

IMAGIC

ATARI

MUSEUM.NL

FANTOM



INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS

SPIELANLEITUNG

ISTRUZIONI

INSTRUCCIONES

HANDLEIDING

FATHOM

ATARI
MUSEUM.NL

De Titans hebben Neptina, de dochter van Neptune, gevangen genomen!

Proteus, een lid van Neptune's hof, gaat er op uit om de beminnelijke zeemeermin te bevrijden. Zijn doel is om de missende delen van de magische drietand te vinden, zwerfend door land en zee, veranderend van dolfin naar zeemeeuw om de ontvoerders van de zeemeermin te misleiden. Gevaarlijke route's staan Proteus in de weg — inktvissen, verwarrend zeewier, schreeuwende groepen zwarte vogels, zelfs uitbarstende vulkanen!

HET DOEL:

- Zoek de drie missende delen van Neptune's drietand op en bevrijdt Neptune's dochter zo vaak als u kunt.
- Verander van vorm van dolfin naar zeemeeuw om de zee en de lucht af te zoeken naar de drie delen van de drietand.
 - Magische sterren verschijnen in de lucht en zeesterren in de zee. Deze zijn de sleutel tot het vinden van de drietand delen!

DUIKENDE DOLFIJN

- U begint ieder spel als een dolfin.
 - Om te zwemmen moet u de rode knop indrukken en ingedrukt houden. Laat de knop los om met zwemmen te stoppen.
 - Gebruik de joystick om de richting van de zwemmende dolfin te bepalen.
 - Tijdens het zwemmen vermijdt inktvissen en slierten zeewier. U verliest waardevolle punten als u ze aanraakt.
 - Raak zoveel mogelijk zeepaardjes aan als u kunt.
 - U krijgt punten voor ieder zeepaardje die u aanraakt.
 - Er kan een zeester verschijnen, als u er in slaagt al de zeepaardjes in een gedeelte van de zee aan te raken voordat u dat gedeelte verlaat.
 - U kan een deel of meerdere delen van de drietand verkrijgen door een zeester aan te raken. De delen van de drietand verschijnen beneden op het scherm.
 - Raak de juiste aantal zeepaardjes aan en een vogel symbool verschijnt aan de onderkant van het scherm. Hiermee kunt u veranderen in een zeemeeuw, wanneer u uit het water opduikt.

UITVLIEGEN

Wanneer de dolfin uit het water komt, word u een zeemeeuw, wanneer u een vogel symbool heeft.

- Om te vliegen, druk de rode knop in voor iedere slag met de vleugels.
 - Hoe vaker u drukt hoe hoger en sneller u gaat vliegen.
 - Om te zweven, stop met het indrukken van de knop.
 - Gebruik de joystick om de richting van de zeemeeuw te bepalen.
- Vlieg rechts of links van het scherm at, of de wolken in. Iedere keer als u Neptina bevrijdt kunt u verder en hoger vliegen dan voorheen!
- Het aanraken van de roze WOLKEN
 - U krijgt punten voor iedere roze wolk die u aanraakt
 - Er kan een ster verschijnen als u er in slaagt al de wolken in een gedeelte van de lucht aan te raken, voordat u dat gedeelte verlaat.
 - U heeft een beperkt aantal kansen om de roze wolken aan te raken voordat ze grijs worden.
 - Grijs wolken kunnen ook leiden tot geluk sterren, maar het aanraken van grijze wolken kost u punten!
- Raak het juiste aantal wolken aan en een vis symbool verschijnt aan de onderkant van het scherm. Hiermee kunt u weer terug veranderen in een dolfin.
- Er worden punten afgetrokken voor botsingen met zwarte vogels.

VLIEGEN NAAR DE HORIZON

- Na het veranderen in een zeemeeuw, wanneer de dolfin nog op het scherm is, kunt u alleen naar rechts of links vliegen.
- Wanneer de dolfin uit het beeld verdwenen is, kunt u hoger vliegen.
- Wanneer er een vulkaan op het scherm verschijnt, kunt u alleen naar rechts of links vliegen en niet omhoog. Wanneer de vulkaan uit het beeld verdwenen is, kunt u weer hoger vliegen.
- Akelige vulkanen strekken zich uit over het hele landschap. Iedere keer dat u Neptuna bevrijdt, kunt u meer afgelegen vulkanen bereiken.
- Ieder niveau wordt moeilijker met meer grondgebied te bestrijken.

PUNTEN TELLING

- Het niveau nummer verschijnt aan de onderkant van het scherm. Alle spelen beginnen bij niveau 1.
- Wanneer u Neptina bevrijdt, worden de punten, die u op dat niveau verdient heeft, in een punten bank opgeslagen.
- Wanneer u Neptina bevrijd heeft, gaat u automatisch naar het volgende niveau (2, 3, enz.). Uw score gaat voor het nieuwe niveau terug naar 50.
- Wanneer u Neptina bevrijdt, worden de punten, die u op dat niveau verdient heeft, bijgeteld bij de punten bank, bij het totaal aantal punten, die u in voorgaande niveau's verdient heeft.
- De punten die u verdient, worden vermenigvuldigd door het niveau waar u op bent.

