

ATARI
MUSEUM.NL

ATARI **1**
Volume
SMASH HITS

Diskette Versie

JET-BOOT JACK

Voor 1 of 2 spelers. Gebruik joystickingangen 1 en 2.

Jet-boot Jack, een supersonische SPACE jogger, zoekt door de RECORD PRESSING PLANT (fabriek waar grammofoonplaten ~~geperst~~ worden). Onderweg verzamelt hij muzieknoden; hij pakt ze waar hij maar kan. Hij droomt ervan ooit de grootste muziekcollectie ter wereld te bezitten. Dit droombeeld wordt echter telkens ruw verstoord: hardnekkige "bugs" (insecten) en "gremlins" (pechduiveltjes) treiteren en hinderen hem onophoudelijk. Jack kan zijn kwelgeesten onschadelijk maken door ze letterlijk op de kop te zitten: als hij boven hun hoofden is moet hij op ze springen tot ze dood neervallen. Op weg naar de vervulling van zijn muziek-manie hebben Jack's unieke Jet-boots brandstof nodig. Het "tanken" gaat als volgt: zorg dat Jack de vinyl "tankjes" die boven zijn hoofd hangen raakt. In no-time zal de energie doorstromen naar zijn laarzen en Jack gaat weer als een komeet!

Zo staan de zaken er voor, laten we nu maar eens kijken wat voor bloedstollende avonturen Jet-boot Jack, onze onverschrokken futuristische held, allemaal meemaakt.

BESTURING:

SELECT TOETS:

Met de SELECT toets kun je een spel voor twee personen (waarbij de spelers van positie wisselen) of voor een persoon selecteren.

OPTION TOETS:

Selecteert het spelniveau en bepaalt het aantal insecten en gremlins, het aantal beschikbare bijvullingen in iedere "tank", de hoeveelheid brandstof aan het begin, en de BONUS "multiplier" (het getal waarmee het aantal punten vermenigvuldigd wordt).

SPELNIVEAU P: "Practice mode" (oefen-stand). Geen insecten, 5 bijvullingen per vinyl tankje en een BONUS van 100 punten voor ieder ongebruikt tankje.
SPELNIVEAU 1: 2 insecten per scherm, 5 bijvullingen per tankje en een BONUS multiplier van 100.
SPELNIVEAU 2: 4 insecten per scherm, 5 bijvullingen per tankje en een BONUS multiplier van 200.
SPELNIVEAU 3: 6 insecten per scherm, 4 bijvullingen per tankje en een BONUS multiplier van 300.
SPELNIVEAU 4: 8 insecten per scherm, 4 bijvullingen per tankje en een BONUS multiplier van 400.
SPELNIVEAU 5: 10 insecten per scherm, 4 bijvullingen per tankje en een BONUS multiplier van 500.

SPATIEBALK:

De spatiebalk bepaalt de "spring-factor", d.w.z. deze zorgt er voor dat je de schermen die je al afgerond hebt kunt passeren, zodat je de volgende keer dat je het spel speelt kunt verder gaan met het scherm waar je mee bezig was.

N.B. Bij voltooiing van scherm 10, zal het eerstvolgende scherm altijd scherm 1 zijn, onafhankelijk van de "spring"-capaciteit.

START:

Door op de START toets of de joystickknop te drukken zal het spel beginnen. De waarden die gebruikt zullen worden zijn aangegeven op het standaard keuze-scherm.

DEMO:

Tijdens de DEMO (demonstratie) mode, die na 20 seconden begint, kan door het indrukken van de OPTION toets het keuze-scherm opnieuw worden geselecteerd. Tijdens een spel zal het indrukken van deze toets hetzelfde resultaat hebben.

JOYSTICK BESTURING:

LEFT en RIGHT: bewegen Jack naar links en naar rechts.

DOWN: Laat hem ter plekke op en neer springen. Kan niet worden gebruikt als hij zich op een lift of een "slider" (glijplank) bevindt.

UP: Bevindt Jack zich op een lift of glijplank, duw dan de joystick omhoog om deze te besturen.

JOYSTICK KNOP:

Door de (vuur)knop in te drukken kun je Jack laten bukken om lage plafonds, insecten e.d. te ontwijken. Na een tijdje komt hij automatisch weer omhoog.

