

PER GIOCARE DI NUOVO

Per poter giocare di nuovo con il GATEWAY TO APSHAI, basta semplicemente premere il tasto RESET ed inizierete a giocare una nuova partita. Vi troverete così all'ingresso delle prigioni sotterranee e al Livello Uno.

CONSIGLI UTILI

Tracciate una piantina di ciascun labirinto la prima volta che giocate. Scrivete sulla piantina l'ubicazione degli oggetti, mostri e trabocchetti. Così, sarete in grado di sapere che cosa vi occorre ed eviterete i pericoli nelle partite che seguiranno.

1. MOSTRI E TRABOCCHETTI: Quando incontrate un mostro avete una o due possibilità di scelta: scappare il più velocemente possibile, oppure combatterlo. Se lo combattete, assicuratevi e controllate di essere in buona salute dopo la battaglia. Quando vi ferite, vengono sottratti punti dalla vostra salute. Se non avrete più punti a disposizione, morirete. Vengono sottratti punti alla vostra salute anche quando venite fatti prigionieri nei trabocchetti, anche se alcuni, come il ghiaccio o il Teleport hanno risultati diversi.

2. ARMI, POZIONI MAGICHE E RISTORATRICI: Il potere di un sortilegio è determinato dalla sua definizione. Altri sortilegi come il Luck Charm oppure l'Agility Amulet (Buona Fortuna, Amuleto dell'Agilità) servono per aumentare il punteggio della vostra fortuna o agilità. Quando avete pochi punti di "salute", usate la pozione ristoratrice per riacquistare la salute persa.

3. TESORI: Più profondo è il livello dove trovate il tesoro, più punteggio otterrete. E, più prezioso è il tesoro, più alto sarà il rischio. Tuttavia, fatevi una riserva di caratteristiche (con i punti regalati) all'inizio del gioco per poter sopravvivere.

Buona fortuna!

Gateway to Apshai

EDYX
COMPUTER SOFTWARE



**CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA**

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Giocco per CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	11
Mode d'emploi en Français	Page	19
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	26
Istruzioni in Italiano	Pagina	34

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision[®], ADAM[™] & Super Action[™]
 are trademarks of Coleco Industries, Inc.
 © 1984 CBS Inc. GATAWAY TO APSHAI[™]
 © 1984 Epyx, Inc. Printed in Holland

GAME DESCRIPTION

GATEWAY TO APSHAI[™] is a one-player action-adventure. You, the heir of Apshai's greatest warrior, are trying to find and reclaim a safe passageway through an underground labyrinth to the fabled, lost Temple of Apshai.

Your objective is to successfully complete all eight levels, scoring as many points as you can. You complete each level by moving your figure on the screen with your control stick, through a dungeon maze, fighting off monsters and avoiding traps, while picking up treasures in order to score points.

At the start of the game, you have 5 lives to complete the game. You have approximately six and one-half minute's time to explore as much of each level as you can. After six and one-half minutes, you are automatically teleported to the start of the next deeper level.

GETTING READY TO PLAY

- Set up your CBS ColecoVision[™] or CBS Adam[™] Computer System as shown in the Owner's Manual.
- Plug the GATEWAY TO APSHAI[™] cartridge into the cartridge slot of your system.
- Use the Keypad controller in **Port 1**. Turn ON the computer and press the **RESET** BUTTON.
- Always remember to turn the power switch OFF before inserting or removing your cartridge.

Now, you will see the GATEWAY TO APSHAI[™] Title Screen. Press either side button to proceed to the next screen, and get ready to fight the unknown!

HERE'S HOW TO PLAY

Welcome to the realms of the Gateway to Apschai. The game is played using your control stick, either side button, and the ten keypad buttons. You move on the screen by pushing your control stick in the direction you wish to go. The keypad buttons supply various options and are selected by either side button.

At the start of the game, the computer prompts you through two information screens.

This is your **STATUS SCREEN**. Your health is the sum of your three characteristics: strength, agility, and luck. During the course of play, the computer may award Bonus Points to your strength, agility, or luck, and in turn, the same number of points will be added to your health.

If a monster or trap wounds you, then points will be deducted from your health, but not from your characteristics. If your health falls to zero, you lose your current life. If you lose 5 lives, the game is over.

SCORE: 001385 LEVEL: 4 TIME: 72

YOUR CHARACTERISTICS

STRENGTH:	3
AGILITY:	3
LUCK:	3
HEALTH:	9
LIVES:	5

PUSH BUTTON TO GO ON

STATUS SCREEN

This is your **WEAPON SCREEN**. The equipment listed are the weapons and armour you have in your hands at any given time, ready to use. When you start the game, you are equipped with only a dagger and leather armour. It is essential to your survival that, on each level, you seek out and pick up all the more powerful weapons and armour you can. You will need them to survive the even greater dangers you will encounter on the next level down.

YOUR EQUIPMENT IS:

DAGGER
LEATHER ARMOR

SELECT A DUNGEON _____

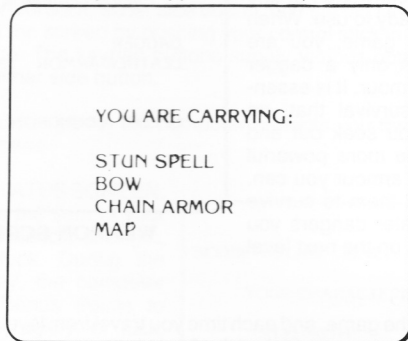
WEAPON SCREEN

At the start of the game, and each time you travel from level to level, you will be asked to choose which of the 99 dungeons you wish to enter on that level. Each of the 8 levels of the **GATEWAY TO APSCHAI™** has 99 dungeons. Each dungeon has approximately 60 rooms, for a total of over 40,000 different rooms for you to explore. Each of the 792 dungeons has a different floor plan. Be especially alert when you enter a new dungeon. The inhabitants and objects will not be where you might expect them.

Choose your dungeon by pushing your control stick one push forward at a time. The screen will cycle through the numbers 1-99. (To back up, pull down on your control stick.) When you have decided which dungeon to enter, press either side button, and you will automatically be transported to the dungeon entrance room. The adjoining rooms will be invisible. Displayed across the top of the screen will be your current score, the level you are on, and the time you have remaining to explore that level, which counts down as you play. The bottom of the screen will start blank, but will contain information later used in play.

You are now ready to begin play. Move your control stick to start the game. Pick up treasures, weapons, spells, and other items by moving your warrior directly over the item. The item you have picked up will be briefly listed on the bottom of the game screen before being stored in your magical "bag".

As you pick up various spells, healing aids, and other usable items, these items will appear on your Supplies Screen. The screen always lists what you are presently carrying in your "bag". (Note that treasures do not appear on your Supplies Screen.)



SUPPLIES SCREEN

During play you will continually use the numbered buttons (0-9) on the keypad controller. At the start of the game, the information section on the bottom of the game screen is blank. When you press a numbered keypad button, you will be offered a choice of either action or information. When your choice is shown, press either side button to proceed.

1 FIGHT	2 SELECT ITEM	3 DROP ITEM
4 KEYS	5 SEARCH SPELL	6 LOCATE TRAP
7 CHECK STATUS	8 CHECK SUPPLIES	9 CHECK WEAPONS
	0 NEXT LEVEL	

1. FIGHT: As you move swiftly through each dungeon's hidden mazes and dangerous passageways, you'll always need to be alert and ready to do battle with any nasty creature that may suddenly attack you. In order to fight with your dagger or sword, "FIGHT" must appear on the bottom of the game screen.

Anytime you press any of the other numbered keys, for any reason, you must press **Key 1** again in order to use your weapons. Otherwise, you will be unarmed. If you have more than one weapon on your Weapon Screen, you must use **KEY 1** to choose between weapons. If "FIGHT" is listed, then you may swing your dagger or sword. To select your bow and arrows, press **KEY 1** a second time. If you have magic arrows, press **KEY 1** a third time to select this weapon. To utilize any weapon, press either side button for each arrow shot or swing of the sword. Be certain you are facing in the right direction! Move away from the monster and then use your weapon as you walk toward it. The screen will flash red or green depending on who struck a hit. Red, when the monster struck you, and green when you've struck the monster. Various monsters take repeated hits to destroy.

2. SELECT ITEM: When you press this key, it will display all items you have picked up (one at a time) on the bottom of the screen except for treasures. The items are Supplies held in your magical "bag" which are shown on your Supplies Screen. When you begin play, your "bag" (Supplies List) is empty and **KEY 2** will not function until you pick up a usable item.

SPELLS To use any spell you have picked up, press **KEY 2** until the spell you wish to use appears on the bottom of the screen. Then press either side button and the spell will immediately be used up. Once used, it will no longer appear on your Supplies Screen. Therefore, only use them when needed!

