

PIRATE COVE

"Ho, ho, ho and a bottle of rum ..." You'll meet with the pirate and his daffy bird, and encounter many strange sights as you attempt to go from your London flat to Treasure Island. Can you recover Long John Silver's lost treasures?

L'ANSE AU PIRATE

"Ho, ho, ho et une bouteille de rhum ..." Vous rencontrerez le pirate et son oiseau cinglé ainsi que de nombreux paysages étranges alors que vous essayez de vous rendre depuis votre appartement de Londres, jusqu'à l'île aux trésors. Pouvez-vous retrouver les trésors de Long John Silver?



VIC-1915

**SÉRIE
D'AVEVENTURE
SCOTT ADAMS
ADVENTURE
SERIES!**

Summary

Your ADVENTURE game is a sophisticated puzzle which will take many entertaining hours to explore and solve. There are three stages when approaching an ADVENTURE game.

1. Try to go as far as you can and collect as many valuable or useful items as possible, bringing those items to some "safe" location where you will gain points for depositing them.
2. Try to "map" the ADVENTURE so that you can find your way through it. In other words, solve the ADVENTURE by unravelling the physical layout of the different locations and using your map to help you get the valuable items.
3. Solve the ADVENTURE. To solve the ADVENTURE you will have to find your way through the puzzle locations and collect the items you need to accomplish your "mission".

For sheer entertainment and creative challenge, you can't beat these Adventure games ... enjoy!

Remember, to start an ADVENTURE type SYS 32592 and press RETURN.

All your responses to the VIC 20 should be typed WITHOUT the use of the SHIFT key.

Problems

If you have any problems setting up your ADVENTURE game:

1. Check to make sure your VIC 20 is properly connected to your television and the mains supply.
2. Turn the VIC 20 off, wait a few seconds, turn it back on. Type SYS 32592 and press RETURN.
3. Turn the VIC 20 off, remove the cartridge, re-insert the cartridge and turn your VIC 20 on again. Type SYS 32592 and press RETURN.
4. Refer to your VIC 20 User Manual to check the VIC 20 without the ADVENTURE cartridge.

Résumé

Votre jeu d'ADVENTURE est un casse-tête compliqué qui peut vous donner de longues heures de divertissement pendant lesquelles vous explorerez et vous trouverez des solutions aux problèmes. Il y a trois stades lorsque vous envisagez un jeu d'ADVENTURE.

1. Essayez d'aller aussi loin et de recueillir autant d'articles précieux ou utiles que possible en ramenant ces articles dans un endroit "sûr" où vous gagnerez des points pour les avoir déposés.
2. Essayez de dresser la "carte" de l'ADVENTURE de façon à ce que vous puissiez trouver votre chemin à travers cette aventure. En d'autres mots, vous pourrez résoudre l'ADVENTURE en dévoilant la disposition des différents emplacements et en utilisant votre carte qui vous permettra de découvrir les articles de valeur.
3. Essayez de résoudre l'ADVENTURE. Pour résoudre l'ADVENTURE, vous devez trouver votre chemin à travers les emplacements du casse-tête et recueillir les articles dont vous avez besoin pour accomplir votre "mission".

Comme divertissement et comme défi intelligent, rien ne vaut ces jeux d'aventure ... profitez-en!

N'oubliez pas, pour commencer une ADVENTURE, vous devez taper SYS 32592 et appuyer sur RETURN.

Toutes vos réponses au VIC 20 devront être tapées SANS utiliser la touche des MAJUSCULES.

Problèmes

Si vous éprouvez des difficultés à préparer votre jeu d'ADVENTURE:

1. Assurez-vous que le VIC 20 est convenablement raccordé au téléviseur et à la source de courant.
2. Arrêtez votre VIC 20, attendez quelques secondes, remettez-le en marche. Tapez SYS 32592 et appuyez sur RETURN.
3. Arrêtez votre VIC 20, enlevez la cartouche, réinsérez la cartouche et remettez le VIC 20 en marche. Tapez SYS 32592 et appuyez sur RETURN.
4. Référez-vous au manuel de l'utilisateur du VIC 20 pour vérifier le VIC 20 sans la cartouche ADVENTURE.

