

ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH • ONE PLAYER ONLY
FRANÇAIS • UN SEUL JOUEUR
DEUTSCH • EIN SPIELER ALLEIN
ITALIANO • UN SOLO GIOCATORE
ESPAÑOL • SOLO UN JUGADOR

1 VIDEO GAME
JEU VIDEO
TELE-SPIEL
VIDEO GIOCO
JUEGO VIDEO

Swordquest[™]

EarthWorld[™]



CX 2656

SWORDDOQUEST™

EARTHWORLDTM

NOTE: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

REMARQUE: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu 2600™ Video Computer System™ ATARI.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

N.B. Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione POWER della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco 2600™ Video Computer System™ ATARI.

NOTA: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI 2600™ Video Computer System™.

ATARI, Marca de Atari, Inc.

GAME PLAY

Welcome to EarthWorld. This is the first in a series of four worlds you must pass through on your quest for the Sword of Ultimate Sorcery. On each journey you will descend into a strange and isolate landscape beneath the earth, and emerge a seasoned traveller, ready for the next adventure.

Your task is simple: By leaving the right combinations of objects in the right rooms, you must make your way, step by step, to an enchanted treasure locked within the SWORDQUEST labyrinth. Your goal in EarthWorld is the Warrior's Sword.

There are ten steps, or task sequences, in EarthWorld. Each time you carry out the correct task sequence, your progress is heralded with a flare display and a fragment of the EarthWorld fanfare. At the center of the flare display is the task number. After completing the tenth task sequence, you will uncover the Warrior's Sword buried within EarthWorld's zodiac chambers.

Note: One of the flare displays contains a clue

REGLES DU JEU

Embarquez-vous pour le monde mystérieux EarthWorld, l'un des quatre univers qu'il vous faudra traverser dans votre quête du Glaive de l'Ultime Sortilège. A chaque voyage, vous descendrez dans un gouffre infernal, étrange et désolé, dont vous émergerez explorateur accompli, prêt à votre prochaine aventure.

Votre mission est des plus simples: abandonnant dans les chambres qui conviennent les assortiments d'objets appropriés, il faut vous avancer, pas à pas, vers un trésor enchanté emprisonné dans le labyrinthe du SWORDQUEST. Votre bût dans EarthWorld: vous emparer de l'Épée du Preux.

EarthWorld comporte dix étapes ou suites de travaux. Chaque fois que vous en réussissez une, une torche éblouissante flamboie sur l'écran et un passage de la fanfare d'EarthWorld retentit pour saluer votre exploit. Au centre de la torche figure le numéro du travail ainsi accompli. A la fin de la dixième étape, vous

SPIEL

Willkommen in EarthWorld! Dies ist die erste von vier Welten, die Sie passieren müssen, wenn Sie sich auf die Suche nach dem Zauberschwert machen. Während jeder Fahrt steigen Sie in eine fremde und ungewohnte unterirdische Landschaft herab und kommen um viele Erfahrungen reicher zurück, bereit für ein neues Abenteuer.

Ihre Aufgabe ist denkbar einfach: Indem Sie die richtigen Kombinationen von Gegenständen in den richtigen Räumen lassen, müssen Sie Schritt für Schritt Ihren Weg machen, bis Sie einen verzauberten Schatz finden, der im SWORDQUEST-Labyrinth versteckt ist. Ihr Ziel in EarthWorld besteht darin, das Schwert des Kriegers zu erringen.

In EarthWorld gibt es zehn Schritte bzw. Aufgabensequenzen. Jedes Mal, wenn Sie die richtige Aufgabensequenz durchgeführt haben, wird Ihr Fortschritt feierlich

IL GIOCO

Benvenuti a EarthWorld. Questo è il primo di una serie di quattro mondi attraverso i quali dovette passare nel corso della vostra ricerca della Spada del Grande Incantesimo. In ciascuno dei quattro viaggi scenderete in un mondo strano e isolato situato sotto la superficie terrestre. Alla fine di ciascun viaggio avrete accumulato tanta esperienza che sarete pronti ad affrontare la prossima avventura.

Il vostro compito è semplice. Lasciando la giusta combinazione di oggetti nelle giuste camere, riuscirete a farvi strada, un passo alla volta, verso il tesoro incantato nascosto fra le mura del labirinto SWORD-QUEST. Nel giocare a EarthWorld, la vostra meta consiste nel trovare la Spada del Guerriero.

Il gioco

EarthWorld è suddiviso in dieci fasi, o compiti.