WEAPONS To use any weapon picked up, you must take it out of your "bag" in order to use it. To do this you press **KEY 2** until the weapon you want is shown on the bottom of the screen, then press either side button. The weapon will disappear from the bottom of the screen. It will then appear on the Weapon Screen and can be used at any time. Depending on the type of weapon, it will be added to the list (such as bows and arrows) or replace previous items (i.e. chain armour will replace your leather armour). Such weapons will be used in combat when you are in the Fight Mode, attained by pressing **KEY 1**.

3. DROP ITEM: To drop an item from your "bag", press **KEY 3**, then press either side button. Your Supplies Screen will appear with a prompt at the bottom. Pull your control stick back until the arrow points to the item you wish to discard, then press either side button. If you do not wish to discard an item, pull your control stick back until the arrow disappears and then press your side button. This will return you into the dungeon. Note: You must have supplies shown on your Supplies Screen in order to drop an item.

4. KEYS: You always have the key in your hand to each closed, visible door in the dungeon, ready to use. These doors are shown as dashes within the wall. To open a closed, visible door, position your character directly in front of and facing the door. Press **KEY 4**, then press either side button and the door will open.

5. SEARCH SPELL: This action choice allows you to search a room for secret doors. To use your "SEARCH SPELL", press **KEY 5**, then press either side button. A door will appear if there was one hidden; if there is none, nothing will occur.

6. LOCATE TRAP: This action choice reveals invisible traps most often found under treasure chests. When you run into a trap, the type of trap will appear on the bottom of the game screen and points may be subtracted from your health. It is up to you to decide to get a treasure or to avoid it completely when you are low on health. The location of a trap may be revealed by pressing **KEY 6**, then press either side button. Only one trap will be revealed at a time.

7. CHECK STATUS: Brings up the Status Screen. Press either side button to return into the dungeon.

8. CHECK SUPPLIES: Brings up the Supplies Screen. Press either side button to return into the dungeon.

9. CHECK WEAPONS: Brings up the Weapon Screen. Press either side button to return into the dungeon.

10. NEXT LEVEL: To go to the next level, press **KEY 0**, then either side button. A prompt "PUSH TO CONFIRM" will appear. If you wish to continue to the next level, press either side button again. If you do not wish to go on to the next level, press any numbered key.

SCORING

You score points by picking up treasures. The types of treasures are: necklaces, chests, coffers, chalices, sceptres, crowns, and plaques. The number of points you score is determined proportionally by what material the treasure is made out of, multiplied by the number of the level where you found the treasure.

For example: if you found a gold crown on Level Six, and gold treasures have a basic point value of 100, then 600 points would be added to your score ($100 \times 6 = 600$).

BASIC POINT VALUES OF MATERIALS

Lead = 0 points
Iron = 10 Points
Bronze = 25 Points
Silver = 50 Points
Gold = 100 Points
Jewelled = 1000 Points

You pick up treasures, or any other object, by moving your figure directly over the item. As soon as you pick the treasure up, its name is briefly listed, and the points are automatically added to your current score. Remember: the more treasures you pick up, the more bonus points may be awarded to your strength, agility, luck and health.

PLAYING AGAIN

To play GATEWAY TO APSHA!™ again, simply press the RESET button and a new game will begin. Soon, you will find yourself at the entrance to the dungeon you chose, on Level One.

HELPFUL HINTS

Make a map of each dungeon's maze the first couple of times that you play. Write on the map the locations of objects, monsters, and traps. Thus, you'll find what you need faster, and avoid dangers in subsequent games.

1. MONSTERS & TRAPS: When you meet a monster you have one of two choices: either to run away from it as fast as you can, or fight. If you fight, be sure and check your health after the battle. When you're wounded, points are deducted from your health. If they fall to zero; you will die.

Health points are also deducted when you are caught by many of the traps; although some, such as the freeze or Teleport traps have different results.

2. WEAPONS, MAGIC & HEALING POTIONS: A weapon's power will be suggested by its name, as will a spell's power. Other magic, such as the Luck Charm and the Agility Amulet, will add points to your luck and agility, respectively. When your health points fall low, use a healing salve or potion, in order to restore your health.

3. TREASURES: The deeper the level where you find treasure, the more points it will score for you. And, the more valuable the treasure, the greater the risk. However, build up your characteristics (with bonus points) early in the game to survive.

Good luck in your quest!!

SPIELBESCHREIBUNG

GATEWAY TO APSHAI ist ein spannendes Abenteuer für einen Spieler. Sie, der Erbe von Apschai's größtem Kämpfer, versuchen, einen sicheren Weg durch ein Untergrund-Labyrinth zu dem berühmten, verlorenen Tempel von Apschai zu finden.

Es ist Ihr Ziel, alle 8 Ebenen erfolgreich zu bereisen und so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Um dies zu erreichen, bewegen Sie Ihre Figur auf dem Bildschirm mit Ihrem Steuerknüppel durch ein Labyrinth von Verliesen. Sie müssen gegen Ungeheuer kämpfen und Fallen vermeiden, während Sie Schätze aufnehmen, um Punkte zu bekommen.

Am Spielanfang haben Sie fünf Chancen, das Spiel erfolgreich zu beenden. Sie haben ungefähr sechseinhalb Minuten, um soviel wie möglich von jeder Ebene auszukundschaften. Nach sechseinhalb Minuten werden Sie automatisch zum Beginn der nächsttieferen Ebene teleportiert.

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

- Schließen Sie Ihre CBS ColecoVision™-Console oder Ihren CBS ADAM™-Computer wie in der Bedienungsanleitung gezeigt an.
- Stecken Sie die GATEWAY TO APSHAI-Cassette in den Cassettenschacht Ihres Systems.
- Benutzen Sie die Bedienungseinheit aus **Fach 1**. Schalten Sie auf ON und drücken Sie den RESET-Knopf.
- Achten Sie darauf, daß der ON/OFF-Schalter auf OFF (AUS) steht, bevor Sie eine Cassette auswechseln.

Jetzt erscheint das GATEWAY TO APSHAI™-Titelbild. Drücken Sie einen Aktionsknopf, und das nächste Bild erscheint. Sind Sie bereit, gegen das Unbekannte zu kämpfen?

SO WIRD GESPIELT

Willkommen zum GATEWAY TO APSHAI. Das Spiel wird mit dem Steuerknüppel, einem Aktionsknopf und den zehn Zahlentasten gespielt. Sie bewegen sich auf dem Bildschirm, indem Sie Ihren Steuerknüppel in die gewünschte Richtung drücken. Die Zahlentasten bieten verschiedene Möglichkeiten an, und diese werden durch Drücken eines Aktionsknopfes gewählt.

Am Spielanfang fragt Sie der Computer durch zwei Informationstafeln ab.

Das ist Ihr STATUSSCHIRM. Ihre Gesundheit (Health) ist die Summe Ihrer drei Eigenschaften: Kraft (Strength), Beweglichkeit (Agility) und Glück (Luck). Im Laufe des Spiels kann der Computer Ihnen Punkte für Ihre Kraft, Beweglichkeit oder Glück geben; und die gleiche Punktzahl wird dann Ihrem Gesundheitswert hinzugefügt.

Wenn ein Ungeheuer oder eine Falle Sie verletzt, werden Punkte von Ihrem Gesundheitswert abgezogen, aber nicht von Ihren Eigenschaften. Wenn Ihr Gesundheitswert auf Null sinkt, sind Sie jetzt aus dem Spiel. Wenn dies fünfmal hintereinander passiert, ist das Spiel ganz zu Ende.

SCORE: 001385 LEVEL: 4 TIME: 72

YOUR CHARACTERISTICS

STRENGTH: 3
AGILITY: 3
LUCK: 3
HEALTH: 9
LIVES: 5

PUSH BUTTON TO GO ON

STATUS SCREEN

Das ist Ihr WAFFENSCHIRM. Die aufgeführten Gegenstände sind die Waffen und Rüstung, die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt einsatzbereit haben. Wenn Sie das Spiel beginnen, haben Sie nur einen Dolch (Dagger) und eine lederne Rüstung (Leather Armor). Ihr Erfolg hängt davon ab, daß Sie so viele Waffen und Rüstungen wie möglich aufnehmen. Sie werden Sie brauchen, um die noch größeren Gefahren zu überstehen, die Sie auf der nächsttieferen Ebene erwarten.

