êtes aidé par les couleurs et les notes dans l'antre des génies. La conquête est achevée par la prise d'une lanterne à sept pièces.

LA QUETE DU TRONE La conquête est achevée par la prise de trois lanternes à sept pièces. Couleurs et notes sont données en alternance.

- Dans les Sept Repaires du Premier Génie:* couleurs et notes sont données, mais les couleurs disparaissent rapidement.
- Dans les Sept Repaires du Second Génie:* les notes ne sont pas données et les couleurs disparaissent aussi rapidement que ci-dessus.
- Dans les Sept Repaires du Troisième Génie:* aucune couleur n'est donnée, seulement des notes. Il faut jouer à l'oreille.

Quand, enfin, trois lanternes sont terminées, retournez en volant au palais par un dernier tunnel. Frappez le gong trois fois, et vous serez placé sur la trône qui vous revient de droit. Un chant de couronnement est joué! Son titre? "Maître des Lanternes", naturellement.

LE TAPIS MAGIQUE Pour l'entraînement au vol uniquement. Sélectionnez l'un des 21 tunnels utilisés dans **LA QUETE DU TRONE** (numérotés de 1 à 41, en ne prenant que les nombres impairs). Quand vous déplacez le curseur vers le bas sur l'écran de sélection pour aller au niveau d'envol, continuez à déplacer le Joystick vers le bas jusqu'à ce que le numéro de tunnel désiré apparaisse. **NOTE:** Le bouton rouge peut être utilisé à ce niveau pour revenir au départ ou choisir un nouveau tunnel. Appuyez sur **RUN/STOP** et **RESTORE** pour revenir à l'écran de sélection de jeu.

EN CHEMIN

Pour commencer, appuyez sur le bouton rouge. Marchez jusqu'à votre Tapis Magique en déplaçant le Joystick, et regardez le tapis s'élever.

Volez à travers le tunnel, en route vers l'antre du génie. Si vous atterrissez brutalement et tombez du tapis, vous devrez repartir au début du tunnel.

Une fois dans l'antre du génie, entraînez-vous à vous déplacer et à frapper les gongs. Vous pouvez sauter rapidement d'un gong à l'autre en appuyant sur le bouton rouge et en déplaçant le Joystick dans la direction désirée. Pour aller d'un gong à l'autre, déplacez le Joystick vers la gauche ou vers la droite. Pour frapper un gong, poussez le Joystick vers l'avant.

Lorsque vous êtes prêts à appeler un génie, frappez trois fois sur n'importe quel gong. Le génie se matérialisera et soufflera des notes de couleur dans l'air. Lorsqu'il s'arrêtera, la première note ira en haut de l'écran et commencera à descendre. A ce moment-là, frappez sur les gongs correspondants dans l'ordre donné par le génie. **NE FRAPPEZ PAS LE GONG AVANT QUE LA PREMIERE NOTE N'ATTEIGNE LE HAUT DE L'ECRAN.** Mais lorsqu'il y est, faites vite. Si vous "brûlez des étapes" ou si vous ne suivez pas les notes, vous serez ramené de l'antre au début du tunnel, et vous devrez voler à nouveau à travers le tunnel.

Si vous suivez toutes les notes d'un antre, vous irez au tunnel suivant et à l'antre suivant, jusqu'à ce que les Lanternes soient assemblées.

ANLEITUNG

LADLEANLEITUNG

DAS LADEN DER CASSETTE: Drücken Sie die **SHIFT**-Taste nieder. Ohne die **SHIFT**-Taste loszulassen, drücken Sie die **RUN/STOP**-Taste nieder. Lassen Sie die **RUN/STOP**-Taste los und dann die **SHIFT**-Taste. Auf dem Bildschirm lesen Sie dann: "Press play on tape". Nachdem Sie "play" gedrückt haben, wird das Spiel geladen. Dies dürfte einige Minuten dauern. Drücken Sie **f1**, um zum Billausschnitt für die Spielauswahl zu gelangen.