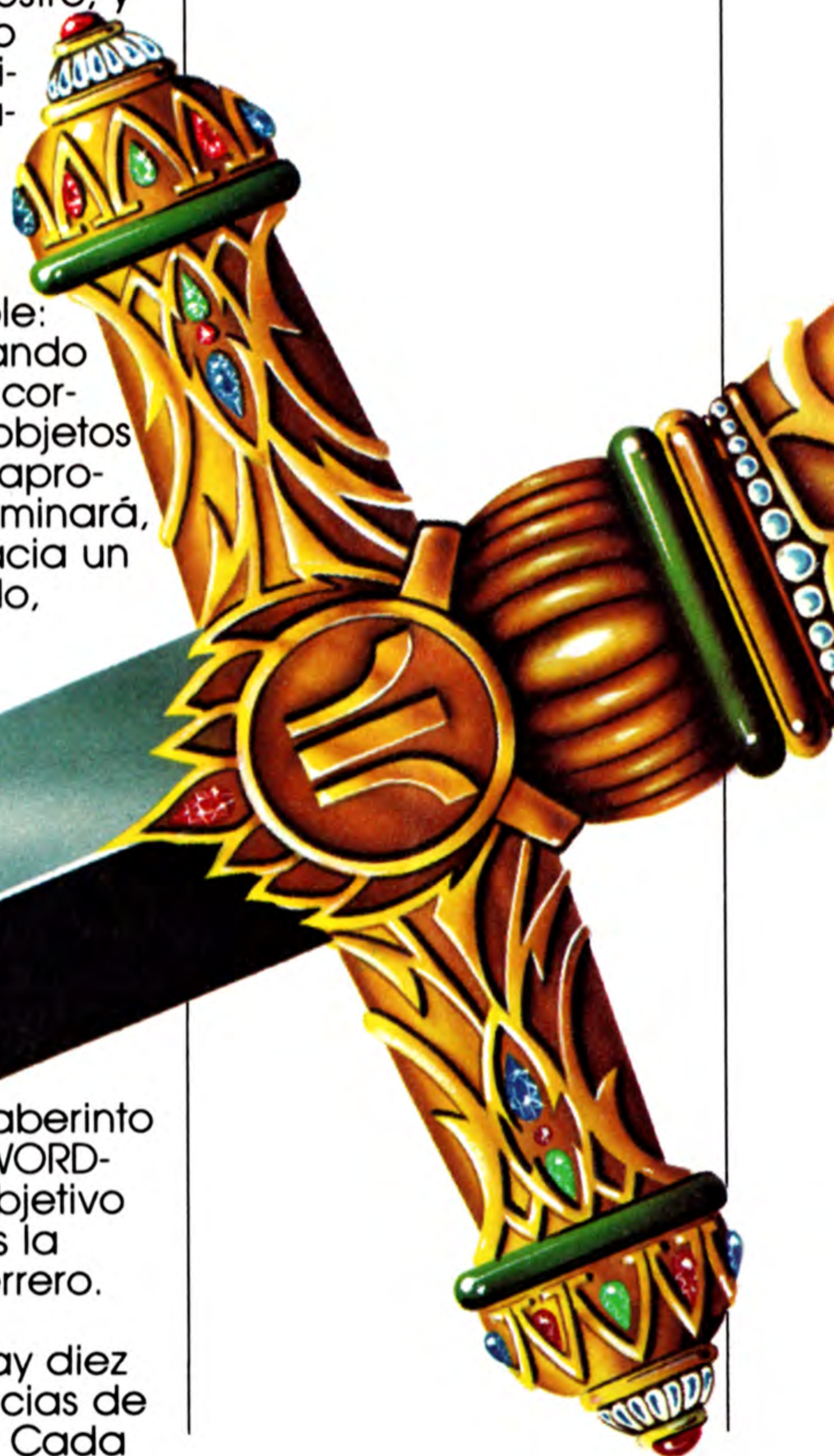
REGLAS DEL JUEGO

¡Bienvenido a EarthWorld! Este es el primero de una serie de cuatro mundos a través de los cuales usted debe pasar en su búsqueda de la Espada de la Suprema Hechicería. Durante cada viaje, usted descenderá a un territorio desconocido y aislado por debajo de la superficie terrestre, y emergerá siendo un viajero experimentado, preparado para la próxima aventura.

Su tarea es simple: Mientras va dejando la combinación correcta de varios objetos en las cámaras apropiadas, se encaminará, paso a paso, hacia un tesoro encantado, encerrado dentro del

laberinto de SWORD-QUEST. Su objetivo en EarthWorld es la Espada del Guerrero.

En EarthWorld hay diez pasos, o secuencias de tareas, a seguir. Cada



that will help you on the next SWORDQUEST adventure, FireWorld.

ROOMS AND PASSAGEWAYS

EarthWorld is made up of twelve rooms, joined by twelve passageways.



Each Room is marked with a sign of the zodiac. **Figures 1** and **3** show you the Virgo passageway and room; **figure 2** shows the zodiac symbols for all the rooms.

Press the red controller button to enter the first passageway. From there, you may either

découvrirez l'Épée du Preux ensevelie dans les chambres du zodiaque d'EarthWorld.

Remarque: L'une des torches affichées sur l'écran contient une indication qui vous aidera lors de votre prochaine aventure SWORDQUEST: FireWorld.™

CHAMBRES ET GALERIES

EarthWorld se compose de douze chambres reliées entre elles par douze galeries, chaque chambre représentant l'un des signes du zodiaque. Les **figures 1** et **3** représentent la chambre et la galerie de la Vierge, et la **figure 2** les symboles des douze chambres.

Entrez dans la première galerie en appuyant sur le bouton de commande rouge. Vous pourrez ensuite, soit pénétrer dans la première chambre du zodiaque en appuyant à nouveau sur le même bouton, soit vous diriger vers l'une des sorties pour avancer vers la galerie suivante.

angekündigt: ein Teil der EarthWorld-Fanfane ertönt und ein Leuchtsignal erscheint. In der Mitte der Leuchtsignalanzeige ist die Aufgabennummer. Nachdem Sie die zehnte Aufgabensequenz beendet haben, werden Sie das in den EarthWorld-Tierkreis-kammern vergrabene Schwert des Kriegers entdecken.

Hinweis: Eine der Leuchtsignalanzeigen enthält einen Tip, der Ihnen beim nächsten, FireWorld genannten, SWORDQUEST-Abenteuer helfen wird.™

KAMMERN UND DURCHGÄNGE

EarthWorld besteht aus zwölf Kammern, die durch zwölf Durchgänge verbunden sind. Jede Kammer ist mit einem Tierkreiszeichen bezeichnet. In **Abbildungen 1** und **3** sehen Sie den Durchgang und die Kammer der Jungfrau; in **Abbildung 2** sehen Sie die Tierkreiszeichen für alle Kammern.

Drücken Sie den roten Steuerknopf, um den ersten Durchgang zu betreten. Von dort können Sie entweder die erste Tierkreiskammer betreten, indem Sie den roten Steuerknopf

Ogni volta che portate a termine correttamente un certo compito, il vostro progresso è annunciato sullo schermo da una fiammata improvvisa e da un frammento della fanfara di EarthWorld. Al centro della fiammata viene indicato il numero del compito. Dopo aver compiuto i dieci compiti sarete in grado di scoprire la Spada del Guerriero, la quale è seppellita dentro le camere zodiacali di EarthWorld.

Nota: Una delle fiammate improvvise che appaiono sullo schermo contiene una traccia che vi aiuterà nella vostra prossima avventura *SWORDQUEST: FireWorld*.™

CAMERE E CORRIDOI

EarthWorld consiste in dodici camere unite fra di loro da dodici corridoi. Ciascuna camera è identificata da un segno zodiacale. Le **figure 1** e **3** rappresentano la camera e il corridoio identificati dal segno della Vergine; la **figura 2** mostra i simboli zodiacali per tutte le dodici camere.

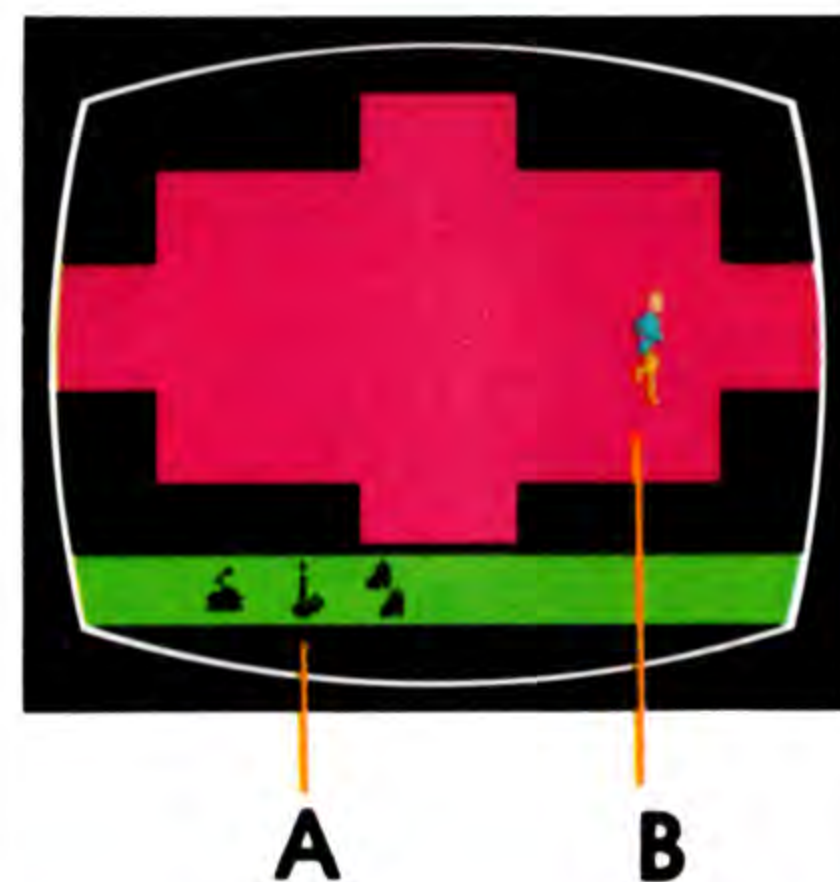
vez que usted ejecuta la secuencia de tarea correcta, se anuncia su progreso con una exhibición de iluminaciones y un fragmento de la fanfarria de EarthWorld. En el centro de la iluminación se exhibe el número de la tarea. Al completar la décima secuencia de tareas, descubrirá la Espada del Guerrero, enterrada dentro de las cámaras zodiacales de EarthWorld.