Adventure 2 - L'anse au pirate

You must first get to Treasure Island from your flat in London and then collect two treasures which have been buried on the island. Magic spells will help you but carpentry is also an essential skill which you will learn during your ADVENTURE. Some knowledge of animal behaviour may be of use, but may also prove misleading.

Drunken Pirates, buried bones (as well as Treasure), Parrots and Pirate Galleys all appear in this game. Although the treasures may not be quite what you would expect for a Pirate, they are both valuable in their own way.

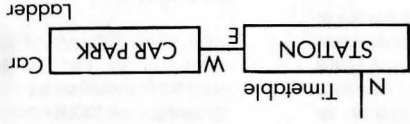
Vous devez tout d'abord vous rendre dans l'île aux trésors depuis votre appartement de Londres et recueillir deux trésors qui ont été enterrés sur l'île. La magie vous aidera mais vous aurez besoin aussi de connaître la menuiserie. Vous apprendrez ce métier pendant votre ADVENTURE. Vous aurez besoin de connaître un peu le comportement des animaux mais méfiez-vous, tout risque d'être différent.

Des pirates ivres, des ossements enterrés (ainsi qu'un trésor), des perroquets et des galères de pirate apparaîtront dans ce jeu. Bien que les trésors ne sont peut-être pas exactement ceux auxquels vous attendriez de trouver chez les pirates, ils sont tous deux intéressants.

Adventure 2 - Pirate Cove

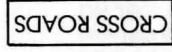
The directions in which you can move from a room are indicated by lines coming out of any section of the box. The actual direction is indicated by the first letter of that direction (N,S,E,W,U,D).

Les directions dans lesquelles vous pouvez vous déplacer à partir d'une salle sont indiquées par des lignes venant d'une section quelconque de la case. La direction réelle est indiquée par la première lettre de cette direction (N,S,E,W,U,D).



The above shows that you must go East from the station to get to the car park. If you can only go in one direction, an arrow is put at the far end of the path.

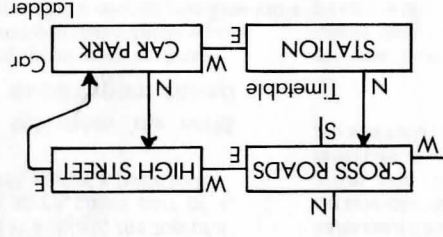
Le dessin ci-dessus vous montre que vous devez aller vers l'est depuis la gare pour vous rendre au stationnement. Si vous pouvez seulement vous rendre dans une direction, une flèche sera placée à l'extrémité du passage.



This indicates that upon leaving the Station you can go North to the Cross Roads, but you cannot return.

Ceci indique qu'en quittant la gare, vous pouvez aller vers le nord jusqu'au carrefour, mais que vous ne pouvez pas retourner.

The best way to use this system is to draw a line representing each possible exit and its direction as soon as you enter a new room. As you explore you can then connect these lines to the correct rooms.



This way, you will not forget to explore an exit once you get past your initial probe. Another advantage of this system is that you never need to redraw your map, as you can add extra locations anywhere on your paper.

De cette façon, vous n'oublierez pas d'explorer une sortie une fois que vous aurez sondé le passage initialement. Un autre avantage de ce système est que vous n'aurez jamais besoin de redessiner votre carte étant donné que vous pourrez ajouter des emplacements supplémentaires n'importe où sur le papier.

Other Hints

Be sure to examine any items that you find throughout your ADVENTURE!

Keep in mind that most problems and solutions require no more than commonsense to solve. Special knowledge and information from other sources is rarely required in ADVENTURE games. For example, if an area is too dark to see, you are going to require a light to avoid disaster.