DAS LADEN DER DISKETTE: Legen Sie die Diskette ein mit dem Etikett nach oben gerichtet. Schalten Sie den Computer und das Plattenlaufwerk ein. Tippen Sie: **LOAD ""*,8,1** und drücken Sie **RETURN**.

Um jeweils wieder neu anzufangen, drücken Sie **RUN/STOP** und **RESTORE**.

Ladeanleitungen für andere Systeme finden Sie auf beiliegender Karte.

WAHL DES STEUERKNÜPPELS

Steuerknüppel in Öffnung 1: Nach vorn drücken um hinunterzufliegen, zurückziehen um hinaufzufliegen.

Steuerknüppel in Öffnung 2: Nach vorn drücken um hinaufzufliegen, zurückziehen um hinunterzufliegen.

SPIELWAHL

Der Bildausschnitt für die Spielwahl gibt Ihnen nachfolgende Möglichkeiten: **SIEBEN VERSUCHE**, **THRONEROBERUNG** und **FLIEGENDER TEPPICH**. Sie treffen eine Wahl, indem Sie den Steuerknüppel nach vorn oder nach hinten bewegen. Neuen Spielern wird empfohlen, mit dem **SIEBEN VERSUCHE** anzufangen. Nachdem Sie eine Wahl getroffen haben, drücken Sie auf den roten Knopf um mit dem Spiel anzufangen.

SIEBEN VERSUCHE: Die Gänge sind leichter zum Navigieren und Ihnen wird sowohl durch Farben als Töne in den Geisterhöhlen geholfen. Die Herrschaft erreicht man nach der Ergänzung einer siebenteiligen Laterne.

THRONEROBERUNG: Die Herrschaft erreicht man nach der Ergänzung dreier siebenteiliger Laternen. Farben und Töne werden wechselseitig gegeben.

- In den Sieben Höhlen des Ersten Geistes:* werden Farbe und Ton gegeben, aber die Farben verschwinden schnell.
- In den Sieben Höhlen des Zweiten Geistes:* werden keine Töne gegeben und die Farben verschwinden genauso schnell wie oben.
- In den Sieben Höhlen des Dritten Geistes:* werden keine Farben gegeben, sondern ausschließlich Töne. Spielen Sie da also mit den Ohren.

Nachdem Sie schließlich drei Laternen ergänzt haben, fliegen Sie durch einen letzten Gang zum Palast zurück. Schlagen Sie den Gong dreimal um anschließend auf Ihren rechtmäßig erworbenen Thron gesetzt zu werden. Es wird ein Krönungsslied gespielt! Wie es heißt? "Meister der Laternen", natürlich.

FLIEGENDER TEPPICH: Nur für Flugübungen. Wählen Sie irgendetwas der 21 Gänge wie verwendet im **THRONEROBERUNG** (nummeriert von 1 bis einschließlich 41, nur Gebrauch machend von ungeraden Nummern). Wenn Sie den Anzeiger auf dem Wahlbildausschnitt zur Flughöhe hinunterführen, bewegen Sie den Steuerknüppel so lange bis die erwünschte Gangnummer erscheint. Nachdem Sie einmal geflogen haben, kann derselbe Gang wiederholt werden. **ACHTUNG:** Der rote Knopf darf während dieser Höhe verwendet werden um neu wieder anzufangen oder einen neuen Gang zu wählen. Drücken Sie **RUN/STOP** und **RESTORE** um den Spielwahlbildausschnitt zurückzubekommen.

SPIELVORGANG

Um anzufangen, drücken Sie auf den roten Knopf. Gehen Sie zu Ihrem Fliegenden Teppich, indem Sie den Steuerknüppel bewegen und sehen Sie dann den Teppich hinaufsteigen.

