



ATARI  
MUSEUM.NL  
ARCADE GAME SERIES



English Instructions. Anweisungen auf Deutsch. Instructions en français.  
Instrucciones en español. Instrukties in nederlands. Istruzioni in italiano.

CARTRIDGE FOR THE  
ATARI HOME COMPUTERS

Under License from Nintendo of America, Inc.

® designates a trademark of Nintendo of America, Inc. Rules © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915.

---

## DOEL

---

In dit spel ben jij Popeye! En je doel is om al Olÿfjes harten, briefjes en uitroepen om H-E-L-P op te vangen vóór ze in het water vallen en zinken – of vóór Brutus, de Zeeheks, of een gier je ondersteboven slaat. Telkens als je een ronde voltooid hebt, ga je automatisch over naar de volgende – die dan nog lastiger is.

---

## HET STELLEN VAN DE CONSOLEREGELAARS

---

1. Zet de patroon stevig in de patroongleuf bovenop de Atari 400 unit, de linker gleuf van de Atari 800 unit of opzij van de Atari 1200 XL unit.
2. Zet de ON/OFF (AAN/UIT) schakelaar op ON.
3. Druk de SELECT (keuze) knop neer om een spel met één of met twee spelers te kiezen.
4. Om te beginnen moet je de START knop op de console neerdrukken.

---

## DE STUURKNUPPELREGELAARS

---

Steek de stuurknuppelregelaars stevig in de Atari 1200 XL unit. Voor de Atari 400 en 800 units moet je de regelaars in de houders No. 1 en No. 2 steken.

Voor het spel met één speler moet je de LINKER regelaar gebruiken. Gebruik de stuurknuppel om Popeye op en neer de trap en over de platforms te leiden.

---

## De FIRE (vuur!) knop

---

Druk de FIRE (vuur) knop op de stuurknuppelregelaar neer telkens als je wilt dat Popeye de flessen van de Zeeheks stompt, de gieren neerslaat, de zandzak raakt of zijn spinazie grijpt. Telkens als je op de FIRE knop drukt zal Popeye zijn vuist éénmaal zwaaien.

**N.B.:** Het neerhouden van de FIRE knop betekent niet dat deze actie herhaald wordt.

---

## HET SPEL

---

Bij het begin van iedere ronde is het aantal resterende Popeye's boven-rechts op het scherm aangegeven. De eerste Popeye zal links, helemaal bovenaan verschijnen zodra de START knop neergedrukt wordt.

In elke ronde moet Popeye de liefde van Olÿfje opwekken door al haar harten, briefjes of uitroepen om H-E-L-P op te vangen, al naar gelang welke ronde je speelt, vóór ze in het water vallen en zinken. Maar Brutus, de Zeeheks en de gieren doen allemaal hun best om Popeye neer te slaan – Brutus met zijn vuisten, de Zeeheks met haar snelvliegende flessen en de gieren door goed te mikken! Als een van hen Popeye raakt – of als een van Olÿfjes tekens in het water vallen en niet op tijd eruit gehaald worden – dan verlies je hem en de volgende Popeye verschijnt links bovenaan, klaar om het nog eens te proberen.

---

## SPINAZIE

---

Gedurende de ronden kan Popeye's spinazie van tijd tot tijd te voorschijn komen in bepaalde plaatsen op het scherm (zie "spinazie" onder elke ronde). Zodra je die ziet, moet je Popeye naar de spinazie toe bewegen en de FIRE knoppen neerdrukken. Als je dat gauw genoeg doet, zal Popeye van kleur veranderen en je zult het "Popeye thema" horen. Nu heb je de kans om Brutus in te halen en hem neer te slaan. Als je dat kunt doen, dan win je 3000 PUNTEN! Bovendien, als je een van Olÿfjes tekens vangt terwijl het wijsje speelt, krijg je de DUBBELE SCORE VOOR ELK. Als Popeye zijn spinazie in een van de ronden opgebruikt, dan zal die niet meer in dezelfde ronde verschijnen.