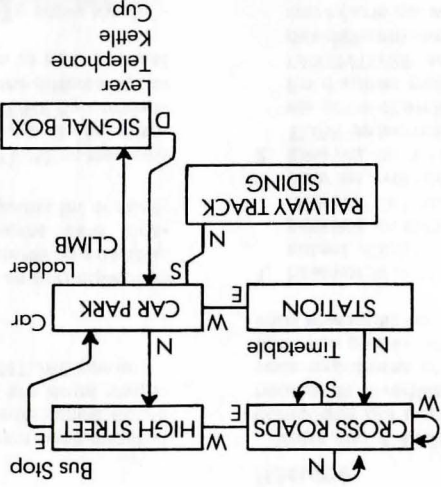
Try typing HELP if you get stuck. You may not get assistance, depending on what you are carrying, where you are and what you were trying to do. But then again you may. Be careful about making assumptions - they can be fatal.

Autres conseils

N'oubliez pas d'examiner tout ce que vous trouvez au cours de votre ADVENTURE!

N'oubliez pas que la plupart des problèmes ont des solutions ne nécessitent que du bon sens pour être résolus. Vous aurez rarement besoin de connaissances spéciales ou de renseignements provenant d'autres sources dans les jeux d'ADVENTURE. Ainsi par exemple, si un endroit est trop sombre pour voir, vous aurez besoin de l'éclairage pour éviter un désastre.

Essayez de taper HELP (À L'AIDE) si vous êtes pris. Vous n'obtiendrez peut-être pas d'aide selon ce que vous transportez, l'endroit où vous vous trouvez ou ce que vous essayez de faire. Mais vous pouvez toujours essayer. Faites attention lorsque vous faites des suppositions - elles peuvent être fatales.



Vous remarquerez que depuis le carrefour, les sorties N, S et W sont disponibles, mais elles retournent toutes au carrefour! Notez également que lorsque des emplacements supplémentaires ont été découverts hors du stationnement, la carte n'a pas été redessinée.

On a simplement rajouté les emplacements aux endroits nécessaires. Et, étant donné que nous "MONTONS L'ÉCHELLE" (CLIMB LADDER) au lieu de prendre une direction déterminée, nous avons indiqué cela comme direction pour quitter le stationnement.

Il s'agit d'un système facile à utiliser. Une fois que vous commencez à l'employer, vous passerez moins de temps à préparer votre carte ou à chercher votre chemin que vous auriez pu le faire sans ce système.

Directional Commands

Movement within ADVENTURE is in one of six directions, namely NORTH, SOUTH, EAST, WEST, UP and DOWN. Each must be preceded by the verb GO. In other words to move out of a room to the North you would type GO NORTH.

(See also ABBREVIATED COMMANDS.)

Inventory

To see what you are carrying you can use the INVENTORY command to display a list of what you have. Remember you cannot carry everything at once. If you have too many objects you may have to get rid of something before you can pick up something else. If you are carrying something up the VIC 20 will tell you that you are "CARRYING TOO MUCH".

Abbreviated Commands

For convenience and speed, some of the most frequently used commands have been abbreviated to a single letter. To use them, just type the letter and press RETURN, EAST, WEST, UP or DOWN.

I Take INVENTORY of what you are carrying.
L Look around and see what's there.
V Turn the VOTRAX on or off.

Storing Games on Tape

When ADVENTUREing, you may wish to take the occasional break (for food, sleep, etc.). The VIC 20 ADVENTURES allow you to SAVE your game on tape so that you can continue from the same point at a later time. To do this you must connect a COMMODORE Cassette Unit to your VIC 20.

Commandes de direction

Le mouvement dans un jeu d'ADVENTURE se produit dans une des six directions, à savoir NORTH, SOUTH, EAST, WEST, UP et DOWN (NORD, SOUTH, EAST, WEST, HAUT et BAS). Chaque direction doit être précédée par le verbe GO (ALLER). En d'autres mots, pour sortir d'une salle et se diriger vers le nord, vous devrez taper GO NORTH (ALLEZ NORD).

(Voir aussi COMMANDES ABRÉGÉES.)