PUNTEENTELLING

Voor iedere muzieknoot die Jack bemachtigt: 75 punten.

Insecten en gremlins kunnen gedood worden door op en neer te springen boven hen. Dit levert een RANDOM (willekeurige) BONUS op: 100-350 punten.

SCREEN COMPLETION BONUS (Bonus bij voltooiing van een scherm): x100 - x500.

Het aantal ongebruikte tankjes wordt vermenigvuldigd met de BONUS multiplier.

Elk scherm wordt afgerond als alle noten verzameld zijn.

FUEL (brandstof):

Ieder tankje bevat een bepaald aantal bijvullingen: als je nog reserves hebt, ontwijk dan de tank. Dit zal je punten opleveren!

WAARSCHUWING:

Er zullen sirenes afgaan:

- a. wanneer de brandstof op raakt, en
- b. als Jack te lang stil heeft gestaan.

EXTRA LEVENS:

Worden toegekend bij een score van: 10.000, 30.000, 50.000, en 80.000.

BUGS EN GREMLINS:

STATORS (onbeweeglijken): Blijven in een positie; gaan echter wel op gezette tijden naar boven en naar beneden. Kunnen alleen gedood worden terwijl ze omhoog zijn.

PATROLLERS (bugs en gremlins die patrouilleren): Bewegen van de ene kant naar de andere kant.

FLAPPERS ("kruipers"): Kruipen onder de stutten van de glijplanken. Ze zijn onsterfelijk en dus zeer gevaarlijk!

TIPS:

Jet-boot Jack kan alleen op en af de liften en glijplanken klimmen als deze stilstaan.

PAUSE CONTROL:

Om het spel tijdelijk te onderbreken kun je de spatiebalk indrukken. Het spel zal hervat worden als je de spatiebalk opnieuw indrukt.

FIREFLEET

FIREFLEET is een spel voor 1 speler. Gebruik joystick ingang 1 en druk op START als je wilt beginnen.

Beschrijving:

Je zult je ogen niet geloven als je de beelden van FIREFLEET ziet: haarscherpe, felgekleurde graphics, tanks en kanonnen, levensgevaarlijke krachtvelden en ogenschijnlijk ondoordringbare ravijnen! Je niet te benijden taak is het navigeren van je FIREFLEET oorlogsschip door 34 schermen vol voetangels en klemmen. FIREFLEET is onderverdeeld in vier gelijke gebieden, bestemd voor de resp. spelniveaus. Je bestuurt je schip met je joystick. Je kunt 8 verschillende richtingen op. De bewegingen zijn snel en exact.

EERSTE GEBIED: In het eerste gebied beschikt de vijand over zwaar geschut maar de kanonnen zijn meestal niet beschermd tegen jouw projectielen. Er is voldoende ruimte om te manoeuvreren.

TWEEDE GEBIED: Nu blokkeren de vijandelijke tanks je weg. Overleven kost moeite. De gang aan het eind van dit gebied is de zwaarste test: hoe kun je verder gaan als er geen ruimte is??!

DERDE GEBIED: Het moeilijkste gebied: krachtvelden, omringd door tanks en kanonnen. De meeste tanks en kanonnen zijn nog gepantserd tegen jouw projectielen ook en de krachtvelden kunnen niet vernietigd worden

VIERDE GEBIED: Zo, zo, jij bent ver gekomen. De volbrenging van je taak kan alsnog onmogelijk gemaakt worden door onverwoestbare tanks en doodlopende wegen.

PUNTELLING: Bij iedere 10.000 punten wordt je beloond met extra FIREFLEET cruisers. Het maximum is 9 schepen.

Een laatste tip: Als je teveel stuurt gaat je cruiser naar de knoppen. Wees voorzichtig en precies, dan zullen er steeds meer ravijnen voor je opdoemen!

ATRACT
MUSEUM.NL

DAN STRIKES BACK

DAN STRIKES BACK is een spel voor 1 persoon. Gebruik joystick ingang 1.

De GREAT DIAMOND (reuzendiamant) is Digger Dan's meest geliefde bezit. Hij heeft hem zelf met veel pijn en moeite opgegraven bij Round Mount in het Australische binnenland. Zijn aartsvijand, Brian the Blob, vond echter uit waar Digger Dan de diamant bewaarde en ging er mee vandoor. Hij bracht hem naar zijn diepste grot en stopte hem achter slot en grendel. Uit voorzorg plaatste hij verschillende bewakers voor de grot en voorzag de ingangen van massieve deuren.