Fliegen Sie durch den Gang auf dem Wege zur Geisterhöhle. Wenn Sie zusammenstoßen und vom Teppich herunterfallen, müssen Sie mit demselben Gang wiederanfangen.

Wenn Sie sich einmal in der Geisterhöhle befinden, üben Sie sich im Bewegen der Gongs und im Schlagen darauf. Sie können schnell vom einen zum anderen Gong springen, indem Sie auf den roten Knopf drücken und den Steuerknüppel in die erwünschte Richtung bewegen. Um von Gong zu Gong zu gehen, bewegen Sie den Steuerknüppel nach links oder nach rechts. Um auf einen Gong zu schlagen, bewegen Sie den Steuerknüppel nach vorn.

Wenn Sie bereit sind, um einen Geist aufzurufen, müssen Sie dreimal auf einen willkürlichen Gong schlagen. Er wird erscheinen und farbige Töne in die Luft blasen. Wenn er fertig ist, steigt die erste Note zum Gipfel des Bildschirms hinauf und fällt danach herunter. In diesem Augenblick schlagen Sie auf die Gongs in der Reihenfolge, die Ihnen der Geist vorgeschrieben hat. **SCHLAGEN SIE NICHT AUF DEN GONG BEVOR DIE ERSTE NOTE DEN GIPFEL DES BILDSCHIRMES ERREICHT HAT.** Wenn es aber so weit ist, sollen Sie schnell sein. Wenn Sie einen "Fehlstart" machen, indem Sie vorzeitig schlagen oder wenn Sie nicht pünktlich auf den richtigen Gong schlagen, werden Sie aus der Höhle entfernt und müssen Sie durch den Gang wieder zurückfliegen.

Wenn Sie richtig auf alle Töne in einer Höhle reagieren, gehen Sie weiter zum nächsten Gang und zur nächsten Höhle, bis die Laternen gesammelt sind.

NAME

ADDRESS

POSTCODE

Please print in BLOCK CAPITALS

ISTRUZIONI

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

PER CARICARE LA CASSETTA: Premi il tasto **SHIFT**. Mantenendo premuto **SHIFT** premi anche il tasto **RUN/STOP**, quindi rilascia prima **RUN/STOP**, poi **SHIFT**. Sullo schermo apparirà "Press play on tape" (Premere **PLAY** sul registratore). Dopo che avrai premuto **PLAY**, il gioco viene caricato. Ciò richiederà pochi minuti. Premi f1 per andare al quadro di scelta del gioco.

PER CARICARE IL DISCHETTO: Inserisci il dischetto, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Accendi il computer e l'unità a dischi. Scrivi: **LOAD ""*,8,1** e premi **RETURN**.

Per ricominciare il gioco in qualunque momento premi **RUN/STOP** e **RESTORE**.

Per caricare altri sistemi vedi la scheda acclusa.

SELEZIONE DELLA LEVA DI COMANDO

Leva di comando nella porta 1: Spingi in avanti per volare verso il basso, tira indietro per volare verso l'alto.

Leva di comando nella porta 2: Spingi in avanti per volare verso l'alto, tira indietro per volare verso il basso.

SELEZIONE DEI GIOCHI

Sullo schermo con la selezione dei giochi potrai scegliere tra **SETTE PROVE**, **RICERCA DEL TRONO** o **TAPPETO MAGICO**.

La selezione viene effettuata muovendo la leva di comando avanti od indietro. Consigliamo chi non ha mai giocato di iniziare con il **SETTE PROVE**. Dopo aver scelto, premi il pulsante rosso per iniziare il gioco.

SETTE PROVE. I tunnels sono più facili da attraversare e sia i colori che i suoni nell'antro del genio ti saranno di aiuto. Sarai in grado di dominare il gioco quando riuscirai a completare una lampada composta da 7 pezzi.

RICERCA DEL TRONO: Sarai padrone del gioco quando riuscirai a ricomporre tre lampade di 7 pezzi. Colori e suoni appaiono alternativamente.