Inventaire

Pour voir ce que vous portez, vous pouvez utiliser la commande INVENTORY (INVENTORY pour obtenir sur l'écran la liste de ce que vous avez. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas porter tout en même temps. Si vous avez trop d'objets, il est possible que vous ayez à vous débarrasser de quelque chose avant de pouvoir prendre un autre objet. Si vous transportez tout ce que vous pouvez, lorsque vous essayez de ramasser quelque chose d'autre, le VIC 20 vous dira que vous TRANSPORTÉZ TROP DE CHOSES "CARRYING TOO MUCH".

Commandes abrégées

Pour rendre le jeu plus pratique et plus rapide, certains des commandes les plus souvent utilisées ont été abrégées en une seule lettre. Pour utiliser ces commandes, il vous suffit de taper cette lettre et d'appuyer sur RETURN.

I Faites l'INVENTAIRE de ce que vous transportez.
L Regardez pour voir ce qu'il se passe.
V Mettez en marche ou arrêtez le VOTRAX.

Mise en mémoire des jeux sur la bande magnétique

Pendant que vous jouez à l'ADVENTURE, vous aurez peut-être envie de vous arrêter un certain moment (pour manger, dormir, etc.). Les ADVENTURES VIC 20 vous permettent de CONSERVER votre jeu sur la bande magnétique de façon à ce que vous puissiez continuer au même endroit un peu plus tard. Pour cela, vous devez tout d'abord raccorder un lecteur de cassette COMMODORE à votre VIC 20.

Saving a Game

To SAVE your game at any point, type SAVE GAME and press RETURN. The VIC 20 will respond with "PRESS RECORD AND PLAY ON TAPE". Place a blank cassette into the Cassette Unit and press the RECORD and PLAY keys. When the tape stops, and the VIC 20 asks you what you want to do next, you can remove the tape and mark it.

Playing Hints

When playing ADVENTURE it can be of great help to draw a MAP of the area as you explore.

THE FOLLOWING IS A METHOD USEFUL IN MAPPING ADVENTURES.

Each room is represented by a box labelled with the name of the room. Any items originally found there are noted alongside.

Note: In ADVENTURE a room may be any location such as a clearing in a forest, the top of a tree, a bedroom or in some cases part of a larger room, ie. the north end of a large hall.

Pour conserver un jeu

Pour CONSERVER un jeu à n'importe quel endroit, tapez SAVE GAME (CONSERVEZ JEU) et appuyez sur RETURN. Le VIC 20 vous répondra en indiquant "PRESS RECORD AND PLAY ON TAPE". Placez une cassette vierge dans le lecteur de cassette et appuyez sur les touches RECORD et PLAY. Lorsque la bande s'arrête et que le VIC 20 vous demande ce que vous voulez faire ensuite, vous pouvez enlever la bande et marquer la cassette.

Pour charger un jeu

Au début de chaque ADVENTURE, on vous demandera si vous voulez retrouver un jeu qui a déjà été enregistré. Si vous répondez par YES (OUI), le VIC 20 vous dira "PRESS PLAY ON TAPE" (APPUYEZ SUR LE BOUTON DE JEU POUR LA BANDE MAGNÉTIQUE). Insérez le jeu déjà enregistré (voir POUR CONSERVER UN JEU) dans le lecteur de cassette et appuyez sur la touche PLAY. Lorsque la bande sera chargée complètement et qu'elle se sera arrêtée, votre ADVENTURE se poursuivra à l'en-droit où vous l'avez laissée.

Conseils pour le jeu

Préparation de la carte

Lorsque vous jouez une ADVENTURE, il pourra être très utile de dessiner une CARTE de l'endroit que vous explorez.

UN JEU DE VOS AVENTURES.

CHACQUE SALLE EST REPRÉSENTÉE PAR UNE CASE portant le nom de la salle. Tous les articles que l'on y trouve au début sont notés à côté.

Remarque: Dans un jeu d'ADVENTURE, une salle peut être n'importe quel emplacement tel qu'une clairière dans une forêt, le haut d'un arbre, une chambre à coucher ou, dans certains cas, une partie d'une grande salle comme par exemple l'extrémité nord d'un grand couloir.