YOUR EQUIPMENT IS:

DAgger

LEATHER ARMOUR

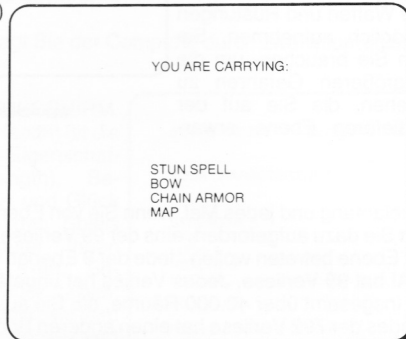
SELECT A DUNGEON

WEAPON SCREEN

Am Spielanfang und jedes Mal, wenn Sie von Ebene zu Ebene reisen, werden Sie dazu aufgefordert, eins der 99 Verliese zu wählen, das Sie auf der Ebene betreten wollen. Jede der 8 Ebenen von GATEWAY TO APSHAI hat 99 Verliese. Jedes Verlies hat ungefähr 60 Räume, also gibt es insgesamt über 40.000 Räume, die Sie auskundschaften können. Jedes der 792 Verliese hat einen anderen Bodenplan. Geben Sie acht, wenn Sie ein neues Verlies betreten. Die Bewohner und die Gegenstände sind vielleicht nicht dort, wo Sie sie erwarten. Wählen Sie Ihr Verlies durch Drücken Ihres Steuerknüppels stufenweise nach vorne. Auf dem Bildschirm erscheinen die Ziffern 1-99. (Um zurückzugehen, ziehen Sie den Steuerknüppel zu sich zurück.) Wenn Sie sich entschieden haben, welches Verlies Sie betreten wollen, drücken Sie einen Aktionsknopf und Sie werden automatisch zum Eingangsraum des Verlieses transportiert. Die danebenliegenden Räume bleiben unsichtbar. Oben auf dem Bildschirm erscheint Ihre jetzige Punktzahl, die Ebene und die Zeit, die Ihnen bleibt, um die Ebene auszukundschaften. Am Anfang ist der untere Teil des Bildschirms leer, aber später enthält er Informationen über den Spielverlauf.

Jetzt sind Sie auf das Spiel gut vorbereitet. Bewegen Sie Ihren Steuerknüppel, um das Spiel zu beginnen. Nehmen Sie Schätze, Waffen, Zauber und andere Dinge auf, indem Sie Ihren Kämpfer direkt darüber bewegen. Der von Ihnen aufgenommene Gegenstand wird auf dem unteren Teil des Bildschirms kurz aufgeführt, bevor er in Ihre Vorratsliste zur Aufbewahrung kommt.

Während Sie verschiedene Zauber, Heilmittel und andere nützliche Dinge aufnehmen, erscheinen diese auf Ihrem Vorratsschirm (Supplies Screen). Dieser Schirm zeigt immer das an, was Sie in Ihrer Vorratsliste haben. (Beachten Sie, daß Schätze auf Ihrem Vorratsschirm nicht erscheinen.)



Im Laufe des Spiels benutzen Sie immer wieder die Zahlentasten (0-9). Am Spielanfang ist der untere Teil des Bildschirms leer. Wenn Sie eine Zahlentaste drücken, erscheint entweder eine Aktions- oder eine Informationsauswahl. Wenn Sie gewählt haben, drücken Sie einen Aktionsknopf, um das Spiel fortzusetzen.

1 FIGHT	2 SELECT ITEM	3 DROP ITEM
4 KEYS	5 SEARCH SPELL	6 LOCATE TRAP
7 CHECK STATUS	8 CHECK SUPPLIES	9 CHECK WEAPONS
	0 NEXT LEVEL	

1. FIGHT: Während Sie schnell durch die versteckten Labyrinth und gefährlichen Gänge laufen, müssen Sie immer wachsam und bereit sein, jedes Ungeheuer zu bekämpfen, das Sie plötzlich angreifen könnte. Um mit Ihrem Dolch oder Schwert zu kämpfen, muß "FIGHT" auf dem unteren Teil des Bildschirms erscheinen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund eine andere Zahlentaste drücken, müssen Sie TASTE 1 wieder drücken, um Ihre Waffen zu benutzen. Sonst sind Sie unbewaffnet. Wenn Sie mehr als eine Waffe auf Ihrem Waffenschirm haben, müssen Sie TASTE 1 benutzen, um eine Waffe zu wählen. Wenn "FIGHT" erscheint, können Sie Ihren Dolch oder Ihr Schwert schwingen. Um Ihren Bogen (bow) und Ihre Pfeile (arrows) zu wählen, drücken Sie TASTE 1 ein zweites Mal. Wenn Sie Zauberpfeile (magic arrows) haben, drücken Sie TASTE 1 ein drittes Mal, um diese Waffe zu wählen. Um eine Waffe zu benutzen, drücken Sie einen Aktionsknopf für jeden Pfeilabschuß oder Schwertschwung. Achten Sie darauf, daß Sie in die richtige Richtung schauen! Ziehen Sie sich zuerst ein bißchen vom Ungeheuer zurück, dann benutzen Sie Ihre Waffe, während Sie zu ihm hinlaufen. Der Schirm leuchtet dann rot oder grün auf, je nachdem, wer getroffen hat. Rot, wenn das Ungeheuer Sie getroffen hat und grün, wenn Sie das Ungeheuer getroffen haben. Einige Ungeheuer müssen mehrmals getroffen werden, bevor sie vernichtet werden.

2. SELECT ITEM: Wenn Sie diese Taste drücken, werden alle von Ihnen aufgenommenen Gegenstände, außer Schätzen, (hintereinander) auf dem unteren Teil des Bildschirms registriert. Die Gegenstände sind Vorräte, die in Ihrer Zaubertasche/Vorratsliste (Supplies List) enthalten sind und auf Ihrem Vorratsschirm (Supplies Screen) gezeigt werden. Wenn Sie das Spiel beginnen, ist Ihre Vorratsliste leer und TASTE 2 funktioniert erst, wenn Sie einen nützlichen Gegenstand aufgenommen haben.

SPELLS (Zauber): Um einen von Ihnen aufgenommenen Zauber zu benutzen, drücken Sie TASTE 2, bis der von Ihnen gewünschte Zauber auf dem unteren Teil des Bildschirms erscheint. Drücken Sie dann einen Aktionsknopf und der Zauber wirkt sofort. Danach erscheint er nicht mehr auf Ihrem Vorratsschirm. Also benutzen Sie ihn nur, wenn unbedingt notwendig!

WAFFEN: Um eine aufgenommene Waffe zu benutzen, müssen Sie sie erst aus Ihrem Vorrat nehmen. Also drücken Sie TASTE 2, bis die gewünschte Waffe auf dem unteren Teil des Bildschirms erscheint, und dann einen Aktionsknopf. Die Waffe wird vom unteren Teil des Bildschirms verschwinden. Sie erscheint dann auf dem Waffenschirm und kann jederzeit eingesetzt werden. Je nach Waffentyp wird sie entweder auf die Liste gesetzt (so wie Bogen und Pfeile) oder andere Gegenstände ersetzen (d.h. eine Rüstung aus Ketten ersetzt eine Lederausrüstung). Solche Waffen werden im Kampf eingesetzt, wenn Sie TASTE 1 drücken.

3. DROP ITEM: Um einen Gegenstand aus Ihrer Vorratsliste zu entfernen, drücken Sie TASTE 3, dann einen Aktionsknopf. Ihr Vorratsschirm erscheint mit einer Anweisung auf dem unteren Teil. Ziehen Sie Ihren Steuerknüppel zurück, bis der Pfeil auf den Gegenstand weist, den Sie loswerden wollen, dann drücken Sie einen Aktionsknopf. Wenn Sie einen Gegenstand nicht entfernen wollen, ziehen Sie Ihren Steuerknüppel zurück, bis der Pfeil verschwindet, dann drücken Sie einen Aktionsknopf. So kehren Sie zum Verlies zurück. Beachten Sie: Sie müssen Vorräte auf Ihrem Vorratsschirm haben, bevor Sie einen Gegenstand entfernen können.

4. KEYS: Sie haben immer den Schlüssel in der Hand zu jeder geschlossenen, sichtbaren Tür im Verlies. Diese Türen in der Mauer erscheinen als gestrichelte Linien. Um eine geschlossene, sichtbare Tür zu öffnen, positionieren Sie Ihre Figur direkt vor und mit dem Gesicht zur Tür. Drücken Sie TASTE 4, dann einen Aktionsknopf, und die Tür öffnet sich.

5. SEARCH SPELL: Hiermit können Sie einen Raum nach Geheimtüren absuchen. Drücken Sie TASTE 5, dann einen Aktionsknopf. Eine Tür erscheint, wenn sie versteckt war. Wenn es keine versteckte Tür gibt, passiert nichts.

6. LOCATE TRAP: Hiermit werden unsichtbare Fallen gezeigt, die sich oft unter Schatztruhen befinden. Wenn Sie in eine Falle gehen, erscheint die Art von Falle auf dem unteren Teil des Bildschirms und Punkte können von Ihrem Gesundheitswert abgezogen werden. Sie müssen entscheiden, ob Sie einen Schatz aufnehmen oder ihn liegenlassen, wenn Sie einen niedrigen Gesundheitswert haben. Der Standort einer Falle kann durch Drücken der TASTE 6 und dann eines Aktionsknopfes gezeigt werden. Nur eine Falle auf einmal wird gezeigt.

