

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



A VIDEO  
GAME CARTRIDGE FROM



# Reactor™

FOR THE ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM™

Atari® and Atari Video Computer System™ are trademarks of Atari Inc.

© Lucasfilm Ltd. (LFL) 1983/®&\*™—Trademarks owned by Lucasfilm Ltd. (LFL) and used by Parker Brothers under authorization

Positronen, Neutronen, Fotonen, om er maar eens een paar op te noemen. . . kerndeeltjes die een dreiging voor het bestaan van jouw schip zijn! En je kunt geen enkele kant op! Er is geen ontsnappingsroute! De enige manier dit te overleven, is te vechten. Maar dat is pas het begin. . . terwijl jij probeert deze gevaarlijke deeltjes te vernietigen, moet je ook proberen te verhinderen dat de kern van de reactor begint te smelten. Ga dus aan boord en bereid je maar voor op de ontzagwekkende diepten van REACTOR!

### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is zoveel mogelijk kerndeeltjes te vernietigen voordat ze jouw schip tegen de sneuvelmuur verpletteren en om zoveel mogelijk regelstaven te vernietigen, zodat je voorkomt dat de kern smelt.

### HET AFSTELLEN VAN HET AFSPEELAPPARAAT

1. Om een spelnummer te kiezen (zie de Spel Selectie Indicatie) moet je de hendel **GAME SELECT** naar beneden drukken. Het spelnummer verschijnt dan bovenaan het scherm.
2. Het instellen van de moeilijkheidsgraad (**DIFFICULTY-hendel**):  
**Positie A (expert)**: Je schip trekt sneller op, zodat je de Joystick wel precieser moet bewegen.  
**Positie B (nieuweling)**: Je schip trekt langzamer op.  
 Gebruik de linker **DIFFICULTY-hendel** in een één-speler spelletje. Als je met z'n tweeën speelt, moet de 1e speler de linker **DIFFICULTY-hendel** gebruiken en de 2e speler de rechterhendel.
3. Druk de **GAME RESET** hendel naar beneden – nu kan het spel beginnen.

## ATARI MUSEUM DE SPEELHENDEL

Zorg ervoor dat je de speelhendel stevig in de aansluitingen aan de achterzijde van je videospelcomputer stopt. Gebruik de linkerspeelhendel als je alleen speelt.

Gebruik de speelhendel om het schip naar links, rechts, boven, beneden en schuin te laten vliegen. Je schip kan ook in alle 8 richtingen optrekken. Het enige wat je hoeft te doen om af te remmen is van richting veranderen. Voor het afschieten van je lokmiddelen (zie **LOKMIDDELEN**) moet je de rode knop indrukken.

### BINNENIN DE REACTOR

Dit is het hart van de kernreactor. Jouw schip moet vijandelijke deeltjes bestrijden in het gebied tussen de reactorkern en de sneuvelmuur.

### HET SPELEN

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 3 schepen en 3 lokmiddelen toegewezen. Er komt maar één schip tegelijk op het scherm. De overblijvende schepen worden getoond door het nummer aan de **RECHTER BOVENKANT** van het scherm. Het aantal beschikbare **LOKMIDDELEN** verschijnt aan de **MIDDEN BOVENKANT**, terwijl het aantal vijandelijke deeltjes die nog in reserve zijn (aantal deeltjes die nog niet op het scherm zichtbaar zijn) aan de **LINKER BOVENKANT** van het scherm getoond worden.



**Begin van het spel:**

De ronde begint zodra je de **GAME RESET** hendel naar beneden duikt. Vijandelijke deeltjes kunnen nu jouw schip van alle richtingen benaderen en kunnen alleen of in een groep aanvallen. Om je tegen deze aanval te weren kun je je schip in elke gewenste richting op laten trekken.

**Het Vernietigen Van Vijandelijke Deeltjes**

De deeltjes mogen dan klein zijn, maar ze zijn wel krachtig! Gelukkig is je schip voorzien van een energieschild. Dit schild is altijd aanwezig, om je de nodige bescherming te geven. Je moet nu met je schip de vijandelijke deeltjes tegen de sneuvelmuren laten botsen. Als ze de muur met genoeg vaart raken, verdwijnen ze. Maar pas op! Bij de volgende ronde zijn de deeltjes sneller en zwaarder, en dan is het moeilijker ze te vernietigen.