- *Nei Sette Antri del Primo Genio:* vengono dati colori e suoni, ma i colori svaniscono velocemente.
- *Nei Sette Antri del Secondo Genio:* non viene dato alcun suono ed i colori svaniscono altrettanto velocemente.
- *Nei Sette Antri del Terzo Genio:* non viene dato alcun colore, solo suoni. Gioca affidandoti al tuo orecchio.

Quando avrai finalmente completato le tre lampade, vola attraverso un ultimo tunnel fino al palazzo. Suona 3 volte il gong e sarai posto sul trono che ti spetta. Una canzone suonerà per l'incoronazione! Il titolo? "Master of the Lamps", naturalmente.

TAPPETO MAGICO: Soltanto per pratica di volo. Scegli uno tra i 21 tunnels usati nello **RICERCA DEL TRONO** numerati da 1 a 41, usando solo numeri dispari). Dopo che avrai abbassato l'indicatore sullo schermo con la selezione dei giochi fino al **FLYING LEVEL**, continua a muovere la leva di comando verso il basso finché apparirà il numero del tunnel desiderato. Potrai volare ripetutamente attraverso lo stesso tunnel. **NOTA BENE:** In questo livello il pulsante rosso può essere usato per ricominciare lo stesso tunnel o per selezionarne uno nuovo. Premi **RUN/STOP** e **RESTORE** per far riapparire sul video l'elenco dei giochi.

IN AZIONE

Per iniziare, premi il pulsante rosso. Cammina fino al tuo Tappeto Magico muovendo la leva di comando, poi vedrai il tappeto alzarsi.

Vola attraverso il tunnel, dirigendoti verso l'antro del genio. Se ti scontrò o se cadi dal tappeto, ricomincia da capo quello stesso tunnel.

Arrivato nell'antro del genio, esercitarti a muoverti ed a suonare il gong. Puoi saltare velocemente di gong in gong premendo il pulsante rosso e muovendo la leva di comando nella direzione desiderata. Per camminare da un gong all'altro, muovi la leva di comando a sinistra od a destra. Per suonare un gong, spingi la leva in avanti.

Quando sei pronto per chiamare un genio, suona tre volte uno dei gongs. Egli si materializzerà e soffierà nell'aria note colorate. Quando avrà finito, la prima nota salirà in alto sullo schermo e poi comincerà a cadere. A questo punto, suona i gongs corrispondenti nella sequenza indicata dal genio. **NON SUONARE IL GONG PRIMA CHE LA PRIMA NOTA ABBA RAGGIUNTO IL PUNTO PIÙ ALTO DELLO SCHERMO.** Ma non appena lo raggiungerà comincia a muoverti velocemente. Se comincerai a suonare i gongs troppo presto o se non troverai in tempo i corrispondenti dei suoni, sarai trasportato fuori dall'antro fino all'entrata del tunnel e dovrai volare nuovamente attraverso il tunnel.

Se riuscirai a trovare i corrispondenti di tutti i suoni in un antro, passerai al tunnel ed all'antro seguenti finché tutte le Lampade saranno state ricostruite.

INSTRUCCIONES

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL JUEGO

PARA CARGAR SU CASSETTE: Presione la tecla **SHIFT**. Sin soltarla, presione la tecla **RUN/STOP**. Suelte la tecla **RUN/STOP** y luego la tecla **SHIFT**. En la pantalla de su televisor aparecerán las palabras "Press play on tape". Después de haber presionado "play", el juego se cargará. Esto sólo demorará pocos minutos. Presione f1 para pasar a ka pantalla de selección del juego.

PARA CARGAR SU DISCO: Inserte el disco con la etiqueta hacia arriba. Encienda su computadora y la unidad de disco. Escriba **LOAD ""*,8,1** y presione la tecla **RETURN**.