Nota: Una de las exhibiciones de iluminación contiene una clave que le ayudará en la próxima aventura de *SWORDQUEST, FireWorld*.™

CAMARAS Y CORREDORES

EarthWorld está compuesta por doce cámaras, unidas por doce corredores. Cada cámara está señalada por un signo del zodiaco. Las **figuras 1** y **3** muestran la cámara y el corredor de Virgo; la **figura 2** muestra los símbolos del zodiaco para todas las cámaras.

1



PASSAGEWAY

A-Objects you are carrying
B-Explorer

GALERIE

A-Objets transportes
B-Explorateur

DURCHGANG

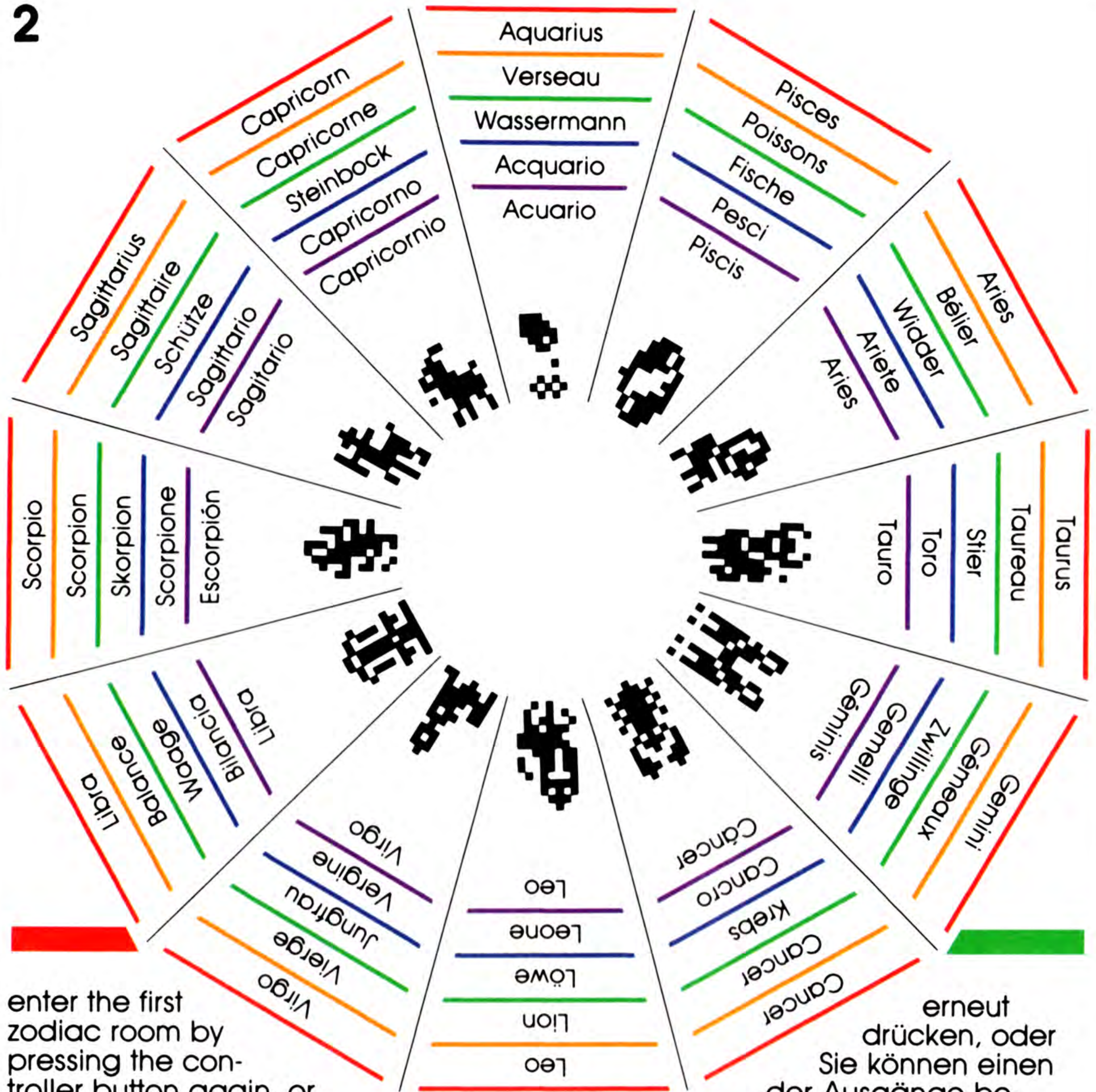
A-Gegenstände, die Sie tragen
B-Abenteurer

CORRIDOIO

A-Oggetti che portate
B-Esploratore

CORREDOR

A-Objetos que esta llevando
B-Explorador



enter the first zodiac room by pressing the controller button again, or you may use one of the exits to move on to the next passageway.

To leave a room, position the cursor directly over the doorway (figure 3), and press your controller button.

Pour quitter une chambre, placer le curseur directement au-dessus de l'encadrement de la porte (figure 3) et appuyez ensuite sur le bouton de commande.

erneut drücken, oder Sie können einen der Ausgänge benutzen, um zum nächsten Durchgang zu gelangen.

Um eine Kammer zu verlassen, bringen Sie die Positionsanzeige direkt über den Türeingang (Abbildung 3) und drücken Ihren Steuerknopf.

Premete il pulsante di comando rosso per entrare nel primo corridoio. Da lì potete entrare nella prima camera zodiacale premendo nuovamente il pulsante di comando, oppure potete usare una delle uscite per entrare nel prossimo corridoio.

Se volete uscire da una camera, piazzate il cursore direttamente sopra l'arco della porta (figura 3), e premete il pulsante di comando.

OGGETTI

Nel corso della vostra ricerca potete portare un massimo di sei oggetti alla volta. All'inizio del gioco avete soltanto tre oggetti; nelle camere zodiacali ve ne sono sparsi altri tredici. L'ultimo oggetto, la Spada del Guerriero, non apparirà finché non avrete compiuto tutti i compiti.