- Massieve kern
- Regelstaven
- Bonuskamers

**REGELSTAVEN**

Binnen de reactor zijn twee stel regelstaven die uit de sneuvelmuren steken. Eén aan de linker- en één aan de rechterkant. Deze staven regelen de intensiteit van de kernreactie binnen de reactor kern. Om het smelten van de kern te voorkomen moet je deze staven met vijandelijke deeltjes vernietigen. Door met je schip de deeltjes tegen deze staven te laten botsen kun je de staven en de deeltjes vernietigen. Als je kans ziet een stel regelstaven te vernietigen zal de kern krimpen. Als je beide stellen vernietigt krijg je een extra lokmiddel.

**DE MASSIEVE KERN**

Als de slag eenmaal begonnen is, wordt de kern van de reactor steeds groter. Je moet hier een oogje op houden terwijl je de vijand bestrijdt en de regelstaven verniet. Als je geen kans ziet alle vijandelijke deeltjes of tenminste een stel regelstaven te vernietigen, blijft de kern doorgroeien. Er is dan minder ruimte voor het gevecht!

**BONUSKAMERS**

Er zijn binnen de reactor twee bonuskamers. Eén aan de Linker- en één aan de rechterkant. Terwijl je aan het spelen bent, zullen deze kamers van plaats verwisselen tussen de boven- en de onderkant van het scherm. Gedurende je strijd tegen de vijandelijke deeltjes moet je proberen de deeltjes met je schip naar één van deze kamers te sturen. Als ze eenmaal opgesloten zitten zal het deeltje (of zullen de deeltjes) een aantal keren van de muur afkaatsen voordat ze voorgoed verdwijnen. Iedere keer als een deeltje de muur raakt, krijg je 15 punten extra. Maar er is nog een betere manier om de vijand vast te zetten: met een lokmiddel!

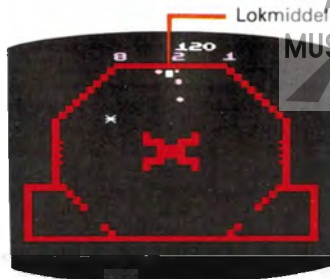
## LOKMIDDELEN

Je schip is ook uitgerust met een razendknappe uitvinding: een lokmiddel. Een lokmiddel manoeuvreert de vijandelijke deeltjes van je schip af en maakt dat ze naar hem zelf toe gaan. Als je op de rode knop op de speelhendel drukt, kun je binnen de reactor een lokmiddel afschieten.

(**VERGEET** niet dat je 3 lokmiddelen hebt als het spel begint). Plaats je schip in het gebied waar je een lokmiddel wilt afschieten en druk op de rode knop. Als je nu je schip weghaalt, komt het lokmiddel hiervoor in de plaats. De beste plaatsen voor het afschieten van een lokmiddel zijn vlakbij een sneuvelmuur, vlak vóór de regelstaven en vóór de ingang naar een bonuskamer. Een lokmiddel kan niet vernietigd worden. Maar... het blijft maar 10 seconden op het scherm.

## HET AANVALLEN DOOR VIJANDELIJKE DEELTJES

De vijandelijke deeltjes vallen jouw schip aan om het zo tegen de sneuvelmuren te laten botsen. Ze kunnen jouw schip alleen of in groepsverband aanvallen, en uit iedere richting. Als ze er inderdaad in slagen jouw schip tegen een muur te werpen, hebben ze daarmee het schip onmiddellijk onschadelijk gemaakt.



Lokmiddel

## DE DRAAIKOLK-KERN

Op niveaus 3, 4, 7 en 8 (zie **SPEL SELECTIE INDICATIE**) wordt de massieve kern van de reactor vervangen door een dodelijke draaikolk – een roterende massa kernenergie. Net zoals de massieve kern, begint deze te groeien op het moment dat de ronde begint. Dit betekent dat je nog beter moet oppassen: als je je schip te dicht bij deze heftig draaiende haard stuurt, zal het in de draaikolk verwickeld raken en worden vernietigd. Je moet een stel regelstaven of alle vijandelijke deeltjes vernietigen voordat de draaikolk kleiner wordt.