## De zeeheks

Je kunt nooit van tevoren weten wanneer dit stuk ongeluk plotseling verschijnt en Popeye met een fles om zijn hoofd slaat. Maar ze zal alleen toeslaan als ze op hetzelfde platform is als Popeye. Als Popeye niet snel genoeg met zijn vuisten is om de fles weg te slaan en de fles raakt hem, dan verlies je deze Popeye. Als je nog een Popeye over hebt, zal hij bovenaan verschijnen.

---

## HARTEN

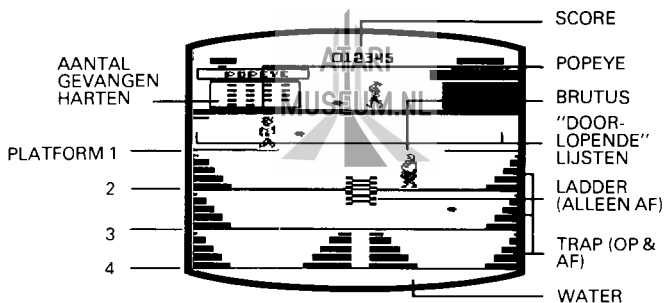
---

In deze ronde moet je alle 20 harten vangen vóór ze in het water vallen en zinken – en zonder dat je geraakt wordt door Brutus of de Zeeheks. Telkens als je een hart vangt, zal er een EEN terzijde van Popeye's huis dat bovenaan het scherm staat

verschijnen. Als je 20 harten hebt zal je automatisch met de volgende ronde beginnen.

## "Doorgaande" Lijsten

Als de ronde begint, verschijnt Popeye links aan de



bovenste lijst. Je knut Popeye van die lijst weg bewegen en hem veilig laten landen op het platform beneden. Of je kunt hem in tegengestelde richting bewegen en hij kan rond gaan naar de andere lijst. Je kunt altijd Popeye heen en weer sturen tussen lijsten of van één zijde naar beneden en naar het onderste platform. Brutus kan niet op deze lijsten wandelen, maar HIJ KAN OPSPRINGEN EN POPEYE NEERSLAAN!

### Trappen

Op elk platform zijn er trappen die Popeye en Brutus gebruiken moeten om van het ene platform naar het andere te gaan. Gebruik je stuurknuppel om Popeye op en neer te leiden.

### Spinazie

Popeye's spinazie zal van tijd tot tijd op de

trappen links verschijnen, hetzij op platform no. 2 of platform no. 3.

### "Neergaande" ladder

Er is een ladder in het midden van het scherm die platform no. 2 met platform no. 3 verbindt. Alleen Popeye kan deze ladder gebruiken, en dan alleen om van platform 2 naar platform 3 te gaan. Maar Brutus kan de ladder op en neer gaan en Popeye neerslaan.

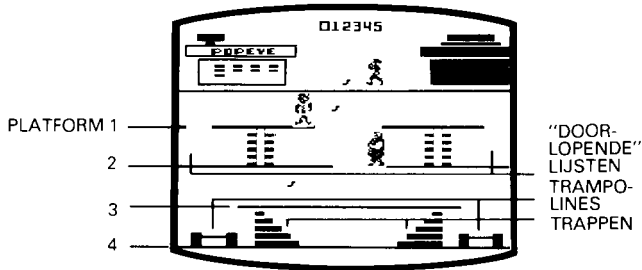
### Zandzak en emmer

Je zult een zandzak en een emmer zien nabij het midden, bovenaan het scherm. Wanneer Popeye van de rechter "doorgaande" lijst springt, kan hij de zak een stoot geven, zodat de emmer valt. Als Brutus daar vlak onder is, zal de emmer hem belemmeren verder te gaan en je wint extra punten (zie de scoring).

## LIEFDESBRIEFJES

### Ronde no. 2

Hier moet je alle 16 liefdesbriefjes vangen voordat ze in het water verzinken en zonder neergeslagen



te worden. Als je eenmaal alle 16 briefjes gevangen hebt, dan begin je automatisch met de volgende ronde.

### "Doorgaande" lijsten

In deze ronde bevinden de "doorgaande" lijsten zich op platform no. 2. Net als boven, kan Popeye

van de lijst afgaan en veilig landen op het platform eronder, of hij kan rondgaan naar de tegenoverliggende lijst. Brutus kan ook over deze lijsten gaan, maar hij kan niet rondgaan naar de tegenoverliggende lijst.