Apriete el botón rojo del mando para entrar al primer corredor. Una vez ahí, usted puede entrar a la primera cámara zodiacal mientras apriete nuevamente el botón del mando, o puede utilizar una de las salidas para continuar hacia el próximo corredor.

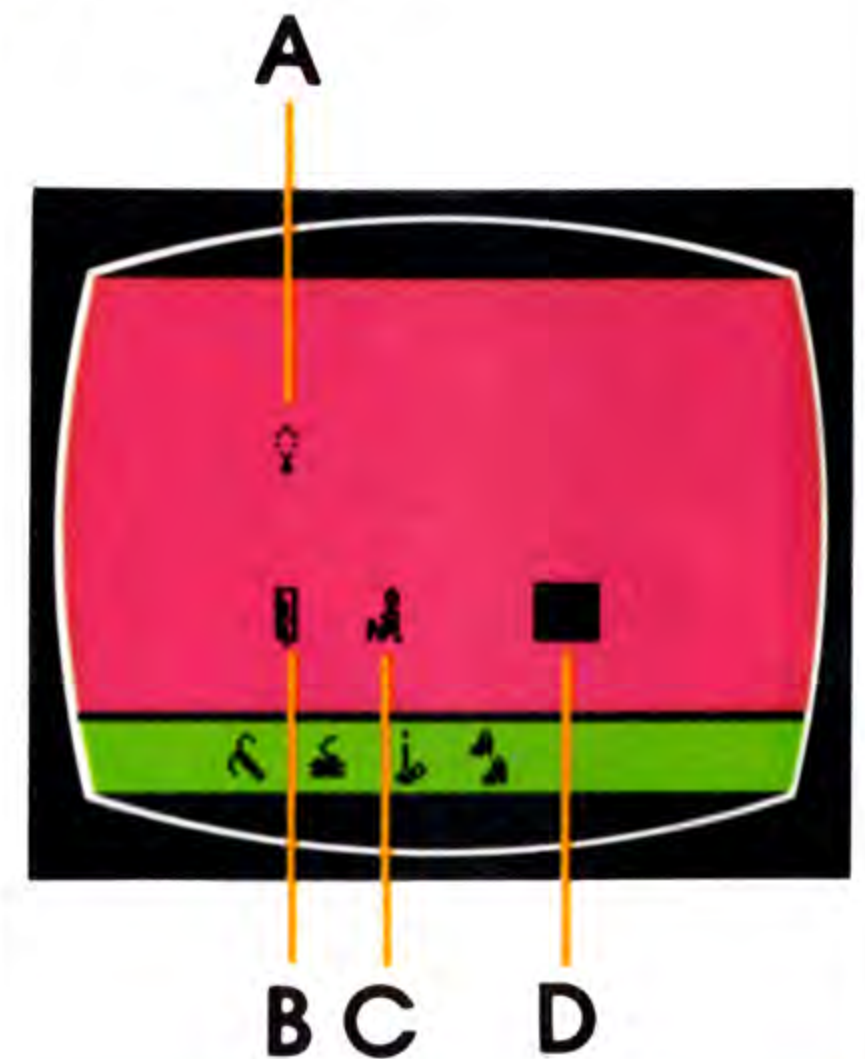
Para salirse de una cámara, coloque el cursor directamente encima de la puerta (figura 3), y apriete el botón del mando.



OBJETOS

Usted puede llevar hasta seis objetos simultáneamente. Comienza el juego llevando tres objetos; los otros trece están desparramados a través de las cámaras zodiacales. El último objeto, la Espada del Guerrero,

3



ZODIAC ROOM

A-Object
B-Doorway
C-Zodiac sign
D-Cursor

CHAMBRE DU ZODIAQUE

A-Objet
B-Encadrement de porte
C-Signe du zodiaque
D-Curseur

TIERKREISKAMMER

A-Gegenstand
B-Türeingang
C-Tierkreiszeichen
D-Positionsanzeige

CAMERA ZODIACALE

A-Oggetto
B-Arco della porta
C-Segno zodiacale
D-Cursore

CAMARA ZODIACAL

A-Objeto
B-Puerta
C-Signo del zodiaco
D-Cursor



- Cloak of Invisibility
- Manteau d'Invisibilité
- Unsichtbarkeits-Umhang
- Mantello dell'Invisibilità
- Manto de Invisibilidad



- Rope
- Corde
- Seil
- Corda
- Soga



- Shield
- Bouclier
- Schild
- Scudo
- Escudo



- Necklace
- Collier
- Halskette
- Collana
- Collar



- Short Sword
- Epée Courte
- Kurzes Schwert
- Spada Corta
- Espada Corta



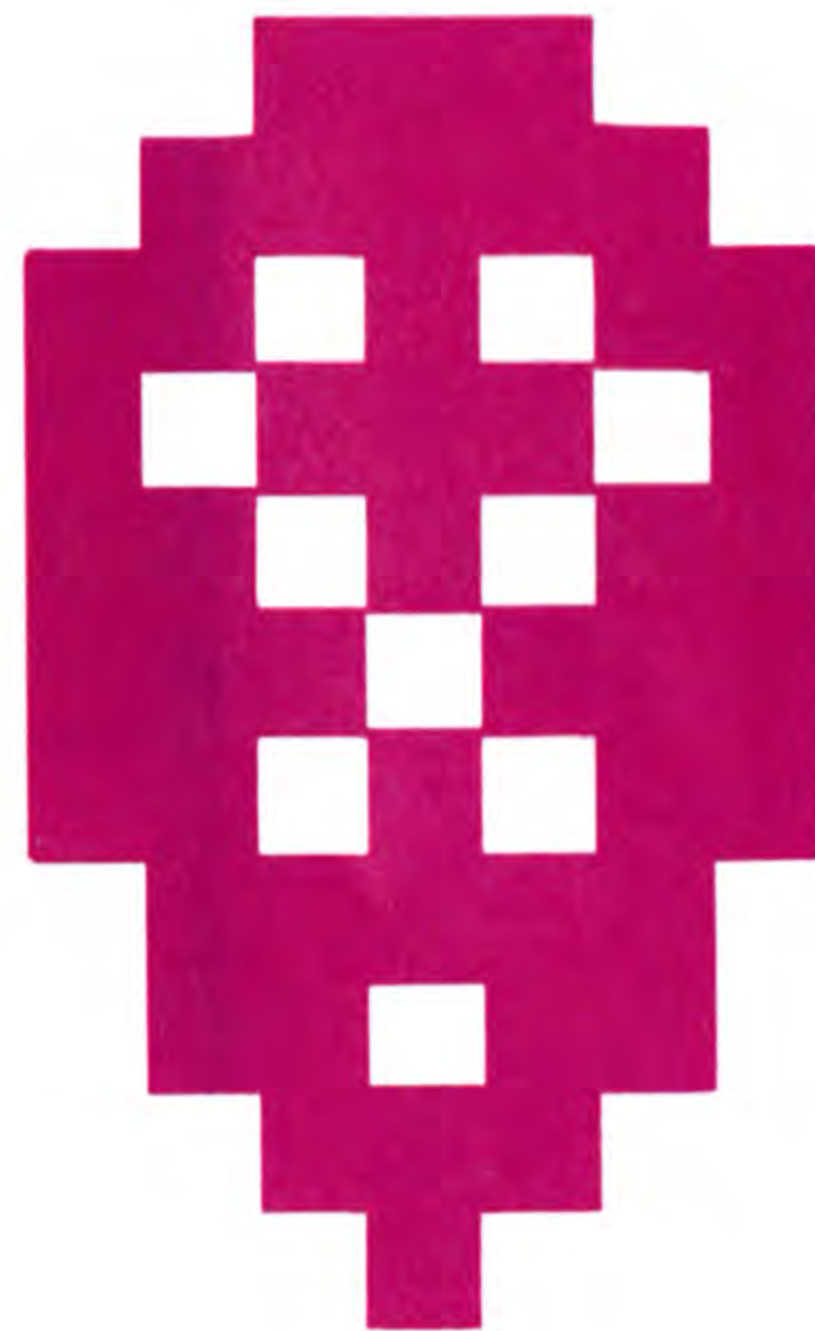
- Lamp
- Lampe
- Lampe
- Lampada
- Lámpara