## DE SNEUVELMUREN

Gedurende het gevecht moet je vijandelijke deeltjes tegen de sneuvelmuren laten botsen om ze te vernietigen. Als het de vijand lukt jouw schip tegen deze muren te kaatsen, is het schip zelf vernield.

Naarmate het spel langer duurt, wordt het steeds moeilijker. Op niveaus 5, 6, 7 en 8 worden de muren onzichtbaar. Je kunt dan alleen de regelstaven zien. Het enige wat je nu nog kan redden is een vaste hand en een goed geheugen om deze onzichtbare muren te vermijden!

## MOEILIKHEIDSGRAAD PER RONDE

Op ieder niveau zijn er 4 niveaus met 8 ronden. Het spel begint met niveau nr. 1 en het wordt per ronde en niveau moeilijker, tenzij de schepen al vernietigd zijn. Als je wilt, kun je een ander beginniveau dan nr. 1 kiezen. Je moet dan de **GAME SELECT** hendel naar beneden drukken (zie **SPEL SELECTIE INDICATIE**) en hiermee stoppen als het niveaunummer waarop jij wilt spelen, op het scherm verschijnt. (N.B.: Niveaus 1, 3, 5 en 7 zijn één-speler spelletjes. Niveaus 2, 4, 6 en 8 zijn twee-speler spelletjes).



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is over als de vijandelijke deeltjes al je schepen vernietigd hebben.

## TWEE-SPELER SPelletjes

Er zijn vier spelen voor één speler, en vier voor twee spelers. Als je met z'n tweeën speelt, verwissel je van beurt. De linkerspeler gaat eerst. De score van iedere speler wordt gedurende zijn beurt op het scherm getoond. Aan het einde van het spel worden de uiteindelijke scores van beide spelers op het scherm getoond. De score van de laatste speler verschijnt het eerst, dan die van de tweede speler.

Als je met z'n tweeën speelt en al je schepen vernietigd zijn, is het spel voor jou over. Je tegenspeler mag wel doorspelen, zolang hij of zij er maar voor zorgt dat hij z'n schip niet kwijtraakt of dat de kern niet smelt.

## STRATEGISCHE TIPS

- Lok de vijandelijke deeltjes zo dicht mogelijk naar de muur zodat je ze gemakkelijk kunt raken.
- Plaats je lokmiddel zo dicht mogelijk bij de sneuvelmuur.
- Plaats je lokmiddel vóór de bonuskamers zodat de deeltjes naar binnen gelokt worden: je krijgt dan extra punten!
- Plaats de lokmiddelen zo dicht mogelijk bij de regelstaven om de vijandelijke deeltjes aan te trekken: ze zijn dan makkelijker te raken.
- Loods je schip in de richting van de wijzers van de klok als het in de draaikolk verwickeld raakt. Misschien kun je op deze manier uit deze benarde positie komen.
- Vergeet niet een oogje te houden op het aantal reserve-deeltjes (het aantal deeltjes dat nog niet op het scherm verschenen is) dat aan de bovenkant van je scherm getoond wordt, zodat je een betere kijk hebt op de gebeurtenissen gedurende de ronde.

## HET SCOREN

De score wordt gedurende het spel aan de bovenkant van het scherm getoond. De punten voor iedere ronde worden bij elkaar opgeteld. De uiteindelijke score verschijnt op het scherm aan het einde van het spel.

### De puntenwaardering is als volgt:

Elk niet afgeschoten lokmiddel ..... 50 punten

### Het vernietigen van:

☉ Leptons .....	200 punten
⊕ Positronen .....	200 punten
⊖ Neutronen .....	50 punten
■ Fotons .....	50 punten
Regelstaven .....	50 punten

### Het opsluiten van vijandelijke deeltjes in de bonuskamers:

Bonuskamers ..... 15 punten per weerkaatsing

(N.B.: Elk deeltje dat in de bonuskamer opgesloten zit, zal een aantal keren tegen de muren botsen. Hoe vaker het deeltje botst, hoe dichter bij zijn zelfvernietiging is en hoe minder punten je zult krijgen: dit vermindert van 15 tot 10 punten per weerkaatsing).