### De Wip

Onderaan, links op het scherm, is er een wip. Wanneer Popeye op het derde platform is, kan hij van de lijst afspringen, op de wip belanden en

omhoog veren. Als Popeye zich vasthaakt aan Z'n Schat bij het bereiken van de top, dan zal Popeye op platform no. 1 belanden en jij wint 500 PUNTEN! Zo niet, dan zal Popeye landen op platform no. 2. Maar als Brutus op de wip veert, zal hij altijd belanden op het tweede platform.

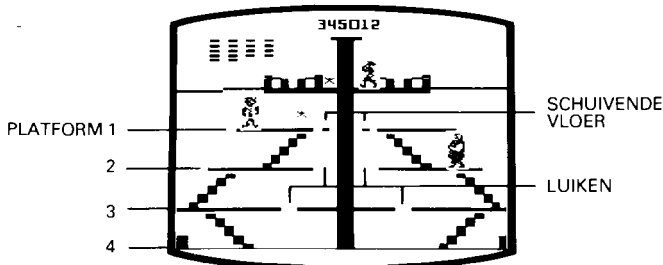
### Spinazie

Popeye's spinazie zal nu en dan rechts van het derde platform verschijnen.

## H-E-L-P

### Ronde no. 3

Deze keer huist Olive Oyl om hulp en Popeye moet alle letters H-E-L-P vangen. Telkens als je een letter



vangt, wordt er een sort toegevoegd aan de ladder die zich in het midden van het scherm bevindt. Als de ladder voltooid is, kan je automatisch naar ronde no. 1 terugkeren, maar op een veel moeilijker niveau.

### Verschuifbaar platform

In het midden van platform no. 1 bevindt zich een verschuifbaar platform. Als Popeye daarop stapt, zal hij naar de andere kant van de mast getrokken worden. Deze beweegbare vloer beweegt in beide richtingen, en Popeye is de enige persoon die hem kan gebruiken. Als Popeye het verschuifbare platform mist, dan valt hij op het volgende platform.

### Gieren

In deze ronde kunnen er plotseling gieren verschijnen die op Popeye neerstrijken. Als je vlug genoeg bent, kan Popeye elk van die gieren een stomp geven en 1000 PUNTEN winnen voor iedere gier die hij raakt. Maar zo niet, dan zullen de gieren Popeye neerslaan en jij zult hem verliezen. Als je een andere Popeye hebt, zal die boven links op het scherm verschijnen.

### Spinazie

In deze ronde zal Popeye's spinazie van tijd tot tijd aan de rechterkant van het 2de en 3de platform verschijnen.

## EIND VAN DE RONDE

De ronde eindigt als je alle tekens van Olyfje verzameld hebt. Als je nog een resterende Popeye over hebt, zal je automatisch voortgaan naar de volgende ronde.

## VOORTGANG NAAR EEN MOEILIJKER NIVEAU

Als je de eerste drie ronden afgemaakt hebt, zal je

opnieuw met ronde no. 1 beginnen, maar op een hoger niveau van.

De volgende dingen zullen zich voordoen als je van het ene niveau naar het andere voortgaat:

- ★ de snelheid waarmee Olyfje tekens vallen zal toenemen.
- ★ de flessen van de Zeeheks zullen vaker en sneller over het scherm vliegen.
- ★ Brutus zal Popeye dichter achterna jagen en ook sneller.

---

## EINDE VAN HET SPEL

---

Het spel eindigt als je geen Popeye's meer hebt. Om weer te spelen moet je gewoonweg de START knop indrukken. Om een spel met twee spelers te spelen moet je de SELECT (keuze) knop neerdrücken en daarna de START knop.

### Spel met twee spelers

In een spel met twee spelers spelen de spelers om de beurt als Popeye. De LINKER speler gaat eerst. De score van iedere speler is gedurende het hele spel zichtbaar. De score van de eerste speler staat links, die van de tweede speler rechts.

- ★ In een spel met twee spelers is een speler uit als hij of zij al zijn of haar resterende Popeye's verliest. De tegenstander kan echter doorspelen zolang hij of zij een resterende Popeye over heeft.

---

## DE SCORE

---

Het aantal punten voor elk hart, briefje of teken dat gevangen wordt, hangt af van op welk platform Popeye is als hij die vangt.