- Dagger
- Poignard
- Dolch
- Pugnale
- Puñal



- Food
- Nourriture
- Essen
- Cibo
- Comida





- Ring
- Bague
- Ring
- Anello
- Anillo



- Amulet
- Amulette
- Amulett
- Amuleto
- Amuleto



- Grappling Hook
- Crochet
- Greifhaken
- Uncino
- Garfio



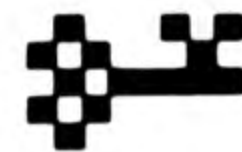
- Water
- Eau
- Wasser
- Acqua
- Agua



- Talisman of Passage
- Talisman de Passage
- Passage-Talisman
- Talismano di Passaggio
- Talismán de Pasaje



- Shoes of Stealth
- Chaussons Furtifs
- Schluauheits Schuhe
- Scarpe Furtive
- Zapatos de Cautela



- Key
- Clé
- Schlüssel
- Chiave
- Llave



- Warrior's Sword
- Epée du Preux
- Schwert des Kriegers
- Spada del Guerriero
- Espada del Guerrero

OBJECTS

You may carry up to six objects at a time. You begin the game carrying three objects; thirteen more are scattered throughout the zodiac rooms. The last object, the Warrior's Sword, does not appear until you have completed all the tasks.

Figure 4 shows you all sixteen EarthWorld objects.



Certain objects will help you on your journey through EarthWorld. For example, one object allows you to move through the side exits of the passageways, which may speed your travel through the maze. Another object allows you to see the charging horns in the dark bull pit of Taurus.

To pick up or leave an object, move the cursor directly over the object and press the controller button.

OBJETS

Vous pouvez transporter jusqu'à six objets à la fois. Vous commencez le jeu avec trois, treize autres étant éparpillés à travers les chambres du zodiaque. Le dernier objet, qui est l'Épée du Preux, n'apparaîtra que lorsque vous aurez accompli tous vos travaux.

La **figure 4** représente les seize objets d'EarthWorld.

Certains objets faciliteront votre voyage à travers EarthWorld. Par exemple, l'un d'entre eux vous permet de passer à travers les sorties latérales des galeries, ce qui peut accélérer votre traversée du labyrinthe, tandis qu'un autre vous permet de voir les cornes du Taureau qui fonce furieusement dans les ténèbres qui règnent dans son arène.

GEGENSTÄNDE

Sie können gleichzeitig bis zu sechs Gegenstände tragen. Sie beginnen das Spiel, indem Sie drei Gegenstände tragen; weitere dreizehn sind in den Tierkreiskammern verstreut. Der letzte Gegenstand, das Schwert des Kriegers, erscheint erst dann, wenn Sie sämtliche Aufgaben durchgeführt haben.

Abbildung 4 zeigt Ihnen sämtliche sechzehn Gegenstände der EarthWorld.

Gewisse Gegenstände werden Ihnen bei Ihrer Fahrt durch EarthWorld helfen. So gestattet Ihnen zum Beispiel ein Gegenstand, sich durch die Seitenausgänge der Durchgänge zu bewegen. Dadurch könnte sich die Geschwindigkeit erhöhen, mit der Sie sich durch den Irrgarten bewegen. Ein anderer Gegenstand gestattet Ihnen, die gefährlichen Hörner im dunklen Toro-Stall des Stiers auszumachen.

Um einen Gegenstand aufzuheben oder ihn fallen zu lassen, bringen Sie die Positionsanzeige direkt über den Gegenstand und drücken den Steuerknopf.

La **figura 4** mostra i sedici oggetti di EarthWorld.

Certi oggetti vi saranno d'aiuto nel corso delle vostre peripezie attraverso EarthWorld. Per esempio, un certo oggetto vi permetterà di uscire dai passaggi laterali dei corridoi, il che vi aiuterà ad uscire dal labirinto in meno tempo. Un altro vi permetterà di vedere le corna del bue che vuol farvi fuori nella fossa del Toro.

Per raccogliere o abbandonare un oggetto, piazzate il cursore direttamente sopra l'oggetto e premete il pulsante di comando.

Nota: Quando spostate il cursore dentro una camera, manovrate il comando a cloche con tocco leggero. Il cursore tenderà a girare intorno allo schermo quando il comando a cloche è mantenuto fermo.

no aparece hasta que usted haya completado todas las tareas.

La **figura 4** le muestra todos los dieciséis objetos de Earthworld.

Ciertos objetos le ayudarán en su viaje a través de EarthWorld. Por ejemplo, un objeto le permite moverse a través de las salidas laterales de los corredores, lo que le permite acelerar su viaje a través del laberinto. Otro objeto le ayuda a ver los cuernos en embestida de los toros en la fosa oscura de Tauro.

Para recoger o dejar un objeto, mueva el curso directamente por encima de dicho objeto y apriete el botón del mando.

Nota: Al mover el cursor a través de una cámara, manipule suavemente la palanca de mando. El cursor tenderá a desaparecer por un lado de la pantalla, reapareciendo por el otro, si la palanca de mando se mantiene en posición.



Note: When moving the cursor around in a room, use a light touch on the Joystick. The cursor will tend to "wrap around" the screen when the Joystick is held in position.



SKILL AND ACTION TRIALS

Four of the zodiac rooms are guarded by skill and action trials. In each of these, you must master a skill in order to gain passage to the next room. You must leap from raft to raft to cross the Aquarian rapids (5), dodge the spears of Sagittarius (6) and the horns of Taurus (7), and run through a roaring waterfall in the jungle of Leo (8).

To get out of a skill and action trial, press your controller button.

Pour prendre ou laisser un objet, placez le curseur directement au-dessus et appuyez sur le bouton de commande.

Remarque: Pour vous déplacer à l'intérieur d'une chambre, utilisez la commande à levier par touches légères, car le curseur a tendance à traverser l'écran et à revenir de l'autre côté quand le levier est maintenu dans la même position.