7. CHECK STATUS: Ruft den Status-Schirm ab. Drücken Sie einen Aktionsknopf, um zum Verlies zurückzukehren.

8. CHECK SUPPLIES: Ruft den Vorratsschirm ab. Drücken Sie einen Aktionsknopf, um zum Verlies zurückzukehren.

9. CHECK WEAPONS: Ruft den Waffenschirm ab. Drücken Sie einen Aktionsknopf, um zum Verlies zurückzukehren.

10. NEXT LEVEL: Um zur nächsten Ebene zu gelangen, drücken Sie TASTE 0, dann einen Aktionsknopf. Es erscheint PUSH TO CONFIRM. Wenn Sie zur nächsten Ebene gelangen wollen, drücken Sie einen Aktionsknopf noch einmal. Wenn Sie nicht zur nächsten Ebene gehen wollen, drücken Sie eine Zahlentaste.

PUNKTE

Durch die Aufnahme von Schätzen bekommen Sie Punkte. Es gibt verschiedene Schatzarten: Halsketten, Truhen, Kästchen, Pokale, Zepher und Schilder. Die Punktzahl hängt von dem Material des Schatzes ab und wird multipliziert mit der Zahl der Ebene, auf der Sie den Schatz gefunden haben.

Zum Beispiel: Wenn Sie eine goldene Krone auf Ebene Sechs gefunden haben, und Goldschätze haben einen Punktwert von 100, bekommen Sie 600 Punkte ($100 \times 6 = 600$).

Punktwerte von Materialien

Blei = 0 Punkte

Eisen = 10 Punkte

Bronze = 25 Punkte

Silber = 50 Punkte

Gold = 100 Punkte

Mit Juwelen besetzt = 1000 Punkte

Sie nehmen Schätze oder andere Gegenstände auf, indem Sie Ihre Figur direkt darüber bewegen. Sobald Sie den Schatz aufgenommen haben, wird sein Name kurz registriert und die Punkte werden Ihrer laufenden Punktzahl automatisch hinzugefügt. Bedenken Sie: Je mehr Schätze Sie aufnehmen, desto mehr Bonuspunkte verdienen Sie für Ihre Kraft, Beweglichkeit, Glück und Gesundheit.

NEUBEGINN

Um GATEWAY TO APSHAI zu wiederholen, drücken Sie den RESET-Knopf, und ein neues Spiel beginnt. Bald befinden Sie sich vor dem Eingang zu dem von Ihnen gewählten Verlies auf Ebene Eins.

STRATEGISCHE HINWEISE

Zeichnen Sie einen Plan von dem Labyrinth von jedem Verlies, wenn Sie die ersten paar Spiele machen. Vermerken Sie auf dem Plan den Standort von Gegenständen, Ungeheuern und Fallen. So finden Sie schneller, was Sie benötigen, und bei späteren Spielen können Sie Gefahren ausweichen.

1. Monsters & Traps (Ungeheuer & Fallen): Wenn Sie einem Ungeheuer begegnen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie laufen so schnell wie möglich weg oder Sie kämpfen. Wenn Sie kämpfen, prüfen Sie unbedingt Ihren Gesundheitszustand nach dem Kampf. Wenn Sie verletzt werden, werden Punkte von Ihrem Gesundheitswert abgezogen. Wenn diese Punkte auf Null sinken, sind Sie aus dem Spiel. Gesundheitspunkte werden auch abgezogen, wenn Sie in einer der vielen Fallen gefangen werden, obgleich einige, zum Beispiel die Freeze- oder Teleport-Fallen, andere Konsequenzen mit sich bringen.

2. Weapons, Magic & Healing Potions (Waffen, Zauber und Heilmittel):

Die Kraft einer Waffe – wie die Kraft eines Zaubers – wird durch ihren Namen ausgesagt. Andere Dinge wie der Glücksbringer (Luck Charm) und das Amulett der Beweglichkeit (Agility Amulet) bringen Ihnen Punkte für Ihr Glück (Luck) und Beweglichkeit (Agility). Wenn Ihre Gesundheitspunkte (Health) niedrig sind, benutzen Sie eine Heilsalbe (Healing Salve) oder einen Zaubertrank (Potion), um Ihre Gesundheit wiederherzustellen.

3. Treasures (Schätze): Je niedriger die Ebene, auf der Sie den Schatz finden, desto mehr Punkte Sie dafür bekommen. Und je wertvoller der Schatz, desto größer das Risiko. Aber stärken Sie Ihre Eigenschaften (mit Bonuspunkten) früh im Spiel!

Viel Glück bei der Suche!

LE JEU

GATEWAY TO APSHAI™ est un jeu d'aventure pour un seul joueur. Héritier du Grand Guerrier d'Apshai, vous tentez, à travers un labyrinthe souterrain de découvrir le fabuleux temple d'Apshai. Votre objectif est de passer avec succès les huit donjons et de marquer le maximum de points. A chaque niveau, votre héros se déplace dans des souterrains remplis de trésors protégés par de monstrueux gardiens. Vous disposez de cinq vies pour accomplir votre mission. Vous n'avez que 6 minutes pour explorer chaque labyrinthe. Passé cette limite, vous êtes projeté dans le temps vers un nouveau dédale.

PREPAREZ-VOUS A JOUER

- Installez votre console CBS ColecoVision™ ou votre ordinateur ADAM™ comme vous en avez l'habitude.
- Placez la cassette dans son logement
- Servez-vous du boîtier de contrôle n° 1
- Mettez le contact général
- N'oubliez pas de couper le contact avant d'enlever ou d'insérer une cassette.

COMMENT JOUER

Bienvenue dans les ténèbres d'Apshaï.

Pendant votre périple vous aurez à utiliser le levier de direction, le clavier digital, ainsi que les pulseurs latéraux de vos boîtiers de contrôle. Les touches du clavier vous permettront de choisir différentes options en cours de jeu.

Au début du jeu, deux écrans-messages apparaissent:

1/ ETAT GENERAL

Votre état général de santé est égal à la somme de votre force, de votre chance et de votre agilité. Pendant le jeu, ces trois caractéristiques pourront être renforcées ou diminuées. Si vous êtes blessé par un monstre ou par une chute dans une trappe, un certain nombre de points sera décompté de votre capital santé. Si votre santé tombe à zéro, vous perdez une vie. Attention, vous n'avez que cinq vies.

SCORE: 001 385 NIVEAU: 4 TEMPS: 72

ETAT GENERAL

FORCE	3
AGILITE	3
CHANCE	3
SANTE	9
VIES:	5

APPUYEZ SUR LE PULSEUR
POUR DEMARRER LE JEU

STATUS SCREEN

2/ ARMEMENT

La liste des équipements comprend le nombre d'armes et de protections disponibles.

Vous pouvez les employer à tout moment. Néanmoins, votre réserve s'épuisera vite, c'est pourquoi il est nécessaire que vous ramassiez toutes les armes que vous trouverez sur votre chemin.

VOTRE EQUIPEMENT SE COMPOSE DE:

POIGNARD: 4
ARMURE: 3

CHOISISSEZ UN DONJON

WEAPON SCREEN

Au début du jeu et au fur et à mesure de votre avance, vous devrez choisir lequel parmi les 99 donjons vous allez explorer. Chacun des 8 niveaux de Gateway to Apshaï a 99 donjons comptant 60 pièces, soit un total de 40 000 pièces différentes. Soyez particulièrement vigilant quand vous entrez dans un nouvel endroit, vos ennemis ne sont jamais où vous les attendez.

Choisissez un donjon en poussant le levier de direction devant vous. Les chiffres de 1 à 99 défileront sur l'écran. Quand vous aurez choisi votre donjon, appuyez sur l'un des pulseurs latéraux, ce qui vous amènera directement à l'entrée du donjon. Les pièces non explorées restent invisibles. En haut de l'écran, votre score, le niveau et le temps qu'il vous reste sont affichés. La partie basse de l'écran est réservée à certaines informations qui vous seront communiquées en cours de jeu.

L'aventure commence

Donnez une impulsion à votre levier de contrôle pour faire partir le jeu. Ramassez les trésors, les armes et tous les objets précieux en déplaçant votre guerrier sur eux. Le nom de l'objet saisi s'affichera quelques instants sur l'écran avant de rejoindre votre sac magique. Tous les objets ramassés relatifs à votre santé ou votre force sont comptabilisés sur un écran spécial.