Dan trekt er op uit naar de grot. Hij is vastbesloten zijn geliefkoosd bezit terug te roven. Onderweg moet hij MUSHROOMS (paddestoelen) vertrappen en SMALL DIAMONDS (diamantjes) rapen, die hem toegang kunnen verschaffen tot de deuren van de resp. niveaus in de grot. Terwijl hij bezig is moet hij de CREATURES (wezens) die in de grot rondhangen op een afstand zien te houden.

Op het moment dat hij de GREAT DIAMOND te pakken heeft moet hij als een haas weg zien te komen, wil hij in leven blijven. Helaas: net als Dan de grot binnengaat verschijnt Brian op het toneel. Hij volgt hem naar binnen ...

ATTRACT MODE: Zodra DAN STRIKES BACK geladen is zal de "attract mode" starten. Totdat het spel begint zal de herkenningstone van het spel onophoudelijk gespeeld worden, terwijl de grot getoond wordt.

START: Door op de START toets of de joystickknop te

drukken zal het spel beginnen. Linksboven op het scherm verschijnt je score en het aantal reserve "diggers" (gravers, delvers). Het record aantal punten sinds het spel geladen werd verschijnt rechtsboven op het scherm.

JOYSTICK BESTURING: Digger Dan zal in dezelfde richting bewegen als die waarin je de joystick beweegt. Op sommige plaatsen in de grot kan Dan niet naar boven klimmen. Kom je op zo'n plaats, dan zul je een omweg moeten maken.

DE VAULT (grot): De grot is verdeeld in 6 niveaus. Ieder niveau is gescheiden van het andere door een paar LOCKED DOORS (afgesloten deuren). Om de deuren op niveau 2 en 4 te openen moet Dan op de resp. niveaus 1 en 3 de paddestoelen vertrappen. Om de deuren op niveau 3, 5 en 6 open te krijgen moet Dan op de resp. niveaus 2, 4 en 5 alle SMALL DIAMONDS verzamelen. Voor de deur die toegang verstrekt tot het gedeelte waarin de GREAT DIAMOND ligt, moet Dan op niveau 6 alle paddestoelen die hij maar enigszins kan bereiken vertrappen.

AUTO DOORS (automatische deuren): Op niveau 2 en 5 zijn enkele deuren automatisch: op willekeurige momenten gaan ze open en dicht waardoor sommige gangen tijdelijk ontoegankelijk zijn. Maak een omweg of wacht tot ze weer open gaan.

SPIDER (spin): Op niveau 3 schuimt een GIANT SPIDER (reuzenspin) rond, die overal waar hij komt een web achterlaat. Als je naar beneden wilt, zul je door een web moeten breken. Pas op dat je niet betraapt wordt tijdens je ontsnappingspogingen.

NASTIES (krenge): In de grot liggen nog meer krenge op de loer: laat je niet vangen, anders ben je een "GONER" (oftewel: afgeschreven).

TOADSTOOLS (giftige paddestoelen): Je behaalt BONUS

POINTS (bonuspunten) als je er in slaagt plotseling opduikende MAGIC TOADSTOOLS te vertrappen.

PUNTEENTELLING:

Voor iedere vertrapte MUSHROOM:

10 x niveau

Voor iedere verpletterde MAGIC TOADSTOOL:

20 x niveau

Voor iedere opgeraapte SMALL DIAMOND:

50 x niveau

Voor ieder web waaruit je ontsnapt:

100 punten

Voor het arriveren bij de GREAT DIAMOND:

5000 punten

Als je kans ziet levend met de buit te ontsnappen:

10.000 punten

PAS OP: Als je probeert de GREAT DIAMOND te pakken let dan op Brian: hij zal alles wat maar in de grot ligt naar je hoofd smijten om te voorkomen dat je ontsnapt.

OPDRACHT VOLBRACHT: Ben je er een keer in geslaagd met diamant en al weg te komen dan zal alles bij de volgende poging een graadje moeilijker worden: alles beweegt sneller en de NASTIES zijn nog net een tikje NASTIER!