EPREUVES D'ENDURANCE ET DE DEXTERITE

Quatre des chambres du zodiaque sont farouchement protégées, et vous devrez subir des épreuves d'endurance et de dextérité et faire preuve d'un talent spécial pour avoir accès à la chambre suivante. Bondissez de radeau en radeau pour traverser les Grands Rapides du Verseau (5), esquivez les Flèches du Sagittaire (6) et les Cornes du Taureau (7), traversez à toute vitesse les Chutes d'eau qui grondent dans la jungle du Lion (8).

Pour vous sortir d'une épreuve d'endurance et de dextérité, appuyez sur le bouton de commande.

Hinweis: Wenn Sie die Positionsanzeige in einer Kammer herum-bewegen, sollten Sie den Steuerknüppel vorsichtig bewegen. Die Positionsanzeige neigt nämlich dazu, um den Bildschirm "herum" zu kommen, wenn der Steuerknüppel an Ort und Stelle gehalten wird.

GESCHICKLICHKEIT UND GEISTESGEGENWART

Für vier der Tierzeichenkammern brauchen Sie eine gute Portion Geschicklichkeit und Geistesgegenwart. In jedem dieser Räume müssen Sie gewandt sein, um sich Zutritt zur nächsten Kammer zu verschaffen. So müssen Sie von Floß zu Floß springen, um die Stromschnellen des Wassermanns zu überqueren (5), den Speeren des Schützen ausweichen (6), den Hörnern des Stieres gewandt aus dem Wege gehen (7), und schließlich einen tosenden Wasserfall im Dschungel des Löwen passieren (8).

Wenn Sie Ihre Geschicklichkeit und Geistesgegenwart nicht mehr auf die Probe stellen und ausschneifen wollen, drücken Sie Ihren Steuerknopf.

PROVE D'ABILITÀ E D'AZIONE

Quattro delle dodici camere zodiacali sono protette da prove d'abilità e d'azione. In ciascuna di queste quattro camere, per poter passare nella prossima dovete eseguire perfettamente un certo compito. Dovete saltare da zattera a zattera quando attraversate le rapide dell'Acquario (5), evitare le frecce del Sagittario (6) e i corni del Toro (7), e attraversare correndo le ruggenti cascate d'acqua nella giungla del Leone (8).



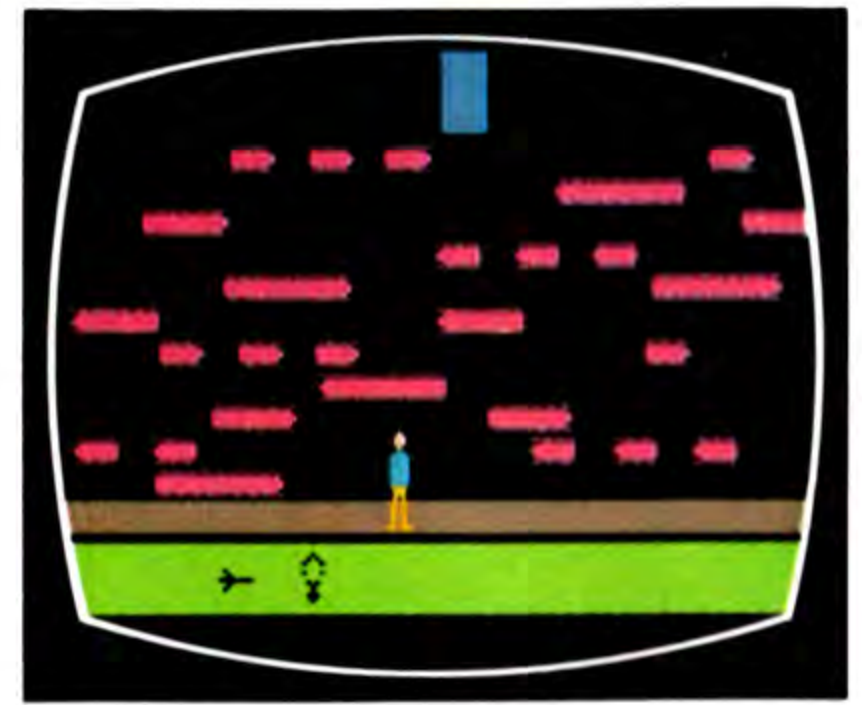
Per uscire da una prova d'abilità e d'azione premete il pulsante di comando.

PRUEBAS DE DESTREZA Y ACCION

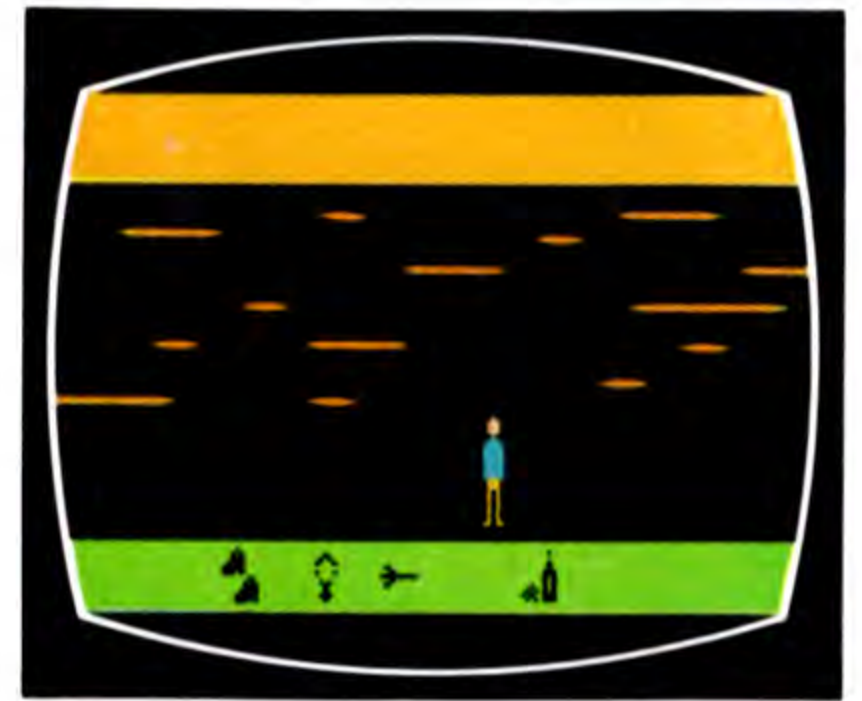
Cuatro de las cámaras zodiacales están protegidas por pruebas de destreza y acción. En cada una de estas cámaras, usted debe dominar una destreza para poder pasar a la próxima cámara. Tiene que saltar de una balsa a otra para cruzar los rápidos de Acuario (5), esquivar las lanzas de Sagitario (6) y los cuernos de Tauro (7) y correr a través de las cataratas rugientes de la jungla de Leo (8).

Para salirse de una prueba de destreza y acción, apriete el botón del mando.