VOUS POSSEDEZ:

TALISMANS: 3
ARC: 2
COTE DE MAILLES: 4
CARTE: 1

SUPPLIES SCREEN

Pendant le jeu, vous utiliserez souvent les touches de 0 à 9 sur le clavier. Quand vous pressez une touche, une liste d'actions et d'informations vous est offerte. Quand votre choix est fait, appuyez sur un pulseur latéral pour continuer l'action.

Fonctions du clavier

1 COMBAT	2 CHOIX D'OBJET	3 JETER UN OBJET
4 CLEFS	5 POUVOIR MAGIQUE	6 RECHERCHE DE TRAPPES
7 ETAT GENERAL	8 LISTE DES OBJETS	9 VERIFICATION DES ARMES
	0 NIVEAU SUIVANT	

Combat

Tandis que vous marchez dans les couloirs obscurs, vous devez être en alerte permanente et prêt à combattre à tout moment. Quand vous êtes prêt à combattre, le mot FIGHT s'inscrit en haut de l'écran. Quand vous avez appuyé sur une touche, appuyez de nouveau sur 1 pour retrouver l'emploi de vos armes.

Si vous voulez une arme et que vous en avez plusieurs à votre tableau, appuyez d'abord sur 1 pour choisir un poignard ou une épée. Si vous voulez un arc et des flèches, appuyez encore sur cette touche. Pour obtenir une flèche magique, appuyez une troisième fois sur 1. Pour utiliser une arme choisie, appuyez sur un pulseur latéral. Placez-vous toujours bien en face de votre ennemi pour être sûr de l'atteindre. Des éclairs rouges ou verts vous indiqueront qui touche qui. Les éclairs rouges indiquent que le monstre vous blesse, alors que les verts symbolisent vos coups au but. Il faut toucher les monstres à plusieurs reprises pour en venir à bout.

Choix des objets

Quand vous appuyez sur la touche 2, l'écran vous indique la liste des différents objets que vous avez ramassé à l'exception des trésors. Au début du jeu, votre sac est vide de tout objet, la touche 2 ne fonctionne donc pas.

Pour utiliser l'un de vos pouvoirs magiques, appuyez sur 2 jusqu'à ce que le pouvoir que vous souhaitez utiliser s'affiche en haut de l'écran. Appuyez ensuite sur un des pulseurs pour que ce pouvoir se concrétise immédiatement. N'utilisez vos pouvoirs qu'à bon escient.

Armes

Pour utiliser l'une de vos armes, vous devez d'abord la sortir de votre sac. Pour cela, appuyez sur 2 jusqu'à ce que le nom de l'arme adéquate s'inscrive en bas de l'écran. Appuyez ensuite sur le pulseur. Les armes seront utilisées lors des combats (Touche 1).

Pour se débarrasser d'un objet contenu dans votre sac, appuyez sur 3, puis sur le pulseur. L'inventaire des objets apparaît sur l'écran. Manœuvrez la petite flèche à l'aide de votre curseur pour qu'elle se place devant le nom de l'objet à éliminer. Appuyez encore sur le pulseur. Si en définitive vous préférez garder tous les objets listés, faites descendre la flèche jusqu'au bas de l'écran et appuyez sur le pulseur. Vous retournerez ainsi au donjon, à l'endroit où vous l'avez laissé.

Les clefs

La clef destinée à ouvrir toutes les portes visibles est à votre disposition en permanence. Ces portes sont symbolisées par des lignes achurées sur les murs. Pour ouvrir une porte, positionnez votre guerrier face à elle, appuyez sur 4 puis sur le pulseur.

La porte s'ouvre...

La touche 5 permet de chercher les passages secrets d'une pièce. Pour utiliser ce pouvoir magique, appuyez sur 5 puis sur le pulseur. La porte cachée apparaîtra. Si aucun passage ne se trouvait là, rien ne se passera.

Repérage des trappes

Attention, les chausse-trappes se trouvent le plus souvent à proximité des trésors. Si vous tombez dans le piège, des points seront décomptés de votre capital santé. C'est donc à vous de choisir entre ramasser un trésor avec tous les risques que cela comporte, ou le laisser sur plan en choisissant la prudence. L'emplacement d'une trappe est révélé en appuyant sur 6, puis sur le pulseur. Vous ne pourrez visualiser qu'une seule trappe à la fois.

Etat général

Pour connaître votre état général, faites apparaître l'écran correspondant en appuyant sur 7, puis sur le pulseur afin de retourner au donjon.

Vérification des armes

Appuyez sur 9, puis sur le pulseur.

Niveau suivant

Pour passer au niveau suivant, appuyez sur la touche 0 et sur le pulseur. Le message "Push to confirm" (appuyez pour confirmer) s'inscrira sur l'écran. Si vous voulez toujours passer au niveau supérieur, appuyez sur le pulseur, sinon pressez une des touches du clavier.

SCORES

A chaque trésor ramassé vous gagnez des points. Colliers, malles, coffres, couronnes, calices, sceptres et plaques; tout est bon pour augmenter vos richesses. La valeur des objets dépend du métal dans lequel ils sont fait. Leur valeur en point sera multipliée par le numéro du niveau dans lequel vous êtes.

Valeur selon le métal

Lead (plomb)	0 points
Iron (fer)	10 points
Bronze	25 points
Argent	50 points
Or	100 points
Pierres précieuses	1000 points

Vous ramassez tous les objets simplement en amenant votre guerrier sur eux. A ce moment, le nom de l'objet s'inscrit sur l'écran et sa valeur s'additionne automatiquement dans le tableau récapitulatif. Plus vous ramasserez de trésors, plus vous gagnerez de points, plus votre force, votre chance et votre agilité s'en trouveront bonifiées.

Pour rejouer

Pour refaire une partie après que la première soit achevée, appuyez sur le bouton RESET de votre console. Le jeu redémarrera à l'entrée du donjon.

QUELQUES BONS CONSEILS

A/ Les premières parties seront difficiles, aidez-vous en dessinant une carte sur laquelle vous repérerez les emplacements dangereux.

B/ Quand vous êtes face à un monstre, vous avez deux solutions: la fuite ou le combat. Si vous combattez, vérifiez votre état de santé après l'engagement, car vous pourriez vite tomber d'épuisement.

Il en va de même si vous tombez trop fréquemment dans les trappes.

C/ Les talismans et baumes de santé que vous pouvez trouver ajoutent des points à votre capital chance et agilité. Quand votre santé décroît, utilisez les potions ou les baumes pour retrouver votre force.

D/ Plus vous avancez dans les couloirs, plus la valeur des trésors est élevée. Mais des dangers évoluent en conséquence. Munissez-vous alors d'un maximum d'atouts dès le début du jeu quand cela est encore possible.

DECouvrez TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à GATEWAY TO APSHA™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!

SPELBESCHRIJVING

GATEWAY TO APSHAI™ IS EEN AVONTUUR VOOR EEN SPELER. Je hebt de opdracht gekregen een veilige weg te vinden door een ondergrondse doolhof naar de ingang van de beroemde verloren TEMPEL VAN APSHAI.

Om dat te bereiken moet je alle acht schermen tot een goed einde brengen en daarbij zoveel mogelijk punten scoren. Je gaat door ondergrondse gewelven, waar monsters op je loeren en vallen voor je opgesteld staan. Verzamel zoveel mogelijk schatten, die je op je weg tegenkomt.

Aan het begin van het spel heb je vijf levens om in de waagschaal te stellen. Je hebt ongeveer zes en een halve minuut de tijd om ieder scherm af te handelen. Daarna ga je automatisch naar een volgende diepere kerker op een nieuw scherm.

HET SPEELKLAAR MAKEN

- Sluit je CBS COLECOVISION™ console of ADAM™ computer aan volgens de gebruiksaanwijzing. Zet de cassette met GATEWAY TO APSHAI™ in de computer.
- Gebruik de controller uit vak 1. Zet de schakelaar van de computer op "ON".
- Het titelscherm van GATEWAY TO APSHAI™ verschijnt nu op de TV. Druk op een van de zijknoppen om het volgende scherm te krijgen en maak je klaar om het onbekende tegemoet te gaan.

ATTENTIE: BIJ HET INZETTEN OF UITHALEN VAN EEN SPEL-CASSETTE MOET DE SCHAKELAAR VAN DE COMPUTER ALTIJD OP "OFF" STAAN.

HET SPELEN

Welkom in het rijk van Apshai. Het spel wordt gespeeld met de controlestick, de zijknoppen en de tien vakjes van het toetsenbord. Je kunt je over het scherm bewegen door de controlestick in die richting te duwen waarin je gaan wilt. De vakjes op het toetsenbord geven verschillende spelmogelijkheden. Aan het begin van het spel zijn er twee informatieschermen. Je maakt een keuze door het betreffende vakje in te drukken en daarna een van de zijknoppen.