Para re-iniciar el juego en cualquier momento, presione las teclas **RUN/STOP** y **RESTORE**.

Para cargar otros sistemas, diríjase a la tarjeta que se adjunta.

SELECCIONES EN LA PALANCA DE MANDO

Con la palanca de mando en el puerto 1: empújela hacia adelante para volar hacia abajo, y tirela hacia atrás para volar hacia arriba.

Con la palanca de mando en el puerto 2: empújela hacia adelante para volar hacia arriba, y tirela hacia atrás para volar hacia abajo.

SELECCION DE NIVELES DE JUEGO

En la pantalla donde se seleccionan los niveles de juego, usted puede elegir el **SIETE PRUEBAS, BUSCA DEL TRONO** o **ALFOMBRA MAGICA**. La selección se hace moviendo la palanca de mancho hacia adelante o hacia atrás. Recomendamos que los jugadores novicios comiencen con el **SIETE PRUEBAS**. Una vez hecha la selección, presione el botón rojo para comenzar el juego.

SIETE PRUEBAS: Navegar a través de los túneles es más fácil y usted cuenta con la ayuda de los colores y los tonos de los escondites de los genios. El juego se domina una vez que se completa una lámpara de siete piezas.

BUSCA DEL TRONO: El juego se domina una vez que se completan tres lámparas de siete piezas. Los colores y tonos se dan alternativamente.

- *En los siete escondites del primer genio:* los colores y los tonos aparecen, pero los colores desaparecen rápidamente.
- *En los siete escondites del segundo genio:* los tonos no aparecen y los colores desaparecen tan rápidamente como en el caso anterior.
- *En los siete escondites del tercer genio:* los colores no aparecen, sólo los tonos. Use su instinto.

Cuando, finalmente se han completado las tres lámparas, vuele por el último túnel y regrese al palacio. Golpee el gong tres veces, y se sentará en su legítimo trono. ¡Tocará un himno de coronación! ¿Cuál es su título? "El señor de las Lámparas", desde luego.

ALFOMBRA MAGICA: Para prácticas de vuelo solamente. Elija cualquiera de los 21 túneles que se utilizan en el **BUSCA DEL TRONO** (numerados de 1 a 41, con números impares únicamente). Cuando usted mueve hacia abajo el indicador en la pantalla donde se seleccionan los niveles de juego para llegar al nivel de vuelo, continúe moviendo la palanca de mando hacia abajo hasta que aparezca el número del túnel deseado. Una vez que se ha terminado de volar, se puede repetir este mismo túnel.

NOTA: en este nivel se puede usar el botón rojo para volver a comenzar o para seleccionar un nuevo túnel. Presione las teclas **RUN/STOP** y **RESTORE** para volver a la pantalla donde de seleccionan los niveles de juego.

PARA PONERSE EN MARCHA

Para empezar, presione el botón rojo. Camine hacia su alfombra mágica moviendo la palanca de mando y luego vea como se levanta la alfombra.

Vuele a través del túnel dirigiéndose al escondite del genio. Si usted choca y se cae de la alfombra, regresará al principio del túnel.

Una vez llegado al escondite del genio, practique mover y golpear gongs. Usted puede saltar rápidamente de un gong a otro presionando el botón rojo y moviendo la palanca de mando en la dirección deseada. Para caminar de un gong a otro, mueva la palanca de mando hacia la izquierda o derecha. Para golpear un gong, empuje hacia adelante la palanca de mando.

Cuando se sienta listo para llamar a un genio, golpee cualquier gong tres veces. El genio se materializará y emitirá tonos de colores en el aire. Cuando él haya terminado, la primera nota subirá a la parte más alta de la pantalla y comenzará a caer. Cuando esto suceda, golpee los gongs correspondientes en la secuencia que le da el genio. **NO GOLPEE EL GONG ANTES DE QUE LA PRIMERA NOTA LLEGUE A LA PARTE MAS ALTA DE LA PANTALLA.** Pero una vez que lo haga, muévase con rapidez. Si se apresura demasiado o si no coordina los tonos a tiempo, será transportado fuera del escondite hacia el principio del túnel y tendrá que volar todo el túnel otra vez.