PAUSE (onderbreking): Om het spel te onderbreken kan de joystick gebruikt worden. Wil je het spel hervatten, beweeg dan de joystick in een willekeurige richting.

CAPTAIN STICKY'S GOLD

CAPTAIN STICKY'S GOLD is een spel voor 1 of 2 spelers. Gebruik joystickingangen 1 en 2.

BEGIN: Gebruik de OPTION toets bij het begin om het aantal spelers aan te geven. Druk vervolgens de START toets of de joystickknop in om van start te gaan. Wil je op een hoger spelniveau (ZONE) beginnen, druk dan i.p.v. op de START toets of de joystickknop op een van de toetsen 1 - 8.

BESCHRIJVING:

Als kersvers lid van CAPTAIN STICKY'S bemanning ben je verantwoordelijk voor het onderhoud van zijn duikuitrusting. De CAPTAIN'S kauwgomvoorraad is danig geslonken. Om de voorraad weer aan te kunnen vullen heeft hij flink wat goud nodig.

Op weg naar de bodem van de zee, waar de goudmijnen zijn, moet je jezelf met je harpoen-geweer verdedigen tegen allerlei onderzeese griezels. Als het goudstaafje verschijnt moet je boven op een goudplatform landen. Het touw dat je vasthebt zal automatisch het goud naar boven halen. Als je nog meer goud ontdekt moet je weer even naar boven zwemmen om een nieuw touw te pakken! Als je 10 goudstaven hebt verzameld zul je automatisch doorgaan naar een volgend niveau. Zodra de CAPTAIN 8 niveaus heeft afgerond, ga je naar het volgende spelniveau (ZONE).

AIR GAUGE (luchtmeter):

Te vinden op de rechterzijde van het scherm: BLAUW betekent veilig; ROOD gevaarlijk. Als het alarm afgaat, moet de CAPTAIN snel omhoog om zijn luchtvoorraden bij te vullen.

TIME GAUGE (tijdklok):

Bevindt zich in het midden van het informatie-gedeelte. Deze geeft aan hoeveel tijd je nog rest om goud te vinden voor de aanschaf van verse kauwgom! De klok zal gaan knippen en het

alarm zal afgaan als de CAPTAIN's kauwgom zijn smaak aan het verliezen is. Wees voorzichtig: een uitgekauwde-kauwgom-vergiftiging is geen pretje!

HARPOON (harpoen):

De CAPTAIN moet of naar links of naar rechts kijken om met de harpoen op onderzeese gewrochten te kunnen schieten. Het schieten met een harpoen boven water is (vreemd genoeg) niet toegestaan: veiligheidsmaatregelen van de overheid.

DANGERS OF THE DEEP!!! (onderzeese gevaren)

AIR LEECH:

Deze witte en vormeloze gevallen herken je snel genoeg. Ze zuigen zuurstof uit je zuurstoftanks. Gelukkig kunnen ze per keer niet zo heel veel opzuigen, dus als je een goed gevulde tank hebt is er niets aan de hand.

HELICOPTER:

De eigenaar van de onderzeese goudmijnen zal je met bommen bestoken om te verhinderen dat je zijn goud steelt.

MX MISSILES:

Op de hogere niveaus zul je o.a. bekogeld worden met kauwgom-projectielen. Pas op!

ELECTRIC FORCE FIELD (electrisch krachtveld):

Verdedigt de controle-torens boven de goudmijn. Dit krachtveld wordt bediend door tijd klokken, en kan dus gevoelig vermeden worden.

MONSTER CRABS (reuzenkrabben):

Ontstaan uit electrolyse (water bij de electriciteitsbronnen) zijn de MONSTER CRABS. Ze zijn verzot op CAPTAIN STICKY's favoriete merk kauwgom (STICKIES, gemaakt door de CAPTAIN STICKY FOUNDATION). Als ze er in slagen zijn kauwgom te bemachtigen zal hij het bewustzijn verliezen. Snel optreden met de harpoen is dus van levensbelang!

PUNTENTELLING:

Je kunt punten verdienen door goud te veroveren en door alle onderzeese wezens, behalve dan de AIR LEECH, met behulp van je harpoen uit te schakelen. Bij succesvolle voltooiing van een niveau krijg je een extra CAPTAIN STICKY. Verlies je levens niet allemaal, anders is het spel afgelopen.