Eerst krijg je het STATUS-SCHERM. Je gezondheid is de som van drie grootheden: Kracht, behendigheid en geluk. In de loop van het spel kan de computer extra punten geven voor een van deze drie grootheden en de punten worden dan toegevoegd aan het totaal van je gezondheid.

Als je gewond raakt door een monster of door een val, worden er punten van je gezondheid afgetrokken, maar niet van de drie karakteristieken. Als je gezondheid op 0 komt is je leven over. Als er 5 levens voorbij zijn is het spel uit.

SCORE: 001385 LEVEL: 4 TIME: 72

YOUR CHARACTERISTICS

STRENGTH:	3
AGILITY:	3
LUCK:	3
HEALTH:	9
LEVELS:	5

PUSH BUTTON TO GO ON

STATUS SCREEN

Dit is het WAPENSCHERM. Hierop staan de wapens en uitrusting vermeld die je kunt gebruiken op ieder moment dat het nodig is. Aan het begin van het spel heb je slechts een dolk en een leren harnas. Hoe verder je komt in het spel hoe belangrijker het wordt steeds krachtiger wapens en betere bescherming te zoeken. Je zult ze nodig hebben om het hoofd te kunnen bieden aan gevaren, die met ieder volgend level groter worden.

YOUR EQUIPMENT IS:

DANGER
LEATHER ARMOR

SELECT A DUNGEON _____

WEAPON SCREEN

Aan het begin van het spel en ook als je van het gespeelde level naar het volgende gaat, wordt gevraagd een keus te maken uit de 99 kerkers die zich op ieder level bevinden. Totaal heeft de GATEWAY TO APSSHA™ 8 levels met elk 99 kerkers en deze kerkers hebben elk weer ongeveer 60 kamers. Een sommetje leert dat er dus meer dan 40 000 kamers zijn om te onderzoeken. Geen enkele van de 792 kerkers heeft dezelfde indeling. Hou hier rekening mee zodra je een nieuwe kerker binnenkomt. De bewoners en zaken in de kerker kunnen zich op andere plaatsen bevinden dan je verwacht.

Je kiest je kerker door de controlestick éénmaal naar voren te duwen. Op het scherm zie je dan de nummers 1 t/m 99 verschijnen. (Om terug te gaan, trek je de controlestick naar achteren.) Als je het nummer van de kerker waar je in wilt, hebt druk je op één van de zijknoppen en automatisch kom je dan in de eerste kamer van de kerker. De aangrenzende kamers zijn niet zichtbaar. Bovenaan het scherm zie je de score, het level waarop je speelt en de tijd die nog over is om dit level te onderzoeken. Onderaan het scherm staan geen mededelingen. Deze verschijnen pas later tijdens het spel.

Het spel kan nu echt beginnen. Met de controlestick zet je je krijger in beweging. Pak de schatten, wapens, toverformules en andere zaken door de krijger eroverheen te laten gaan. De naam van de zaken die je oppakt, verschijnt kort onderaan op het scherm; ze worden daarna opgeborgen in de tovertas.

Nuttige zaken zoals toverformules, zelfjes die je meeneemt, worden vermeld op het SUPPLIES (voorraad) SCHERM. Op dit scherm kun je altijd zien wat er in de tovertas zit. (De schatten komen niet op dit scherm voor.)

YOU ARE CARRYING:

STUN SPELL
BOW
CHAIN ARMOR
MAP

Tijdens het spel heb je voortdurend de vakjes 0 t/m 9 van het toetsenbord nodig. Aan het begin van het spel is het informatiedeel, onderaan het scherm, leeg. Als je een vakje indrukt, wordt je een keuze geboden tussen actie of informatie. Als je een keuze gemaakt hebt, druk je op een zijknop om verder te gaan.

1 FIGHT	2 SELECT ITEM	3 DROP ITEM
4 KEYS	5 SEARCH SPELL	6 LOCATE TRAP
7 CHECK STATUS	8 CHECK SUPPLIES	9 CHECK WEAPONS
	0 NEXT LEVEL	

1. FIGHT (Vechten): Je bent op weg door de kamers en gangen van een kerker, maar wees op je hoede. Hou je gereed strijd te voeren met tegenstanders, die op ieder moment te voorschijn kunnen komen en je aanvallen. Om met je dolk of zwaard te kunnen vechten moet het woord FIGHT onderaan op het scherm staan.

Als je een ander vakje ingedrukt hebt en je wilt weer vechten moet je opnieuw vakje 1 indrukken om je wapens te kunnen gebruiken. Als je op je wapensscherm meer wapens hebt, kun je via vakje 1 een keus hieruit maken. FIGHT staat vermeld en je kunt nu je dolk of zwaard gebruiken. Om pijl en boog te kiezen druk je vakje 1 voor de tweede keer in. Om toverpijlen te kiezen druk je vakje 1 voor de derde keer in. Om je wapen te gebruiken druk je op een van de zijknoppen en een pijl wordt afgeschoten of het zwaard gezwaaid. Om een tegenstander te raken moet je krijger altijd in de richting van die tegenstander wijzen. Bij trefers licht het scherm rood of groen op. Rood als je geraakt wordt door een monster en groen als je zelf een treffer plaatst. Er zijn monsters die je meerdere keren moet raken om ze te vernietigen.

SELECT ITEM (keuzeobject): Als je dit vakje indrukt, worden alle zaken die je opgepakt hebt, onderaan op het scherm, een tegelijk, vermeld, behalve schatten. Al deze zaken bevinden zich in de tovertas en worden vermeld op het SUPPLIESSCHERM. Bij het begin van het spel is de tovertas leeg en vakje 2 gaat pas werken zodra je wat nuttigs opgehaapt hebt.

SPELLS (formules): Om een formule die je gevonden hebt, te gebruiken druk je op vakje 2 tot de gewenste formule onderaan het scherm verschijnt. Dan druk je op een van de zijknoppen en heb je de formule. Je kunt formules slechts eenmaal benutten. Dan gaan ze van het SUPPLIESSCHERM af. Gebruik ze dus alleen als 't echt nodig is.

WEAPONS (wapens): Om de wapens die je onderweg vindt, te gebruiken druk je op vakje 2. Het gewenste wapen is uit de tovertas en staat onderaan op het scherm vermeld. Druk nu op een zijknop en het wapen verdwijnt van dit scherm en gaat over naar het WAPENSCHERM en kan gebruikt worden. Afhankelijk van het soort wapen wordt het nu toegevoegd aan de wapenlijst (b.v. een ijzeren harnas komt in de plaats van een leren harnas). Deze wapens worden gebruikt als je met FIGHT vakje 1 bezig bent.

3. DROP ITEM (laten vervallen): Om wat uit de tovertas te halen druk je op vakje 3 en daarna op een zijknop. Het SUPPLIESSCHERM verschijnt. Met de controlestick zet je een pijl bij het artikel dat je wilt laten vervallen en drukt op een zijknop. Als het artikel niet weg moet, trek je de controlestick terug en de pijl verdwijnt. Druk op de zijknop en je bent weer terug in de kerker. (Om iets te kunnen laten vervallen moet er natuurlijk wel iets op het SUPPLIESSCHERM vermeld staan.)

4. KEYS (sleutels): De sleutel voor een gesloten zichtbare deur heb je altijd bij je, klaar voor gebruik. Je herkent een deur aan de rode stippellijn in een muur. Zet je krijger midden voor de deur, druk op vakje 4 en daarna op de zijknop en de deur is open.

5. SEARCH SPELL (zoek het onzichtbare): Via deze actie kun je onderzoeken of er in een kamer geheime deuren zijn. Druk op vakje 5 en daarna op een zijknop. Als er een onzichtbare deur is verschijnt deze. Als er geen is gebeurt er niets.

6. LOCATE TRAP (ontdek de val): Met deze actiekeuze kun je onzichtbare vallen, die dikwijls onder schatkisten verborgen zijn, zichtbaar maken. Als je in een val loopt, verschijnt de naam van de val onderaan op het scherm en kunnen er punten afgetrokken worden van je gezondheidsscore. Als je gezondheidsscore laag is, kun je een schat waar een val onder zit, soms beter laten liggen en er met een boog omheen lopen. Vallen ontdek je, één tegelijk, door op vakje 6 te drukken en daarna op een zijknop.

7. CHECK STATUS (status overzicht): Met dit vakje 7 krijg je het STATUSSCHERM en kun je zien hoe je ervoor staat. Druk op een van de zijknoppen en je bent terug in de kerker.

8. CHECK SUPPLIES (voorraadscherm): Vakje 8 geeft je een overzicht van de zaken die je hebt. Druk op een zijknop en terug naar de kerker ga je.

9. CHECK WEAPONS (wapenschouw): Vakje 9 laat je zien welke wapens je nog in de strijd kunt gooien. Via de zijknop weer terug naar de kerker.