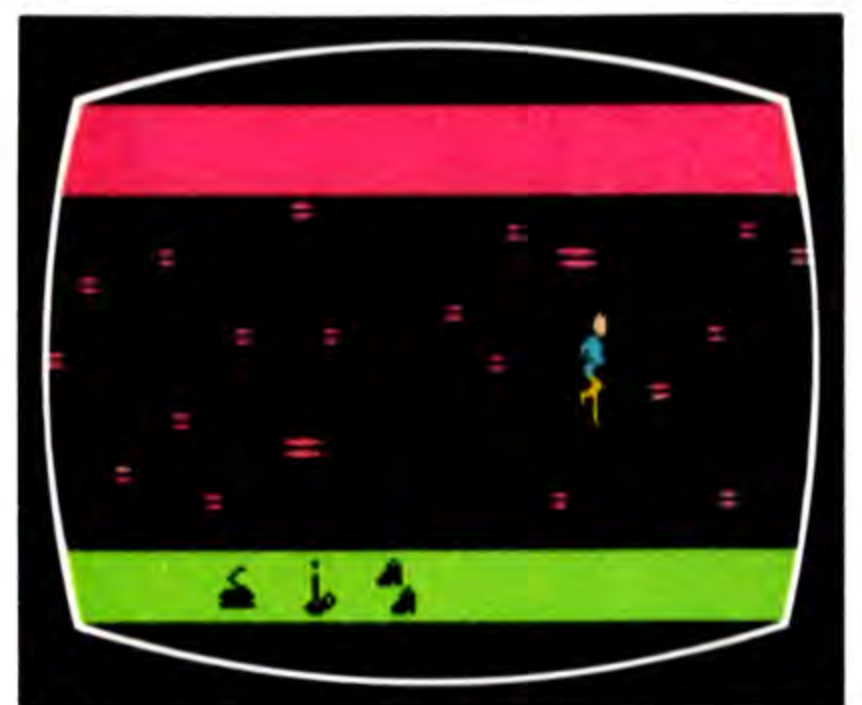
5



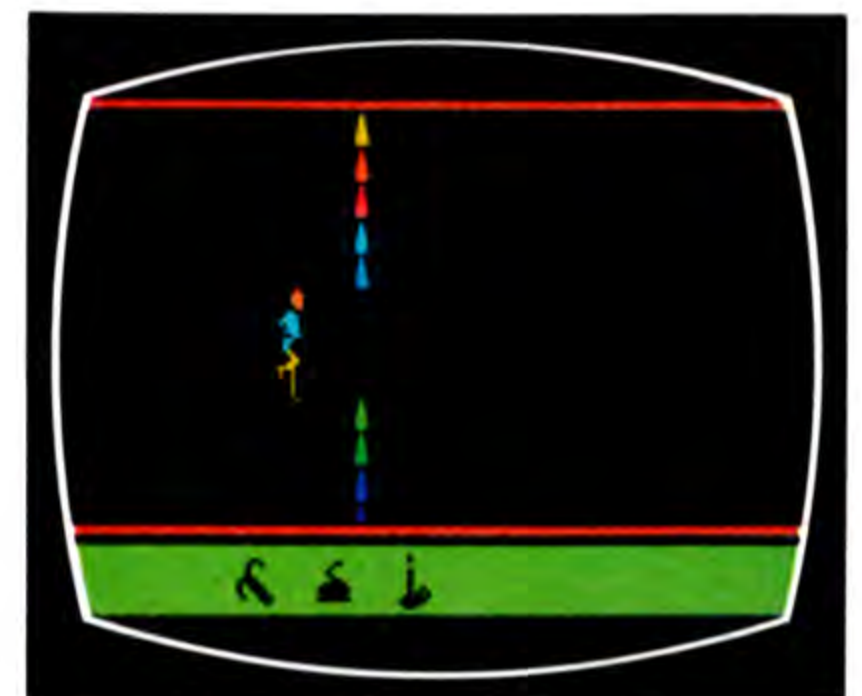
6



7



8



FINAL SEQUENCE

When you've received the last flare display and the EarthWorld fanfare, press your controller button to enter the room where the Warrior's Sword awaits you. Armed with the sword and your one clue to FireWorld, you are ready to continue your quest or for the Sword of Ultimate Sorcery.



USING THE CONTROLLER

Use your Joystick Controller with this ATARI Game Program cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your ATARI Video Computer System game. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

SEQUENCE FINALE

Lorsque vous aurez reçu la dernière torche et la fanfare d'EarthWorld, appuyez sur le bouton de commande pour entrer dans la chambre où vous attend l'Épée du Preux. Armé de ce glaive et de l'indication vous ouvrent les portes de FireWorld, vous êtes prêt à continuer votre quête du Glaive de l'Ultime Sortilège.

EMPLOI DE LA COMMANDE

Employez le levier de commande avec cette cassette ATARI Game Program. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre ATARI Video Computer System. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Servez-vous de votre commande à levier pour faire avancer votre explorateur à travers les galeries du labyrinthe ou pour déplacer votre curseur autour des chambres

ENDSEQUENZ

Sobald Sie die letzte Leuchtsignalanzeige gesehen und die EarthWorld-Fanfare gehört haben, drücken Sie Ihren Steuerknopf, um die Kammer zu betreten, wo das Schwert des Kriegers auf Sie wartet. Mit dem Schwert gerüstet und mit Ihrem einen Tip für FireWorld sind Sie nun bereit, die Suche nach dem Zauberschwert fortzusetzen.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI Game Program Kasette benutzen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER** Buchse an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um Ihren Abenteurer durch die Durchgänge zu bewegen, oder, um die Positionsanzeige um die Tierkreiskammern zu

SEQUENZA FINALE

Dopo aver ricevuto l'ultima fiammata improvvisa e la fanfara di EarthWorld, premete il pulsante di comando per entrare nella camera dove vi aspetta la Spada del Guerriero. Armati della spada e della traccia che vi guiderà a FireWorld, siete pronti a continuare la vostra ricerca della Spada del Grande Incantesimo.



USO DEL COMANDO

Con questa cartuccia ATARI Game Program si usa il comando a cloche. Assicuratevi che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro del ATARI Video Computer System. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

SECUENCIA FINAL

Cuando haya recibido la última exhibición de iluminaciones y fanfarria de EarthWorld, apriete el botón del mando para entrar a la cámara donde le espera la Espada del Guerrero. Armado con la espada y preparado con la clave única para FireWorld, está preparado para continuar su búsqueda de la Espada de la Suprema Hechicería.

USO DEL MANDO

Use la palanca de mando con este cartucho ATARI Game Program. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su ATARI Video Computer System. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Utilice su palanca de mando para mover a su explorador a través de los corredores, o para mover el cursor entre las cámaras



JOYSTICK CONTROLLER

LEVIER DE COMMANDE

KNÜPPELSTEUERUNG

COMANDO A CLOCHE

PALANCA DE MANDO

Use your Joystick to move your explorer through the passageways, or to move the cursor around the zodiac rooms. Press the red controller button to:

- begin the game
- move in and out of rooms and passageways
- pick up and leave objects
- get out of a skill and action trial

CONSOLE CONTROLS

Use the **GAME RESET** switch to return to the initial screen display and restart the game. The **GAME SELECT** and **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



du zodiaque. Appuyez sur le bouton de commande rouge pour:

- commencer la partie de jeu;
- entrer et sortir des chambres et des galeries;
- prendre et laisser des objets;
- vous sortir d'une épreuve d'endurance et de dextérité.