HET SPEL EINDIGT wanneer:

- Uw score nul berijkt.
- Uw kansen opraken om een zeester te verdienen. Dit gebeurt wanneer er geen zeepaardjes meer verschijnen voordat de dolfin er in slaagt om een vis symbool te verkrijgen.
 - Wanneer het spel eindigt, krijgt u uw totaal score te zien. Het aantal niveau's die u bereikt heeft wordt aangeduid door de aantal hartjes die verschijnen.
 - Bevrijdt de zee meermin zeven keer en kijk uit naar een speciale verrassing!

HEET OVERLEVEN VAN HET EERSTE NIVEAU!

Hier is hoe door het eerste niveau heen te zwemmen en te vliegen. Daarna bent u op uwzeff!

Wanneer de dolfin naar beneden zwemt, verschijnen er inktvissen en twee zeepaardjes. Raak de beide zeepaardjes aan. Raak dan de zeester aan die verschijnt. Een gedeelte van de drietand verschijnt nu aan de onderkant van het scherm. Aanmerking: U moet beide zeepaardjes en de zeester bereiken zonder dat gedeelte van de zee te verlaten. Wanneer u dat niet lukt, ga dan terug naar de oppervlakte en probeer het nog eens. Vervolgens duikt u door de sligten zeewier. Er verschijnen meerdere zeepaardjes. Raak er een aan en een vogel symbool verschijnt aan de onderkant van uw scherm. Ga nu terug naar de oppervlakte, of probeer andere zeepaardjes te bereiken voor meer punten. Spring uit het water wanneer u aan de oppervlakte verschijnt. Vlieg naar rechts of naar links. Land verschijnt. Flap uw vleugels hard en vlieg omhoog. Raak twee roze wolken aan in dat gedeelte van de lucht en er verschijnt een ster. Raak de ster aan. U heeft nu een ander gedeelte van de drietand. Keer terug naar de dolfin. Vlieg totdat u land berijkt aan de andere kant. Herhaal het spel van roze wolken aantikken en verkrijg een vis symbool; raak een ander aan en er verschijnt een ster. Raak de ster aan en de derde gedeelte van de drietand is van u. Keer terug naar de dolfin, verander van vorm en duik naar de bodem. Wanneer u daar arriveert lost de gevangenis van de meermin op.

**IMAGIC VIDEO SPEL CASSETTE
TWEE JAAR BEPERKTE GARANTIE**

Imagic garandeert aan de oorspronkelijke koper-gebruiker van deze Imagic video spelcassette dat deze gedurende TWEE JAAR vanaf de koopdatum zal vrij blijven van gebreken in materialen en uitvoering. Als deze cassette binnen de garantieperiode defect blijkt te zijn, dan zal Imagic, te zijner keuze, deze cassette kosteloos repareren of vervangen nadat deze cassette met bewijs van koopdatum gefrankeerd is ontvangen aan het volgende adres:

IMAGIC

Zie bijlage

Deze garantie is beperkt tot elektronische en mechanische onderdelen in de cassette aanwezig. Deze garantie geldt niet voor normale slijtage en is niet van toepassing en ongeldig als het defect is veroorzaakt door — of tekenen vertoont van: misbruik, overmatige slijtage, wijzigingen of verkeerde behandeling.

DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE UITDRUKKELIJKE GARANTIES OF VERKLARINGEN. ALLE IMPLICIET TOEPASSELIJKE GARANTIES, WAARONDER GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN BRUIKBAARHEID, ZIJN BEPERKT TOT EEN PERIODE VAN TWEE JAAR VANAF DE KOOPDATUM. IMAGIC IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF CONSEQUENTE SCHADE VOORTKOMENDE UIT EEN INBREUK OP ENIGE UITDRUKKELIJKE OF VERONDERSTELDE GARANTIES OP DEZE CASSETTE.

Sommige staten staan geen beperkingen toe op de tijdsduur van een impliciete garantie of uitsluiting of beperking van incidentele of consequente schaden, zodat de bovenstaande beperkingen of uitsluitingen misschien niet op U van toepassing zijn. Deze garantie geeft U zekere wettelijke rechten en U kunt ook andere rechten hebben, die van staat tot staat variëren.



ATARI

MUSEUM.NL

Programme de jeu conçu par Rob Fulop

© 1983 IMAGIC. Tous droits réservés.
Imprimé aux Etats-Unis
Modèle No. 700111-2A

Game Program designed by Rob Fulop

© 1983 IMAGIC. All Rights Reserved.
Printed in USA
Model # 700111-2A