



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 Konami Industry Co., Ltd.

TM designates a trademark of Konami Industry Co. Ltd. Rules © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915.

HET DOEL

Geens je pilootvaardigheden oppoetsen want je staat op het punt je in een verschrikkelijk avontuur te storten: luchtobservatie van een vijandelijk gebied. Dit betekent een hindernissenroute van 10.000 mijl door een steeds wisselend terrein . . . over steile rotsen en rond torenhoge stadsgebouwen, door lange, bochtige tunnels. En dat is niet alles. De baan is bezaaid met helikopter-stoppende wapens zoals ontbrandende raketten, zware grondartillerie, flobbynoids en vliegende schotels.

Iedere 1.000 mijl terrein brengt moeilijker taken en steeds zekerder . . . gevaar. Maar een royale beloning wacht aan het einde voor een ieder die stoutmoedig genoeg is.

DE INSTELLING VAN DE KOLOMREGELAARS

1. Plaats het patroon stevig in de patroongleuf bovenaan de Atari 400 eenheid; aan de linkerkant van de Atari 800 eenheid of aan de kant van de Atari 1200XL eenheid.
2. Druk de ON/OFF (AAN/UIT) schakelaar op ON (AAN).
3. Druk de SELECT (KIES) knop in om een spel voor één of twee spelers te kiezen.
4. Om het spel te beginnen, de STARTknop of de FIRE (SCHIET)knop op de stuurknuppelregelaar indrukken.

DE TIJDSTAAF

Onder het spel mag je altijd de "space" (tijd) staaf op de kolom indrukken om de aktie te bevrozen. Door de "space" staaf weer in te drukken, ga je verder.

DE STURKNUPPELREGELAARS

Zet de stuurknuppelregelaar stevig in de Atari 1200XL eenheid. Bij de Atari 400 en 800 eenheden worden de regelaars in de

houders gemerkt "No. 1" en "No. 2" gezet.

Is er maar één speler, gebruik dan de LINKERregelaar. Gebruik de stuurknuppel om je helikopter omhoog te laten vliegen, of naar beneden of naar rechts. Beweeg de stuurknuppel naar links om te "zweven". Druk de FIRE (SCHIET)-knop in voor het afschieten van je raketten en het loslaten van je bommen. Iedere keer als je de FIRE (SCHIET)knop indrukt, wordt op de beurt één raket afgeschoten of één bom losgelaten.

SPELREGELS

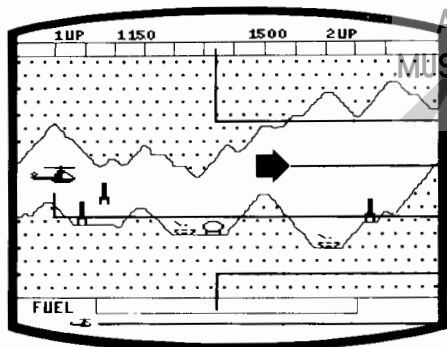
Je begint het spel met vijf helikopters. De eerste begint de aktie terwijl de overige onderaan het scherm "op het dek" wachten.

Zodra START ingedrukt wordt, begin je je helikopter over het scherm te laten vliegen. Je probeert natuurlijk de hindernissen langs de luchtroute van de helikopter te vermijden teneinde punten te winnen voor de afgelegde afstanden. Als een hindernis de helikopter raakt, gaat hij naar beneden. Als een helikopter naar beneden is, dan begint de volgende op dezelfde helft van het niveau waarop de laatste neerstortte.

Naast het winnen van punten voor afgelegde afstanden, probeer je punten te winnen door het neerschieten van wapens die langs de hele baan zijn opgesteld. Er zijn zes verschillende soorten wapens: raketten, grondartillerie, flobbynoids, vallende mijnen, kometen en vliegende schotels. Het soort wapen dat je tegenkomt en het feit of ze al of niet geactiveerd zijn, hangt af van het niveau waarop je speelt. Maar vergeet niet: vermijd hun geschut, laat je helikopter niet dwars tegen ze ingaan en probeer ze neer te schieten om punten te winnen.

