

MISSION SHARK

ATARI
MUSEUM.NL

Spelsituatie:

Je bent geheimagent van de militaire inlichtingendienst en wordt per parachute gedropt achter de vijandelijke linie teneinde het hoofdkwartier van de tegenstander binnen te dringen om de vijand te confronteren en eventuele oppositie uit te schakelen. Tijdens deze missie moeten militaire gegevens worden vergaard. Na beëindiging van deze actie moet je op tijd de weg terug vinden uit het vijandelijke hoofdkwartier om opgepikt te kunnen worden door een vriendelijke helikopter.

In het binnenste van het enorme beveiligde complex van het vijandelijk hoofdkwartier bevinden zich **4 containers** met geheime gegevens die van vitaal belang zijn voor het welslagen van MISSION SHARK. Nadat alle vier containers zijn opgespoord en veilig gesteld, kan de terugtocht worden aanvaard.

Het complex is beveiligd door **electrische poorten** die gedeactiveerd kunnen worden door het bereiken van de genummerde VDU-schermen. Als een poort eenmaal is vernietigd, kan hij niet meer worden gereactiveerd.

De agent draagt een gedempt 9 mm lichtgewicht snelvuurpistool dat door de vuurknop wordt bediend. Er staan ook wat handgranaten ter beschikking die worden geworpen door de joystick naar achteren te trekken terwijl de vuurknop wordt ingedrukt. Wanneer men door de voorraad granaten, die op het scherm door symbolen worden aangegeven, heen raakt, kan men zijn bewapening weer aanvullen uit de hier en daar verspreid rondslingerende materialen van de tegenstander.

De gevechtskracht van de agent wordt getoond door middel van de groene balk onder in het scherm. Het verzamelen van '**Harten**' vult het energieverlies weer aan.

Het vijandelijke hoofdkwartier verkeert in alarmfase 'rood'. Daardoor liggen antipersoonsmijnen in voor vijandelijke acties bijzonder gevoelige gebieden en zijn er kanontorens in de plafonds in stelling gebracht.

Het rode blok in de rechter benedenhoek van het scherm symboliseert het vijandelijke gebied en geeft de positie weer, waar de agent zich op elk moment van het spelverloop bevindt.

MISSION SHARK - bereid je voor op de hoogspanning van het agentenbestaan onder vijandelijk vuur en een klok die de minuten genadeloos wegtikt die het verschil uitmaken tussen leven en dood.
Doe je best en overleef!! Veel succes!

Instrumenten:

Het spel wordt gestart door de **VUURKNOP** van de **JOYSTICK**. Het spel begint op het moment dat de agent het vijandelijke hoofdkwartier binngaat.

Met **OPTION** kiest men tussen het voortdeunende muziekje of het aktiegeluid.

Dit is een "A New Generation" Game!