STATION

Timetable

des objets utiles qui vous permettront d'acquiescer à votre mission. Les jeux d'ADVENTURE peuvent vous prendre quelques heures ou quelques jours ou même quelques semaines selon votre habileté et le temps que vous pourrez consacrer à chaque session.

Comment jouer un jeu d'aventure

Pendant que vous jouerez à l'ADVENTURE, le VIC 20 vous demandera de temps à autre "What shall I do now?" ("Que dois-je faire maintenant?") Vous devrez lui répondre par une commande de UN ou de DEUX mots. Le premier mot doit toujours être un verbe, le second mot indique une direction ou un objet. Supportez, par exemple, que vous soyez dans une pièce noire et que le VIC 20 vous dise:

It's dark in here. I can't see.

What shall I do now?

(Il fait noir ici. Je ne peux pas voir.

Que dois-je faire maintenant?)

Si vous portez une lampe de poche, vous pouvez l'allumer en tapant LIGHT TORCH (ALLUMER LA LAMPE) (et en appuyant sur RETURN). Remarque: Vos réponses au VIC 20 doivent être tapées SANS utiliser la touche des MAJUSCULES.

Voici certains (mais pas tous) des mots qui vous seront utiles:

QUIT (ABANDONNER)	LEAVE (LAISSER)
READ (LIRE)	LIGHT (ALLUMER)
SAVE (CONSERVER)	LOOK (REGARDER)
SAY (DIRE)	MOVE (DÉPLACER)
TAKE (PRENDRE)	PULL (TIRER)
WEAR (PORTER)	PUSH (POUSSER)

Si vous utilisez une commande que le VIC 20 ne peut pas comprendre ou à laquelle il ne peut pas obéir, il vous répondra en disant: "Don't know how to "verb" something", or "Don't know how to "object/direction is", ou quelque autre message approprié. Si cela se produit, essayez de penser à une autre façon d'exprimer ce que vous voulez faire. Par exemple, au lieu de dire GO SWIMMING (ALLEZ NAGER), essayez SWIM (NAGEZ). Vous vous rendrez compte aussi que la plupart des objets ont plus d'un mot dans leurs noms et que vous pouvez choisir ou les utiliser en spécifiant le dernier mot de leurs noms. Par exemple, vous vous apercevrez peut-être que GOLDEN FISHING ROD (UNE CANNE À PÊCHE D'OR), peut se dire tout simplement en tapant GET ROD (UTILISEZ LA CANNE). Normalement, vous pouvez seulement accomplir des choses avec des objets que vous portez ou qui sont visibles.

jects for points... and getting closer to accomplishing your mission. ADVENTURE games can take anything from a few hours to days or even weeks depending on your skill and how much time you can spend in a session.

How to Play an Adventure

Throughout the ADVENTURE the VIC 20 will ask you "What shall I do now?". You should respond with a ONE or TWO word command. The first word is always a verb, the second word indicates a direction or an object. Support, for example, that you are in a dark room and the VIC 20 says:

It's dark in here. I can't see.

What shall I do now?

What shall I do now?

Que dois-je faire maintenant?)

If you are carrying a torch, you can light it by typing LIGHT TORCH (and pressing RETURN). Note: All your responses to the VIC 20 should be typed WITHOUT the use of the SHIFT key.

Some (but not all) of the words that you may find useful are:

CLIMB (MONTER)	HELP (À L'AIDE)
DROP (DESCENDRE)	GO (ALLER)
ENTER (ENTRER)	EXAMINE (EXAMINER)
LIGHT (ALLUMER)	MOVE (DÉPLACER)
LEAVE (LAISSER)	PULL (TIRER)
	PUSH (POUSSER)

If you use a command that the VIC 20 can't do or doesn't understand, it will respond with "Don't know how to "verb" something", or "Don't know how to "object/direction is", or some other appropriate message. If this happens, try to think of another way to express what you want to do. For example instead of GO SWIMMING try SWIM. You will also find that most objects have more than one word in their names and that they can be picked up or used by specifying the last word of their names. For example you might find a GOLDEN FISHING ROD, to pick it up you would only have to type GET ROD. Normally you can only do things to objects which you are carrying or that are visible.