BRANDSTOFTANKS

De gele streep onderaan je scherm is je brandstofpeilglas. Let daar goed op want als je geen brandstof meer hebt, zit je vast



me je helikopter. Je kunt je voorraad wel een beetje opwerken door het treffen van een brandstoftank met een raket of een bom. Als

Kilometerteller/Stand

Vliegrichting

Helikopter

Brandstofmeter

Overgebleven helikopters

de brandstof bijna op is, hoor je een waarschuwingsgeluid. Dat betekent dat je zo vlug mogelijk naar een tank moet vliegen en

meer moet zien te krijgen. Met iedere nieuwe helikopter en met ieder nieuw niveau krijg je weer een volle brandstoftank.

NIVEAUS 1-11: DE BAAN MET HINDERNISSEN

Zie je die baan bovenaan je scherm? Iedere blok in de baan vertegenwoordigt 1.000 mijl hindernissenbaan – oftewel één spelniveau. Er zijn bij elkaar 11 niveaus, ieder niveau heeft twee terreindelen. Iedere keer als je helikopter een nieuw niveau binnenkomt, wordt het betreffende blok rood.

Overleef één niveau (met minstens één overblijvende helikopter) en je hoort een korte muziektoon en je ziet "mileage cleared" (afstand vrij). Iets later ga je dan naar het volgende niveau en een ander deel van de hindernissenbaan.

Ieder niveau toont niet alleen een verschillende luchtroute, maar bovendien de verschillende combinaties van actieve en inactieve wapens. Hier volgt wat je in ieder spelniveau tegenkomt:

Niveau 1: Raketten en grondartillerie allebei actief.

Niveau 2: Raketten en grondartillerie allebei actief.

Niveau 3: Raketten inactief, grondartillerie actief, flobbynoids verschijnen als hindernissen.

Niveau 4: Raketten inactief, grondartillerie actief, flobbynoids verschijnen als hindernissen.

Niveau 5: Geen raketten, grondartillerie actief, vallende mijnen actief.

Niveau 6: Raketten inactief, grondartillerie actief.

Niveau 7: Raketten inactief, grondartillerie actief, kometen verschijnen als hindernissen.

Niveau 8: Raketten inactief, grondartillerie actief, vliegende schotels verschijnen als hindernissen in het eerste deel en schieten in het tweede deel.

Niveau 9: Raketten actief, grondartillerie actief.

Niveau 10: Raketten actief, grondartillerie actief.

Niveau 11: Hier ligt de buit. Raketten en grondartillerie allebei actief.

DE BUIT

Als je Niveau 11 bereikt is het doel de buit op te pikken door naar beneden te duiken en er bovenop te landen. Lukt het, dan is er een korte pauze in de actie. Na een korte muziektoon ga je terug naar Niveau 1.

EIND VAN HET SPEL

Het spel is uit als je geen helikopter meer hebt.

“Press button to continue” (Knop indrukken om door te spelen): Als de dit ziet, dan druk je gewoon de FIRE (SCHIET) knop in en het spel start opnieuw op hetzelfde niveau waar je laatste helikopter naar beneden stortte.

Reset Button (Knop voor opnieuw instellen): De RESET knop indrukken om op niveau 1 te beginnen. Begin door te kiezen of je met één of twee spelers gaat spelen.

SPEL VOOR TWEE SPELERS

De linker speler begint, de spelers spelen om de beurt als een van Beiden een helikopter verliest. De score van de linker speler staat links boven op het scherm. De score van de rechter speler staat rechts boven op het scherm.

HET SCOREN

Het Treffen van een raket	50 punten
Het treffen van een brandstoftank	50 punten
Het treffen van grondartillerie	100 punten
voor de eerste in ieder niveau. 200 punten	
voor de tweede in ieder niveau. 300 punten	
voor de derde in ieder niveau. 100 punten	
voor de overige in ieder niveau.	
Het treffen van een flobbynoid	100 punten
Het treffen van een vallende mijn	50 punten
Het treffen van een komeet	100 punten
Het treffen van een vliegende schotel	100 punten

De hoge score voor alle spelen als de eenheid ON (AAN) staat zie je midden bovenaan op het scherm. Als je de eenheid OFF/ON (UIT/ANN) schakelt en opnieuw begint, gaat de vorige hoge score naar nul.



INDIEN U MOEILIKHEDEN ONDERVINDT BIJ HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT, TREET DAN IN VERBINDING MET DE NAASTBIJNDE 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,
KLOCKNERSTR. 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