### Voorbeeld:

Als Popeye op platform no. 2 is als hij een teken van Olive vangt, dan win je 300 punten. Als hij op platform no. 4 is, dan is het teken 50 punten waard.

---

## HARTEN, BRIEFJES EN TEKENS

---

Platform no. 1 .....	500 punten
Platform no. 2 .....	300 punten
Platform no. 3 .....	100 punten
Platform no. 4 .....	50 punten
Tekens in water .....	50 punten
Het stoten van flessen .....	100 punten
Het stoten van gieren .....	1000 punten
Het raken van de zandzak .....	30 punten
Het raken van Brutus met de ton:	
Platform no. 2 .....	1000 punten
Platform no. 3 .....	2000 punten
Platform no. 4 .....	4000 punten
Brutus neerslaan .....	3000 punten
Z'n Schat grijpen .....	500 punten

---

## BONUS POPEYE

---

Je zult een bonus Popeye krijgen na de eerste in het spel verzamelde 20.000 punten.

### Dubbele punten

Niet vergeten: Je zult de dubbele waarde in

punten krijgen van een teken als Popeye het vangt terwijl het "Popeye theme" gespeeld wordt (nadat Popeye zijn spinazie pakt).

INDIEN U MOEILIKHEDEN ONDERVINDT BIJ HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT, TREEDT DAN IN VERBINDING MET DE NAASTBIJANDE AFDELING DIE BELAST IS MET HET KONTAKT NA DE VERKOOP.

### IN NEDERLAND

CLIPPER BENELUX,  
KONINGINNEWEG 6,  
1075 CX. AMSTERDAM,  
NEDERLAND.

### IN ENGELAND EN IERLAND

THE PALITTOY COMPANY,  
OWEN STREET,  
COALVILLE,  
LEICESTER LE2 6DE,  
ENGLAND.

### IN DUITSLAND

GENERAL MILLS, INC.,  
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,  
KLÖCKNERSTR. 1  
D-6054 RODGAU 3,  
BRD.

### IN FRANKRIJK

MIRO MECCANO S.A.,  
118 - 130 AVENUE JEAN JAURES,  
750 19 PARIS,  
FRANCE.

### IN SPANJE

PBP S.A.,  
HOSTALRIC (GIRONA),  
ESPANA.

### IN BELGIE

CLIPPER BENELUX,  
JUSTE STEENWEG 518,  
BRUSSEL,  
CHAUSSEE DE JETTE 518,  
BRUXELLES,  
BELGIE.

ELDERS IN EUROPA DIENT U DE PALITTOY COMPANY IN ENGELAND TE BENADEREN.





English

## **IMPORTANT NOTE**

The colours seen on your T.V. Set may not be identical to those shown in this booklet. This is due to the type of T.V. Receiver used and does not mean your cartridge is faulty.

German

## **WICHTIGER HINWEIS**

Die Farben Ihres Fernsehers können von den in dieser Broschüre gezeigten abweichen. Das wird durch den Fernsehempfänger verursacht und bedeutet nicht, daß die Kasette fehlerhaft ist.

Dutch

## **BELANGRIJK**

Het is mogelijk dat de op uw TV toestel zichtbare kleuren niet geheel met de in dit boekje afgebeelde overeenkomen. Dit is als gevolg van het gebruikte type TV ontvanger en betekent niet dat uw cartridge defect is.

French

## **IMPORTANT**

Les couleurs que vous voyez sur votre écran de télévision peuvent ne pas être identiques à celles figurant dans cette brochure. Ceci est dû au type de récepteur de télévision utilisé et ne veut pas dire que votre cartouche est défectueuse.

Italian

## **NOTA IMPORTANTE**

I colori osservati sullo schermo del vostro televisore potrebbero non essere identici a quelli riprodotti nel presente libretto. Ciò è dovuto al tipo particolare di televisore usato, e non significa che la vostra cartuccia sia difettosa.

Spanish

## **NOTA IMPORTANTE**

Los colores que ve en su aparato de televisión puede que no sean idénticos a los que se muestran en este folleto. Esto es debido al tipo de receptor de televisión usado y no significa que su cartucho esté defectuoso.

Code No. 051416