Si coordina todos los tonos de un escondite, proseguirá hacia el próximo túnel y hacia el próximo escondite hasta armar todas las lámparas.

INSTRUCTIES

INSTRUCTIES VOOR HET LADEN

HET LADEN VAN DE CASSETTE: Druk de **SHIFT**-toets in. Zonder de **SHIFT**-toets los te laten, drukt U de **RUN/STOP**-toets in. Laat eerst de **RUN/STOP**-toets los en vervolgens de **SHIFT**. Op Uw scherm leest U dan: "Press play on tape". Nadat U "play" hebt ingedrukt, wordt het spel geladen. Dit duurt gewoonlijk maar enkele minuten. Druk op f1 vor spelkeuze.

HET LADEN VAN UW DISK: De disk inschuiven met het etiket naar boven gekeerd. Zet dan de computer en de disk drive aan. Typ in: **LOAD ""*,8,1** en druk op **RETURN**.

Om op elk willekeurig tijdstip weer opnieuw met het spel te beginnen, drukt U op **RUN/STOP** en **RESTORE**.

Zie voor het laden van andere systemen de bijgevoegde kaart.

KEUZE VAN DE HANDLE

Handle in poort 1: naar voren duwen om naar beneden te vliegen, naar U toehalen om omhoog te vliegen.

Handle in poort 2: naar voren duwen om omhoog te vliegen, naar U toehalen om naar beneden te vliegen.

SPELKEUZE

Op het scherm voor de spelkeuze kunt U kiezen uit **ZEVEN POGINGEN, STRIJD OM DE TROON** of **MAGISCH TAPIJT**. U bepaalt Uw keuze door de handle naar voren te duwen of naar U toe te halen. Nieuwe spelers wordt aanbevolen om te beginnen met het **ZEVEN POGINGEN**. Als U Uw keuze eenmaal hebt bepaald, druk dan op de rode knop om met het spel te beginnen.

ZEVEN POGINGEN: De gangen zijn gemakkelijker te doorkruisen en U wordt geholpen zowel door de kleur als door het geluid in het hol van de geest. Het meesterschap verkrijgt U bij het voltooiën van een zevendelige lamp.

STRIJD OM DE TROON: Het meesterschap verkrijgt U door het voltooiën van drie zevendelige lampen. Kleur en geluiden worden beurtelings gegeven.

- *In de Zeven Kamers van de Eerste Geest:* worden de kleur en het geluid gegeven, maar de kleuren verdwijnen snel.
- *In de Zeven Kamers van de Tweede Geest:* worden geen geluiden gegeven en de kleuren verdwijnen net zo snel als boven.
- *In de Zeven Kamers van de Derde Geest:* worden geen kleuren gegeven, alleen maar geluiden. Geef Uw oren dus de kost.

Als U uiteindelijk drie lantaams hebt voltooid, vliegt U door een laatste gang terug naar het paleis. Sla dan drie maal op de gong en U wordt op Uw rechtmatig verworven troon gezet. Er wordt een kroningslied gespeeld! Hoe het heet? "Meester der Lampen", natuurlijk.

MAGISCH TAPIJT: Alleen voor vlieg oefeningen. Maak een willekeurige keuze uit een van de 21 gangen die gebruikt worden in het **STRIJD OM DE TROON** (genummerd 1 tot en met 41, met gebruikmaking van uitsluitend oneven nummers). Als U de aangever op het keuzeschem naar beneden brengt tot aan de Vlieghoogte, beweeg de handle dan net zo lang naar beneden, totdat het gewenste gangnummer verschijnt. Als U eenmaal hebt gevlogen, kan dezelfde gang worden herhaald. **LET WEL.** De rode knop mag tijdens deze hoogte worden gebruikt om opnieuw te beginnen of om een nieuwe gang te kiezen. Druk op **RUN/STOP** en **RESTORE** om terug te gaan naar het scherm voor de spelkeuze.