5. Si votre téléviseur a des "flutters", vous pouvez taper POKÉ 36864,133 et appuyer sur la touche RETURN pour arrêter le flottement.

6. Tapez ce qui suit pour commencer le jeu: SYS 32592

and press the RETURN key.

The VIC 20 will display an introductory page which gives the ADVENTURE number. It also asks:

Want to restore previously saved game?

If you are starting a new game, type NO and press RETURN. You will see the initial screen which contains such information as the name of the ADVENTURE and where you are.

If you wish to continue a previously saved game type YES and press RETURN, then follow the instructions on the screen. (See LOADING A GAME.) When the game is loaded you will be told your starting location.

You are now ready to start (or continue) your game.

How Adventure Games Work

ADVENTURES are "mind-fantasies". In the beginning, you find yourself in a specific location and you start exploring. You can accomplish a variety of tasks by typing a one or two word command, and pressing RETURN. If you make a mistake when typing, you can use the CURSOR CONTROL and the INSERT/DELETE keys to correct the error, BEFORE you press RETURN. While you are ADVENTURING the VIC 20 screen editor still works normally so that you can move to any point on the screen to enter a command line.

When you type a command, it will appear on the screen in one colour, and the VIC will respond with messages in a different colour. This makes it easier to see what you did and what happened when you did it.

Don't be discouraged if you don't solve the ADVENTURE right away. That is the challenge of ADVENTURE games. You have to keep exploring and trying different techniques to get farther and farther through the ADVENTURE...accumulating treasures or useful objects farther and farther through the ADVENTURE.

6. Tapez ce qui suit pour commencer le jeu: SYS 32592

and press the RETURN key.

The VIC 20 affichera une page d'introduction qui vous donnera le numéro d'ADVENTURE et qui vous demandera:

Si vous commencez un nouveau jeu, tapez NO et appuyez sur la touche RETURN. Vous obtiendrez une image qui comprendra divers renseignements tels que le nom de l'ADVENTURE et où vous en êtes.

Si vous désirez continuer un jeu que vous avez mis de côté précédemment, tapez YES et appuyez sur RETURN, puis suivez les instructions données sur l'écran. (Voir COMMENT CHARGER UN JEU.) Lorsque le jeu est chargé, on vous indiquera à quel endroit commencer. Vous êtes maintenant prêt à commencer (ou à continuer) votre jeu.

Comment fonctionnent les jeux d'aventure

Les jeux d'ADVENTURE sont des "fantasies de l'esprit". Au début, vous vous trouvez dans un endroit précis et vous devez commencer à explorer. Vous pouvez accomplir un certain nombre de tâches en tapant une commande d'un ou de deux mots et en appuyant sur RETURN. Si vous faites une erreur en utilisant les touches INSERT/DELETE pour corriger l'erreur AVANT d'appuyer sur RETURN, pendant que vous pratiquez votre ADVENTURE, le dispositif de transformation sur l'écran du VIC 20 fonctionnera normalement si bien que vous pouvez vous déplacer à n'importe quel point de l'écran pour introduire une ligne de commande.

Lorsque vous tapez une commande, elle apparaîtra sur l'écran dans une couleur et le VIC répondra avec des messages d'une couleur différente. De cette façon, il vous sera plus facile de voir ce que vous avez fait et ce qui se produit par la suite.

Ne vous découragez pas si vous n'arrivez pas à résoudre tout de suite votre ADVENTURE. C'est là le défi qu'il faut relever dans les jeux d'ADVENTURE. Vous devez continuer votre exploration et essayer différentes techniques pour aller de plus en plus loin dans votre ADVENTURE... pour accumuler des trésors ou

WELCOME TO ADVENTURE

YOUR GUIDE TO THE ADVENTURES OF SCOTT ADAMS

BIENVENUE À L'ADVENTURE

VOTRE GUIDE POUR LES ADVENTURES DE SCOTT ADAMS

Voici votre guide pour les JEUX D'AVEN-

TURE GAMES of Scott Adams, for the COM-
MODORE VIC 20 Computer. They give you a
wonderful excuse to spend countless hours in
front of your computer, struggling through
mazes, wrestling with brain teasing problems,
trying to defeat magical monsters and spells,
and closer to unlocking the secrets of your
ADVENTURE.