HALL OF FAME:

Op de 32K versie van het spel heb je de volledige HALL OF FAME pagina tot je beschikking: type je naam in en je record, en hervat het spel op de gebruikelijke wijze.

DEMO (demonstratie):

Eerst zie je een DEMO-versie van het spel. Druk op de START toets om het spel te beginnen.

PAUSE (onderbreking):

Als je het spel wilt onderbreken druk dan op CONTROL en I. Doe hetzelfde als je het spel wilt hervatten.

HYPERBLAST!

HYPERBLAST! is een spel voor 1 of 2 personen. Gebruik joystickingangen 1 en 2. Joystick 1 wordt gebruikt om het aantal spelers en het spelniveau aan te geven.

KEUZEMOGELIJKHEDEN:

Druk op de joystickknop. Op het scherm zal verschijnen:

2 PLAYER? NO

Beweeg je joystick naar rechts om te kiezen uit de volgende mogelijkheden:

- 1) NO
- 2) YES
- 3) DEMO (demonstratie)

Als je je keuze kenbaar gemaakt hebt, druk dan op de joystickknop. Heb je met Y of N geantwoord, dan moet speler 1 het spelniveau selecteren door zijn joystick naar rechts te bewegen. Is dit gedaan druk dan op de joystickknop. Als je met z'n tweeën speelt moet speler 2 hetzelfde doen. Nu kan het spel beginnen!

Het spelniveau wordt bepaald door de snelheid waarmee aanvallende projectielen uit de ruimte vallen.

Niveau 1: LANGZAAM

Niveau 2: SNEL

Niveau 3: ZEER SNEL

HET SPEL:

HYPERBLAST! daagt JOU uit: verdedig je computer tegen 10 aanvallen van allerlei schepsels (al dan niet buitenaards). Gebruik hiervoor je SPACE CANNON (ruimtekanon) dat bewapend is met 3 projectielen. Het middelste projectiel wordt altijd het eerst afgevuurd, gevolgd door de twee WING MISSILES (vleugel-projectielen). Als je een voltreffer maakt zullen de wezens een hele lading projectielen laten vallen:

Op spelniveau 1 laten ze ieder maximaal 15 projectielen vallen.

Op spelniveau 2 en 3 zullen ze veel sneller projectielen laten vallen, in zwermen van maximaal 8 projectielen.

Om verder te kunnen naar de volgende gewrochten-golf, moet je iedere golf tien keer vernietigen! Lukt dat, dan kom je in de HYPERBLAST! SPACE WARP van waaruit je mee genomen zult worden naar de volgende dimensie in de ruimte.

CREATURES (wezens)

Je wordt geconfronteerd met tien golven vliegende en duikende schepsels, elk herkenbaar aan specifieke uiterlijke, geluids- en



Te weten:
FIREFLIES (vuurvliegen)
QUADROPODS (soort viervoeters)
FIGHTERS (vechtersbazen)
XILLICKS
SPIDERLINGS (spinnetjes)
ZOOMERANGS
SAUCERS (schotels)
SPACE SNAKES (ruimteslangen)
KRUNKS
FUEL SHIPS (schepen met brandstof)

Bij een voltreffer laten de gewrochten een hele lading projectielen vallen. Als je negen keer in de HYPERBLAST! SPACE WARP bent geweest zal het aantal vallende projectielen bij iedere voltreffer met 1 toenemen.

PUNTEENTELLING:

Voor ieder vernietigd schepsel scoor je 20 punten. Nadat je negen keer in de SPACE WARP bent geweest neemt dit aantal iedere keer met 10 toe.

CANNON (kanon):

Je begint het spel met 5 kanonnen. Bij iedere score van 10.000 punten krijg je een extra kanon tot een maximum van 999.000 punten en 40 kanonnen.

PAUSE (onderbreking):

Je kunt het spel onderbreken d.m.v. de spatiebalk. Wil je weer beginnen, druk dan op de SELECT of op de START toets.

TWO PLAYER OPTION (de mogelijkheid het spel met 2 personen te spelen):

Als het spel met 2 personen gespeeld wordt, zullen de spelers van positie wisselen zodra bij een van tweeën een CANNON vernietigd is.



NR 874

**COPYRIGHT AACKOSOFT
ENGLISH SOFTWARE
1985**