10. NEXT LEVEL (volgend niveau): Om naar een volgend niveau te gaan druk je op vakje 0 en een zijknop. Op het scherm verschijnt "Push to confirm" (druk als bevestiging). Als je naar het volgende level wilt, druk je nu op een zijknop. Als je niet door wilt gaan, druk je op een willekeurige vakje van het toetsenbord.

DE SCORE

Je kunt punten scoren door schatten op te rapen. Welke schatten zijn er? Halskettingen, schatkisten, geldkisten, kelken, scepters, kronen en schalen. Het aantal punten dat je krijgt is afhankelijk van het materiaal waarvan een schat gemaakt is en van een vermenigvuldiging met het levelnummer dat je aan het spelen bent op het moment van vinden.

Een voorbeeld: Je vindt een gouden kroon op level 6. De omrekening voor goud is 100 (zie onder). Je krijgt dan 600 punten toegevoegd. (Formule: $100 \times 6 = 600$)

DE PUNTEN VOOR DE MATERIALEN

lood	=	0 punten
ijzer	=	10 punten
brons	=	25 punten
zilver	=	50 punten
goud	=	100 punten
juwelen	=	1000 punten

Schatten verzamel je door je krijger over het object te bewegen. Daarna is de naam van de verzamelde schat kort te zien onderaan het scherm en deze schat wordt verdisconteerd in punten, die automatisch aan het totaal toegevoegd worden. Onthou wel: Hoe meer schatten je verzamelt, hoe meer bonuspunten je krijgt bijgeschreven voor de manier waarop je je kracht, behendigheid en geluk uitbuit. Hou altijd de gezondheidmeter in de gaten. 0 is dood!!

OPNIEUW SPELEN

Om GATEWAY TO APSHAI™ opnieuw te kunnen spelen druk je gewoon op de RESET knop en het spel begint opnieuw. Voor je 't weet sta je weer in de eerste kamer van de eerste kerker. Level 1 is up en begin maar!!!

TIPS OM TE HELPEN

Maak wat mapjes van de eerste kerkers waarin je verzeild raakt. Op de eerste mapjes teken je aan waar zich de monsters, de vallen en de andere moeilijke zaken bevinden. Je kunt zo wat gevaren omzeilen en toch een volgend level bereiken.

MONSTERS EN VALLLEN: Als je een monster tegenkomt op je weg kun je twee dingen doen: Hard weglopen of vechten. Als je gaat vechten hou dan wel de gezondheidmeter in de gaten! Als je n.l. gewond raakt in het gevecht worden er punten afgetrokken van de gezondheidmeter en als deze meter op 0 staat ben je dood. Punten voor je gezondheid worden ook afgetrokken als je in een val loopt. 't Kan meevallen als je in de Vriezer of de Teleport terecht komt, maar meestal is 't mis.

2. WAPENS, TOVERFORMULES & ZALFJES: De naam van een wapen geeft de kracht al aan. Hetzelfde geldt voor een formule. Geluk en ook een behendighedsmedaille leveren je punten op. Als de gezondheidmeter zakt, probeer met een zalfje of formule de zaak weer recht te trekken. Als dit n.l. niet lukt ben je dood.

3. SCHATTEN: Hoe verder je komt in de doolhof hoe meer punten de schatten die je pakt, je opleveren. Het risico wordt ook veel groter als je hogere levels gaat spelen. Hoe hoger je je gezondheidsscherm houdt, hoe hoger de kansen zijn (met bonuspunten) om te overleven.

VEEL GELUK MET DE REIS DOOR DE 40 000 KAMERTJES!!!!

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il GATEWAY TO APSHAI™ è un'avventura per un singolo giocatore. Voi, l'erede del più grande guerriero di Asphai, dovete cercare di trovare il passaggio attraverso il labirinto sotterraneo del favoloso e dimenticato Tempio di Apshai.

Lo scopo da perseguire è il completamento di tutti ed otto i livelli, facendo più punti possibile. Ogni livello viene completato manovrando con la leva di controllo la vostra figura, attraverso un labirinto sotterraneo, combattendo contro mostri e cercando di evitare i trabocchetti e, cercando di venire in possesso dei tesori che costituiscono il vostro punteggio.

All'inizio del gioco, avete a disposizione 5 vite. Avete a disposizione circa sei minuti e mezzo per esplorare quanto più possibile per ciascun livello. Dopo tale lasso di tempo verrete automaticamente trasportati all'inizio del livello inferiore.

PREPARAZIONE AL GIOCO

- Preparare il CBS ColecoVision™ o il CBS ADAM™ seguendo le istruzioni contenute nel manuale per l'uso.
 - Inserire la cartuccia GATEWAY TO APSHAI™ nell'apposito alloggiamento.
 - Usare il dispositivo di controllo **PORT 1**. Attivare il computer su ON e premere il tasto **RESET**.
 - Ricordate sempre di disattivare l'alimentazione, ponendo il tasto su OFF, prima di inserire o togliere la cassetta.
- Ora, vedrete comparire sullo schermo il titolo GATEWAY TO APSHAI™. Premete il tasto laterale per visualizzare la videata seguente e preparatevi a combattere contro l'ignoto!

ECCO COME GIOCARE

Benvenuti nel regno del Gateway to Apshai. Si gioca con il comando a leva, i pulsanti laterali e i tasti della tastiera. Per far avanzare la videata, è sufficiente spostare la levetta nella direzione desiderata. I tasti della tastiera forniscono le varie opzioni e vengono scelti dai pulsanti laterali.

All'inizio del gioco il computer visualizza due videate contenenti tutte le informazioni.

Questa è la VIDEATA DI STATO. La vostra salute è la somma di tre caratteristiche: forza, agilità e fortuna. Nel corso della partita, il computer può anche concedere PUNTI dovuti alla vostra agilità, forza o fortuna, quindi, questi punti verranno aggiunti alla vostra salute.

Se rimarrete feriti da un mostro o cadete in un trabocchetto, verranno sottratti dei punti dalla salute ma non dalle caratteristiche. Se la vostra salute raggiunge lo zero, perderete la vita. Perdute tutte cinque le vite disponibili, il gioco termina.

Questa è la vostra VIDEATA DELLE ARMI. Qui sotto vengono enunciate le armi e l'armatura che possedete e che potete usare in qualsiasi istante. All'inizio del gioco, l'unica attrezzatura disponibile è uno stiletto e un'armatura in cuoio. È essenziale che, per la vostra sopravvivenza, ad ogni livello cerchiate e vi impossessiate di tutte le armi ed armature più robuste e potenti. Ne avrete bisogno per sopravvivere ai pericoli anche maggiori che incontrerete al livello superiore.

All'inizio del gioco ed ogni qualvolta vi spostate da livello a livello, vi verrà chiesto di scegliere in quale delle 99 prigioni sotterranee volete entrare. Ogni livello del GATEWAY TO APSHAI ha 99 prigioni sotterranee. Ogni prigione sotterranea ha circa 60 stanze, per un totale di più di 40.000 stanze da esplorare. Ciascuna prigione sotterranea, ve ne sono circa 792, ha una disposizione diversa. Fate attenzione ogni volta che entrate in una nuova prigione. Le persone e le cose potrebbero trovarsi in tutt'altro luogo da dove ve le aspettate. Scegliete la vostra prigione sotterranea premendo la levetta di controllo di una posizione alla volta.

PUNTEGGIO: 001385 LIVELLO: 4 TEMPO: 72
VOSTRE CARATTERISTICHE

FORZA:	3
AGILITÀ:	3
FORTUNA:	3
SALUTE:	9
VITE:	5

PREMERE IL PULSANTE PER CONTINUARE

VIDEATA DI STATO

LA VOSTRA ATTREZZATURA E FORMATA DA:

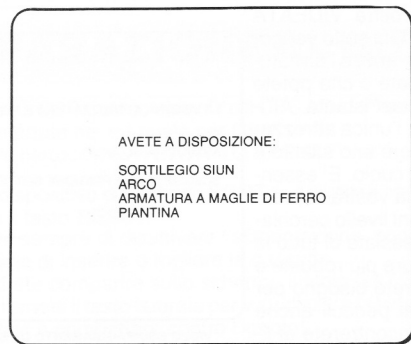
STILETTO
ARMATURA IN CUOIO

SCEGLIETE UNA PRIGIONE SOTTERRANEA

VIDEO EQUIPAGGIAMENTO DA BATTAGLIA

Sul video appariranno i numeri dall'1 al 99. Quando avete deciso in quale prigione entrare, premete uno dei due pulsanti laterali e verrete automaticamente trasportati all'ingresso della prigione. Le altre stanze saranno invisibili. Sulla parte alta del video verrà visualizzato il punteggio, il livello a cui vi trovate ed il tempo che vi resta per esplorare quel livello che diminuisce man mano che continuate il gioco. Sulla parte bassa del video non vi sarà nulla, le informazioni appariranno nel corso della partita.