Équipement nécessaire

Pour jouer votre ADVENTURE vous aurez
besoin: d'un VIC 20 de COMMODORE avec
écran de surveillance.

Équipement facultatif

De plus, vous pouvez aussi raccorder l'équi-
pement suivant:
Un lecteur de cassette COMMODORE (C2N)
qui vous permettra de conserver le jeu en cours
de progression pour le poursuivre par la suite.
VOTRAX "Type 'N' Talk"™ avec câble est dis-
ponible par l'intermédiaire de VOTRAX Inc. Ce
dispositif ajoute la parole au programme!

Mise en marche

1. Vérifiez que votre VIC 20 et votre téléviseur sont bien à la position d'ARRÊT.
2. Insérez la cartouche d'ADVENTURE dans la fente à large orifice qui se trouve à l'arrière de votre VIC 20 en vous assurant que l'éti-quette est bien vers le haut.
3. Raccordez le lecteur de cassette COMMO-
DORÉ si vous avez l'intention de l'utiliser.
4. Mettez en marche votre VIC 20 puis votre téléviseur.

This is your guide to the incredible ADVEN-

TURE GAMES of Scott Adams, for the COM-
MODORE VIC 20 Computer. They give you a
wonderful excuse to spend countless hours in
front of your computer, struggling through
mazes, wrestling with brain teasing problems,
trying to defeat magical monsters and spells,
and closer to unlocking the secrets of your
ADVENTURE.

Equipment Required

To play your ADVENTURE you will require:
a COMMODORE VIC 20 with power supply; a
television set or monitor.

Optional Equipment

In addition you may also connect the follow-
ing equipment:
COMMODORE Cassette Unit (C2N) to allow
you to save the game in progress for continua-
tion later.
VOTRAX "Type 'N' Talk"™ with cable, availa-
ble from VOTRAX Inc. This adds speech to the
program!

Getting Started

1. Ensure that your VIC 20 and television are turned OFF.
2. Insert the ADVENTURE cartridge into the wide Expansion Port slot at the back of your VIC 20 ensuring that the label is facing up.
3. Connect the COMMODORE Cassette Unit if you intend to use it.
4. Turn on your VIC 20 and then your tel-
evision.

VOTRAX TYPE 'N' TALK OUTPUT

If you obtain a VOTRAX voice synthesizer (available directly from VOTRAX) you can add "speech" to your Adventure games. Type V to activate a Votrax Type 'N' Talk voice synthesizer and the Type 'N' Talk will "speak" the adventure to you (it will still be printed on the screen). The Type 'N' Talk must be connected to the VIC 20 using either the VIC RS232 adapter cartridge, or the VIC to Type 'N' Talk cable sold by Votrax. Set your Type 'N' Talk for 2400 baud according to the instructions supplied with the Type 'N' Talk.

OTHER GAMES IN THE ADVENTURE SERIES

Adventure 1 - Adventureland

In ADVENTURELAND you must collect a series of thirteen (13) treasures (Scott Adams isn't superstitious even if you are) and return them to a safe store room. Most of this ADVENTURE takes place underground with some surface work to give you some fresh air and daylight.

You should be wary of the following:

Dragons
Bees
Chiggers
Bears

You will get plenty of exercise as you work through this ADVENTURE. You have magic spells and magical/mystical animals to deal with throughout this ADVENTURE, and the treasures appear in the most unlikely places. Dark passages and maze like caverns make life difficult (but not impossible).

Adventure 4 - Voodoo Castle

You must save Count Christie from the evil curse before you are killed or cursed yourself. Magic, both good & evil, abounds within the walls of the castle. Step outside into the graveyard and see the grim warning. Beware of the witch but remember that not everything is out to get you (just most things).