HET VERLOOP VAN HET SPEL

Om te beginnen, drukt U op de rode knop. Loop naar Uw Vliegend Tapijt door de handle te bewegen en zie vervolgens, hoe het tapijt omhoog gaat.

Vlieg door de gang op weg naar het hol van de geest. Als U een botsing maakt en van het tapijt valt, dient U opnieuw met die gang te beginnen.

Als U zich eenmaal in het hol van de geest bevindt, oefent U zich dan in het bewegen en slaan van de gong. U kunt snel van gong tot gong springen door op de rode knop te drukken en de handle in de gewenste richting te bewegen. Om van gong naar gong te lopen, beweegt U de handle naar links of naar rechts. Om op een gong te slaan, duwt U de handle naar voren.

Als U gereed bent om een geest op te roepen, sla dan drie maal op een willekeurige gong. Hij zal verschijnen en gekleurde geluiden de lucht inblazen. Als hij daarmee klaar is, stijgt de eerste noot op naar de top van het scherm en begint dan te vallen. Op dit ogenblik slaat U de gongs in de volgorde, zoals de geest U die heeft aangegeven. **SLA DE GONG NIET EERDER, DAN DAT DE EERSTE NOOT DE TOP VAN HET SCHERM HEEFT BEREIKT.** Als dit gebeurt, wees dan snel. Als U een "valse start" hebt, doordat U te vroeg slaat of als U te laat op de juiste gong slaat, wordt U uit het hol verwijderd naar het begin van de gang en moet U door de gang weer terugvliegen.

Als U op alle geluiden in een hol op de juiste wijze hebt gereageerd, gaat U verder naar de volgende gang en het volgende hol, totdat de Lantaams bijeen zijn gebracht.

DISTRIBUTORS DISTRIBUTEURS VERTRIEBSSTELLEN DISTRIBUTORI DISTRIBUIDORES

AUSTRALIA

Activision, Inc.
Drawer #7286
Mountain View, CA 94039

BELGIUM

Ariola Benelux, N.V.
Blemendreeflaan 3
Avenue des alles fleuries 3
1810 Wemmel, Brussels

CANADA

Activision, Inc.
Drawer #7286
Mountain View, CA 94039

FRANCE

Activision France
9, Ave Matigon
75008 Paris

GREECE

Electro-Industrial Hellas SA
P.O. Box 4174
102 10 Athens

INDONESIA

P.T. Standard Video Rama
Jalan Industri No. 19
P.O. Box 3535 Jkt.
Jakarta Pusat

ITALY

Activision, Inc.
Drawer #7286
Mountain View, CA 94039

THE NETHERLANDS

Ariola Benelux, B.V.
Kenastraat 1-3
2001 MV Haarlem

SOUTH AFRICA

Frank & Hirsch
P.O. Box 1803
Johannesburg 2000

SPAIN

Proein, S.A.
Velazquez, 10
5º Dcha.
Madrid-1

SWITZERLAND

Elepro AG
Wiesenstrasse 2
CH-8374 Dussnang

UNITED KINGDOM

Activision U.K., Inc.
15 Harley House,
Marylebone Road
Regent's Park,
London N.W. 1 5HE

WEST GERMANY

Ariola Eurodisc GmbH
Steinhauser Strasse 3
D-8000 Munich

We would like to hear from you so we can keep you informed of upcoming home computer software from Activision. Please fill out the card on the reverse side, place in a stamped envelope and mail to the following address:

ACTIVISION (UK) INC.

15 Harley House
Marylebone Road
Regent's Park,
London N.W.1 5HE, UK