**Bonus:** Iedere keer als je 10,000 punten behaald hebt, krijg je een extra schip. Als je kans ziet beide stellen regelstaven te vernietigen, krijg je een extra lokmiddel.

**SPEL SELECTIE INDICATIE****NIVEAUNUMMER      NIVEAUVARIATIE**

Een- speler	Twee spelers	Kern	
1	2	Massief	Gemakkelijkst
3	4	Draaikolk	Moeilijker
5	6	Massief	Moeilijk (onzichtbare sneuvelmuur)
7	8	Draaikolk	Moeilijk (onzichtbare sneuvelmuur)

	Ronde	Kern	Maximum aantal vijanden op het scherm	Aantal deeltjes in reserve	Aantal regelstaven
Niveau 1 & 2	1	Massief	3 Positronen	12	4
	2	Massief	3 Positronen, 1 Foton	16	4
	3	Massief	3 Positronen, 2 Fotons	20	4
	4	Massief	2 Positronen, 1 Foton, 1 Neutron	24	4
	5	Massief	1 Positron, 1 Foton, 2 Neutronen	32	4
	6	Massief	3 Neutronen	36	4
	7	Massief	1 Positron, 1 Foton, 1 Lepton	36	4
	8	Massief	1 Neutron, 1 Lepton	40	4
Niveau 3 & 4	9	Draaikolk	3 Positronen	12	6
	10	Draaikolk	3 Positronen, 1 Foton	16	6
	11	Draaikolk	3 Positronen, 2 Fotons	20	6
	12	Draaikolk	2 Positronen, 1 Foton, 1 Neutron	24	6
	13	Draaikolk	1 Positron, 1 Foton, 2 Neutronen	32	6
	14	Draaikolk	3 Neutronen	36	6
	15	Draaikolk	1 Positron, 1 Foton, 1 Lepton	36	6
	16	Draaikolk	1 Neutron, 1 Lepton	40	6
Niveau 5 & 6	17	Massief	3 Positronen	12	7
	18	Massief	3 Positronen, 1 Foton	16	7
	19	Massief	3 Positronen, 2 Fotons	20	7
	20	Massief	2 Positronen, 1 Foton, 1 Neutron	24	7
	21	Massief	1 Positron, 1 Foton, 2 Neutronen	32	7
	22	Massief	3 Neutronen	36	7
	23	Massief	1 Positron, 1 Foton, 1 Lepton	36	7
	24	Massief	1 Neutron, 1 Lepton	40	7
Niveau 7 & 8	25	Draaikolk	3 Positronen	12	8
	26	Draaikolk	3 Positronen, 1 Foton	16	8
	27	Draaikolk	3 Positronen, 2 Fotons	20	8
	28	Draaikolk	2 Positronen, 1 Foton, 1 Neutron	24	8
	29	Draaikolk	1 Positron, 1 Foton, 2 Neutronen	32	8
	30	Draaikolk	3 Neutronen	36	8
	31	Draaikolk	1 Positron, 1 Foton, 1 Lepton	36	8
	32	Draaikolk	1 Neutron, 1 Lepton	40	8

**IN NEDERLAND**  
CLIPPER GAMES & TOYS B.V.,  
KONINGINNEWEG 6,  
1075 CX. AMSTERDAM,  
NEDERLAND

**IN ENGELAND EN IERLAND**  
THE PALITTOY COMPANY,  
OWEN STREET,  
COALVILLE  
LEICESTER LE6 2DE,  
ENGLAND.

**IN DUITSLAND**  
GENERAL MILLS INC.,  
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,  
KLOECKNERSTRASSE 1,  
D-6054 RODGAU 3,  
BRD.

**IN FRANKRIJK**  
MIRO MECCANO S.A.,  
118-130 AVENUE JEAN JAURES,  
75019 PARIS,  
FRANCE.

**IN SPANJE**  
P.B.P. S.A.,  
HOSTALRIC (GIRONA),  
ESPAÑA.

**IN BELGIE**  
N.V. DESKA S.A.,  
JUTSE STEENWEG,  
CHAUSSEE DE JETTE, 518 BRUSSELS,  
BELGIE.

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



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



ATARI  
MUSEUM.NL