Adventure 3 - Mission Impossible

You have to pit your wits against a saboteur in a race against time. The object is to stop a time bomb detonating in a Nuclear Power Station. You must collect all the necessary Security passes so that you can explore the various sections of the power station. There are no treasures to collect in this ADVENTURE just useful objects to help in your mission.

All the technical information that you may require can be found within the Nuclear Power Station and so no previous knowledge of Nuclear Physics or bomb disposal is required. It is, however, recommended that this mission not be undertaken by a novice Adventurer.

Adventure 5 - The Count

You are trapped within the precincts of castle DRACULA and you must defeat the count before he kills you. You may wander around the castle at will until night falls. Then you begin to get tired and will fall asleep unless

All the necessary instruments for the destruction of the count and your survival will be found within the castle precincts as well as a few false clues and useless items (life is never simple).

Si vous obtenez un synthétiseur de voix VOTRAX (disponible directement de VOTRAX), vous pouvez ajouter la "parole" à vos jeux d'aventure. Tapez V pour actionner un synthétiseur de voix Votrax Type 'N' Talk et le Type 'N' Talk vous "parlera" pour vous expliquer l'aventure (les instructions seront quand même imprimées sur l'écran). Le Type 'N' Talk doit être raccordé au VIC 20 en utilisant soit la cartouche d'adaptateur VICRS232 soit le VIC au câble Type 'N' Talk vendu par Votrax. Réglez votre Type 'N' Talk pour 2400 baud conformément aux instructions fournies avec le Type 'N' Talk.

AUTRES JEUX DANS LA SÉRIE AVENTURE

Aventure 1 - Pays de l'aventure

Vous devez recueillir une série de treize (13) trésors (Scott Adams n'est pas superstitieux même si vous l'êtes) et les retourner dans une salle où ils seront en sûreté. La plus grande partie de cette AVENTURE a lieu sous terre mais vous irez à la surface de temps à autre pour prendre l'air et revoir la lumière du jour.

Vous devrez faire très attention aux dangers suivants:

- Les dragons
- Les abeilles
- Les chiggers
- Les ours

Cette AVENTURE vous donnera beaucoup d'exercices. Vous aurez à vous méfier des sorts que l'on vous jettera ainsi que des animaux magiques et mystiques. Les trésors apparaîtront dans les endroits les plus imprévus. Les passages sombres et le labyrinthe vous rendront la vie difficile (mais rien n'est impossible).

Aventure 4 - Le château vaudou

Vous devez sauver le comte Christie du mauvais sort avant que vous ne soyez tué ou atteint vous-même par le mauvais sort. La magie, bonne ou mauvaise, abonde à l'intérieur des murs du château. Pénétrez dans le cimetière et vous y découvrirez un avertissement sinistre. Attention à la sorcière mais rappelez-vous que tout le monde n'est pas contre vous.

Aventure 3 - Mission impossible

Vous devez jouer au plus fin avec un saboteur dans une course contre la montre. L'objectif consiste à arrêter une bombe à retardement qui doit exploser dans une station nucléaire. Vous devez recueillir tous les laissez-passer de sécurité pour pouvoir explorer les divers secteurs de la station nucléaire. Il n'y a pas de trésors à découvrir dans cette AVENTURE, rien que des objets qui vous aideront à remplir votre mission.

Tous les renseignements techniques dont vous pouvez avoir besoin se trouvent dans la station nucléaire et il n'est pas nécessaire que vous ayez des connaissances en physique nucléaire ni que vous sachiez comment désamorcer une bombe. On recommande cependant que cette mission ne soit pas entreprise par un aventurier novice.

Aventure 5 - Le Comte

Vous êtes emprisonné dans l'enceinte du château de DRACULA et vous devez vaincre le comte avant qu'il ne vous tue. Vous pouvez vous déplacer autour du château autant que vous le voulez jusqu'à la tombée de la nuit. Puis vous commencez à vous fatiguer et à vous endormir à moins que ...

Vous trouverez tous les instruments nécessaires pour la destruction du comte et votre survie dans l'enceinte du château ainsi que quelques renseignements faux et inutiles (rien n'est simple dans la vie).