Siete pronti per giocare. Muovete la levetta di controllo per iniziare il gioco. Raccogliete tesori, armi, sortilegi e quant'altro possibile spostando il guerriero sopra di essi. Ciò di cui riuscite ad impadronirvi verrà elencato nella parte bassa del video prima di essere inserito nella vostra "borsa" magica. I sortilegi o tutto ciò che può esservi d'aiuto verranno visualizzati sulla VIDEATA ATTREZZATURE. Su tale videata viene visualizzato tutto ciò che contiene la "borsa" magica. (Notate che i tesori non appaiono nella VIDEATA ATTREZZATURE.)



VIDEATA ATTREZZATURE

Nel corso della partita continuerete ad usare i pulsanti numerati (0-9) posti sul dispositivo di controllo della tastiera. All'inizio del gioco, la sezione dedicata alle informazioni posta sulla parte bassa del video rimane vuota. Non appena si preme un tasto della tastiera, vi verrà data la possibilità di scegliere tra azione o informazioni. Una volta visualizzato ciò che si è scelto, premere uno dei due pulsanti laterali per continuare.

1 FIGHT	2 SELECT ITEM	3 DROP ITEM
4 KEYS	5 SEARCH SPELL	6 LOCATE TRAP
7 CHECK STATUS	8 CHECK SUPPLIES	9 CHECK WEAPONS
	0 NEXT LEVEL	

1. LOTTA: Mentre vi muovete attentamente nel labirinto sotterraneo e fra i passaggi pericolosi, dovete sempre stare attenti e pronti al combattimento contro qualsiasi creatura incontriate e che potrebbe attaccarvi improvvisamente. Per poter combattere con lo stiletto o con la spada, deve apparire sulla parte bassa del video la parola "FIGHT". Ogni qualvolta premiate qualsiasi tasto numerato, per qualsiasi motivo, occorre premere nuovamente il **KEY 1** per poter usare le armi. Altrimenti, vi troverete senz'armi. Se avete più di un'arma a disposizione, dovete usare **KEY 1** per effettuare la scelta. Usate pure la spada o lo stiletto quando viene visualizzato "FIGHT". Per scegliere l'arco e le frecce, premere **KEY 1** per la seconda volta. Se avete a disposizione frecce magiche, premete **KEY 1** ancora una volta. Per qualsiasi arma, premete il pulsante laterale ogni volta che desiderate avere a disposizione una freccia o la spada. Assicuratevi di aver preso bene la mira! Allontanatevi dal mostro e usate l'arma mentre vi avvicinate. Il video lampeggerà in rosso o in verde a seconda di chi è stato colpito. Lampeggerà in ROSSO, quando il mostro vi avrà colpiti, ed in verde, quando avete colpito il mostro. Parecchi mostri devono essere colpiti più volte prima di essere eliminati.

2. SELEZIONE (SELECT ITEM): Premendo questo tasto, verrà visualizzato tutto ciò di cui disponete (singolarmente) nella parte bassa dello schermo. I tesori non verranno visualizzati. Tutto ciò che vedrete è contenuto nella vostra "borsa" magica. Quando iniziate il gioco, la vostra "borsa" (ELECO ATTREZZATURE) è vuota e il **KEY 2** non funziona fino a che non riuscite ad impadronirvi di un elemento da inserire.

3. SORTILEGI. Per poter usare i sortilegi di cui siete riusciti ad impadronirvi, premete il **KEY 2** fino a che il sortilegio desiderato appare nella parte bassa del video. Poi, premete uno dei due pulsanti laterali e il sortilegio verrà immediatamente usato. Una volta usato, non apparirà più

sulla VIDEATA ATTREZZATURE. Quindi, usateli unicamente quando ne avete bisogno!

ARMİ. Per poter usufruire di qualsiasi arma, dovete estrarla dalla "borsa". Per far ciò, premete **KEY 2** fino a visualizzare sulla parte bassa del video l'arma desiderata; poi, premete uno dei due tasti laterali. L'arma scomparirà dalla parte bassa del video. Apparirà sulla VIDEATA ARMİ e potrà venire usata in qualsiasi momento. A seconda del tipo di arma, verrà aggiunta all'elenco (come l'arco e le frecce) oppure sostituirà altre armi (per esempio, la corazza a maglie di ferro sostituirà quella in cuoio). Tali armi verranno usate nel corso del combattimento, quando cioè vi trovate nel modo di Funzionamento Combattimento attivato con il **KEY 1**.

3. ESTRAZIONE ARMA (DROP ITEM): Per far uscire l'arma dalla "borsa", premere **KEY 3**, poi premere uno dei due pulsanti laterali. Apparirà la Videata Attrezzature con un suggerimento nella parte bassa del video. Fate indietreggiare la levetta di comando fino a che la freccia è rivolta a quanto desiderate avere; poi, premere uno dei due pulsanti laterali qualora non si desideri ottenere un'arma data, fare indietreggiare la levetta del comando fino a che scompare la freccia e poi premere il pulsante laterale. Ritournerete così nelle prigioni sotterranee. Nota: Per poter far uscire un'arma, occorre che questa sia visualizzata sulla Videata Attrezzature.

4. TASTI (KEYS): Avete sempre in mano la chiave per aprire qualsiasi porta chiusa delle prigioni sotterranee. Le porte sono i trattini che vedete nei muri. Per poter aprire una porta chiusa visibile, occorre posizionare il carattere direttamente di fronte alla porta. Premere **KEY 4**, poi premere uno dei due pulsanti laterali e la porta si aprirà.

5. SORTILEGIO (SEARCH SPELL): Questa opzione vi permette di cercare le porte segrete in una stanza. Per usare il "SORTILEGIO", premere **KEY 5**; poi, premere uno dei due pulsanti laterali. Apparirà la porta, qualora ve ne sia una nascosta; se non vi sono porte, non accadrà nulla.

6. UBICAZIONE TRABOCCHETTI (LOCATE TRAP): Questa opzione rivela i trabocchetti visibili che di solito si trovano in prossimità dei tesori. Se cadete in un trabocchetto, il tipo di trabocchetto viene visualizzato sulla parte bassa del video e vengono sottratti dei punti destinati alla vostra "salute". Dipende da voi la decisione di affrontare il trabocchetto per appropriarsi del tesoro quando avete un punteggio di "salute" basso. L'ubicazione della trappola può venir rivelata premendo il **KEY 6**; poi, premendo l'uno o l'altro dei pulsanti. Verrà visualizzato solo un trabocchetto alla volta.

7. CONTROLLO SITUAZIONE (CHECK STATUS): Visualizza la videata corrispondente allo Situazione del Gioco. Per ritornare nelle prigioni segrete, premere uno dei due pulsanti laterali.

8. CONTROLLO ATTREZZATURE (CHECK SUPPLIES): Visualizza la Videata Attrezzature. Per ritornare nelle prigioni segrete, premere uno dei due pulsanti laterali.

9. CONTROLLO ARMİ (CHECK WEAPONS): Visualizza la Videata Armİ. Premere uno dei due pulsanti laterali per ritornare nelle prigioni segrete.

10. LIVELLO SEGUENTE (NEXT LEVEL): Per arrivare al livello seguente, premere **KEY 0**; poi uno dei pulsanti laterali. Apparirà la frase "PREMERE PER CONFERMA" (PUSH TO CONFIRM). Per continuare il gioco, premere uno dei due pulsanti laterali un'altra volta. Per arrestare il gioco, premere uno dei tasti numerati.

PUNTEGGIO

Il punteggio si ottiene impossessandosi di quanti più tesori possibile. I tipi di tesori sono: catene, pettorali, scrigni, calici, scettri, corone e piastre. Il numero di punti è determinato dal materiale dal quale è composto il tesoro; moltiplicato per il numero del livello sul quale vi trovate. Per esempio: se trovate una corona d'oro al livello 6 ed i tesori in oro hanno un valore di base di 100; verranno aggiunti 600 punti al punteggio generale ($100 \times 6 = 600$).

VALORI DI BASE DEI MATERIALI

Piombo	=	0 punti
Ferro	=	10 punti
Bronzo	=	25 punti
Argento	=	50 punti
Oro	=	100 punti
Gioielli	=	1000 punti

E' possibile impadronirsi dei tesori o di qualsiasi altro oggetto, muovendo la figurina direttamente sopra l'oggetto. Non appena il tesoro viene raccolto, viene visualizzato il nome e vengono aggiunti i punti al punteggio generale. Ricordate: più tesori avete, più punti verranno assegnati alla vostra salute, forza ed agilità.