COMMANDES DE LA CONSOLE

La touche **GAME RESET** vous permet de retrouver l'écran initial et de recommencer la partie. Les touches **GAME SELECT** et **DIFFICULTY** ne sont pas utilisées dans ce jeu.

Si vous désirez quitter EarthWorld sans perdre votre avance dans le jeu, laissez simplement votre interrupteur **POWER** en position **ON**. (Le téléviseur pouvant être allumé ou éteint). Au bout de quelques vingt minutes, l'écran initial réapparaît. Appuyez sur votre bouton de commande pour retrouver votre dernière position.

bewegen. Drücken Sie den roten Steuerknopf, um:

- das Spiel zu beginnen;
- sich in und aus Kammern und Durchgängen zu bewegen;
- Gegenstände aufzuheben und sie fallen zu lassen;
- aus Proben der Geschicklichkeit und Geistesgegenwart herauszukommen.

KONSOLEN-STEUERUNG

Benützen Sie den **GAME RESET** Schalter, um zur ursprünglichen Bildschirmanzeige zurückzukommen, und das Spiel neu zu beginnen. Die **GAME SELECT** und **DIFFICULTY** Schalter werden in diesem Spiel nicht benützt.

Wenn Sie EarthWorld verlassen möchten, ohne die Zeichen Ihres Fortschritts im Spiel zu löschen, lassen Sie ganz einfach Ihren Konsolen-**POWER**-Schalter auf **ON**. (Der Fernseher selbst kann ein- oder ausgeschaltet sein.) Nach etwa zwanzig Minuten erscheint dann die ursprüngliche Bildschirmanzeige.

Usate il comando a cloche per fare avanzare il vostro esploratore attraverso i corridoi

o per muovere il cursore nelle camere zodiacali. Premete il pulsante di comando rosso per:

- iniziare il gioco;
- entrare e uscire dalle camere e dai corridoi;
- raccogliere e abbandonare oggetti;
- evitare una prova d'abilità e d'azione.

COMANDI DELLA CONSOLA

Usate l'interruttore **GAME RESET** per riportare lo schermo al punto di partenza e ricominciare il gioco. Gli interruttori **GAME SELECT** e **DIFFICULTY** non si usano in questo gioco.

Se volete abbandonare EarthWorld senza però cancellare il progresso fatto, lasciate l'interruttore **POWER** della console sulla posizione **ON**. (Il televisore può essere lasciato acceso o spen-

zodiacales. Apriete el botón rojo del mando para:

- comenzar la partida;
- entrar a las cámaras y corredores y salirse de ellos;
- recoger y dejar objetos;
- salirse de una prueba de destreza y acción.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Use el conmutador **GAME RESET** para volver a la exhibición inicial en la pantalla y recomenzar la partida. En este juego no se usan los conmutadores **GAME SELECT** y **DIFFICULTY**.

Si usted desea abandonar EarthWorld, sin que se anule el avance conseguido en la partida, deje simplemente el conmutador **POWER** de la consola en la posición **ON**



If you wish to leave EarthWorld without erasing your progress in the game, simply leave your console **POWER** switch **ON**. (The television may be left on or off.) After about twenty minutes, the initial screen display will appear. Press your controller button to return to your last position.

HELPFUL HINTS

- Use paper and pen to keep a log of every movement and its result for future reference.
- Pay close attention to your progress as you pick up different objects. An object's effect on game play is not always immediately apparent.
- Some skill and action trials may become easier if you wait for a while before trying to do the task.
- An object may still be useful even after it has been used to get through a task sequence or skill and action trial.

CONSEILS UTILES

- Avec du papier et un crayon, constituez-vous, pour référence future, un carnet de route portant mention de chacun de vos mouvements et de ses résultats.
- Remarquez bien les progrès que vous permettent d'accomplir les divers objets que vous ramassez en chemin. L'effet d'un objet ne se manifeste pas toujours immédiatement.
- Il est possible que certaines épreuves d'endurance et de dextérité soient plus faciles si vous attendez quelque temps avant de tenter l'exploit demandé.
- Un objet déjà utilisé pour accomplir une suite de tâches ou une épreuve peut encore être utile.

Drücken Sie Ihren Steuerknopf, um zu Ihrer letzten Stellung zurückzukehren.

NÜTZLICHE HINWEISE

- Mit Papier und Kugelschreiber können Sie jegliche Bewegung festhalten und die Ergebnisse in der Zukunft benutzen.
- Achten Sie genau auf Ihren Fortschritt, wenn Sie verschiedene Gegenstände aufheben. Die Auswirkung eines Gegenstandes auf das Spiel ist nicht immer sofort ersichtlich.
- Gewisse Proben der Geschicklichkeit und Geistesgegenwart werden leichter, wenn Sie eine Weile abwarten, bevor Sie versuchen, die Aufgabe durchzuführen.
- Ein Gegenstand mag noch von Nutzen sein, selbst wenn er bereits benutzt wurde, um eine Aufgabensequenz durchzuführen, oder bei einer Probe der Geschicklichkeit und Geistesgegenwart verwendet wurde.

to.) Dopo circa 20 minuti sullo schermo apparirà il disegno grafico iniziale. Per ritornare alla vostra ultima posizione premete il pulsante di comando.

SUGGERIMENTI UTILI

- Usate della carta e una penna per tener conto di ogni movimento fatto e del relativo risultato, in modo tale da ricordarvelo nel futuro.
- Fate molta attenzione al vostro progresso nel raccogliere gli oggetti. L'effetto di un oggetto sul gioco non è sempre immediatamente percepibile.
- Certe prove d'abilità e d'azione possono diventare più facili se aspettate un po' prima di eseguirle.
- Un oggetto può essere utile anche dopo essere stato utilizzato in un compito o per portare a termine una prova d'abilità e d'azione.

(Se puede dejar el televisor prendido o apagado). Después de aproximadamente veinte minutos, aparecerá la exhibición inicial de la pantalla. Apriete el botón del mando para regresar a su última posición.

SUGERENCIAS UTILES

- Para referencias futuras, tenga a mano lápiz y papel para mantener un registro de cada movimiento y su resultado.
- Preste atención a su progreso cuando recoja objetos diferentes. No siempre el efecto causado por un objeto durante la partida de juego se revela inmediatamente.
- Algunas de las pruebas de destreza y acción serán más fáciles si usted espera un poco antes de tratar de ejecutar la tarea.
- Un objeto puede seguir siendo útil, aún después de haber sido usado para pasar por una secuencia de tareas o prueba de destreza y acción.



ATARI®
PROOF OF PURCHASE

SWORDQUEST™ EarthWorld™

ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 