

# STEALTH™

ATARI  
MUSEUM.NL  
BY TRACY LAGRONE AND RICHARD E. SANSON



HANDLEIDING ATARI 48K

## STEALTH

Stealth is de naam van een supergeheime ontwikkeling van het Pentagon op het gebied van de luchtmacht. Door gebruik te maken van speciaal ontworpen romp- en vleugeloppervlakken en supermoderne kunststof materialen zijn de geleerden van de USAF er in geslaagd een vliegtuig te maken dat vrijwel onopgemerkt blijft door radar. Stealth betekent dan ook "heimelijk".

Heimelijk sluipt het toestel binnen boven vijandelijk grondgebied, om plotseling genadeloos toe te slaan. Het spreekt vanzelf dat deze toestellen alleen voor missies van het hoogste belang worden ingezet, en dat aan de piloot hoge en strenge eisen worden gesteld. Een STEALTH piloot is niet zomaar de eerste de beste.....

## OM TE BEGINNEN....

Om het programma te laden, moet men de volgende handelingen verrichten:

- 1) Plaats de cassette in de recorder
- 2) Schakel de computer uit
- 3) Druk op "PLAY"
- 4) Houd de <START> en <OPTION> toetsen ingedrukt en zet de computer aan.

Het programma zal nu vanzelf laden. Lukt dit niet, dan is een goede remedie meestal om eerst de band zover af te spelen dat de eerste pieptoon net begint, hier de band stop te zetten en vervolgens de bovenvermelde instructies uit te voeren.

Na een succesvol laden zal vanzelf een titelpagina

verschijnen, terwijl het muziek thema van dit spel ten gehore wordt gebracht. Hierna volgt een DEMO, waarin alle acties van het spel en tevens een optie-scherm geshowed worden. Druk op de <OPTION> toets om direct uit de actieschermen naar het optie scherm te gaan, en gebruik deze zelfde toets om het begin niveau uit te kiezen. Druk op de <START> toets of op de vuurknop van de joystick om het spel te beginnen.

Natuurlijk kan de demo overgeslagen worden, en kan men direct naar het optie scherm gaan door bij het verschijnen van het titelscherm op de <START> toets of op de vuurknop te drukken. Vanuit het optie scherm kan men terug naar de demo door op de <SELECT> toets te drukken.

Opnieuw starten van een reeds lopend spel doet men door tegelijkertijd op de <SELECT> en <OPTION> toetsen te drukken.

#### **BESTURING:**

Het spel wordt door middel van een joystick (in ingang 1) bestuurd. Naar voren is versnellen, naar achteren is vertragen, naar links is naar links, naar rechts is naar rechts en drukken op de vuurknop is vuren.

#### **HET SPEL**

Het einddoel van het spel is het bereiken en vernietigen van de "Dark Tower".

Op niveau 1 zal een schot voldoende zijn om deze toren te vernietigen, op niveau twee zijn er twee nodig, etc.

Het spel kent vijf niveaus, en op ieder niveau zijn maximaal drie kansen om het doel te bereiken.

Voor een pauze in het spel moet men een keer op de spatiebalk drukken, om weer verder te gaan drukt men dezelfde toets nogmaals in. Zo'n pauze zal geen strafpunten of straftijd opleveren.

## **DE TEGENSTANDER**

Deze laat zich niet willoos afslachten, maar heeft allerlei verdedigingsmiddelen:

**Radar installaties** zien de aanvaller komen, en kunnen op niveaus 3, 4 en 5 zelfs infrarood doelzoekende raketten lanceren als zij niet tijdig vernietigd worden.

Waarde: 100 punten

**Bunkers** vormen de hoofddefensie en bezitten een dodelijke en nauwkeurige vuurkracht. Waarde: 200 punten. (opm. Let op een verandering in sommige bunkers in niveau 5)

**Verkenningsvliegtuigen** vallen heftig en weloverwogen aan. Waarde: 300 punten

**Tanks** zijn ongrijpbaar en gevaarlijk. Waarde: 400 punten.

**Raketten** vereisen oplettendheid en een snel reactievermogen. Waarde: 500 punten

**Gevechtjagers** lijken meer op kamikazepiloten. Waarde: 500 punten

Maar niet alleen de verdediging van de vijand is gevaarlijk, ook de natuur werkt niet mee:

**Slapende vulkanen** zijn vol dreiging, en moeten tegen iedere prijs vermeden worden.

**Aktieve vulkanen** spugen hete lava uit en zijn nog dodelijker.

## ENERGIE EN BRANDSTOF

**Positieve energievelden** (geel) verhogen het energie niveau van de interne systemen van het schip.

**Negatieve energievelden** (rood) verlagen deze energie.

De energie capaciteit van het schip is 3000 energie eenheden (energy units). Ieder afgevuurd schot kost 10 energy units.

## SCORES

Het score scherm geeft de scores aan. Deze worden berekend aan de hand van het behaalde aantal punten en de tijd die dit gekost heeft. Er is een bonus voor het bereiken van een hoger niveau en voor het aantal overgebleven STEALTH jagers aan het eind van het spel.



1153

Copyright 1984 BRØDERBUND SOFTWARE,  
Produced in license by AACKOSOFT, Zoeterwoude, The  
Netherlands