



DOUBLE-ENDER

TWO VIDEO COMPUTER GAMES

Spike's Peak



Deutsch

Français

English

Nederlands

Italiano

Español

Spielanleitung

Mode D'Emploi

Game Instructions

Spelinstructie

Guida per gioco

Instrucciones del Juego



Hinweis: Schalten Sie vor dem Einlegen von oder Herausnehmen einer XONOX Programm-Cassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles verlängert.

deutsch

4 - 8

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'XONOX, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'ordinateur de Vidéo™ ATARI 2600™.

français

9 - 13

Note: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing a XONOX Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ Game.

english

14 - 18

Tip: Zet de aan/uit schakelaar van uw XONOX Spel Computer altijd op de stand OFF bij het plaatsen of verwijderen van een XONOX Spelprogramma cassette. Dit beschermt de elektronische onderdelen en verlengt de levensduur van uw ATARI 2600™ Video Computer System™ spel.

nederlands

19 - 23

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco XONOX portare sempre l'interruttore di alimentazione (POWER) della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

italiano

24 - 28

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego XONOX gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

español

29 - 34



SPIKE'S PEAK Video Game

Je stuurt SPIKE tijdens zijn klim naar de top van de berg. Begin op het pad dat naar boven loopt door bergweiden, voert

over steenrichels en door een ijskoud, met sneeuw bedekt veld. Maar kijk uit voor de beer, de waterval, de adelaar, vallend gesteente en de verschrikkelijke sneeuwman. Verzamel tijdens de klim naar boven punten, goudklompen en ijsdiamanten. Maar let op je lichaamstemperatuur; zorg dat je niet bevriest voor je de top hebt bereikt - je hebt immers maar 3 levens!

1. OPZET VAN HET SPEL:

Om de top van de berg te bereiken vóór je bevriest, waarbij je probeert zoveel mogelijk punten te verzamelen - degene met de hoogst score is winnaar.

2. BESTURING:

Speel met de linker stuurunit met stuurknuppel en actieknop. Er kan slechts één speler tegelijk spelen.

3. SCOREVERMELDING:

- De cijferrij vermeldt het aantal behaalde punten.
- De lijn onder de score geeft je lichaamstemperatuur aan. Die wordt lager hoe hoger je komt, en wanneer de lijn helemaal weg is ben je doodgevroren.

4. MOEILJKHEIDSSCHAKELAARS:

Er zijn 4 moeilijkheidsniveaus.

moeilijkheidsniveau	linker schakelaar	rechter schakelaar
1 - gemakkelijk	■ - beginner	B - beginner
2 - middelniveau	A - expert	■ - beginner
■ - moeilijk	B - beginner	A - expert
4 - zeer moeilijk	A - expert	A - expert

De instellingen van de moeilijkheidschakelaars hebben op de verschillende schermen verschillende effecten:

Scherm Effecten moeilijkheidsschakelaars:

- vertraagt je springvermogen
 - de snelheid van Spike's bewegingen
 - het waarschuwingssignaal voor de adelaar begint eerder
- vertraagt je springvermogen
 - het rotsblok kan Spike op de lagere niveaus van de richel slaan
- op dit scherm werking van moeilijkheidsschakelaars

Opmerking: Het rotsblok verschijnt ook bij de lagere niveaus, maar slaat Spike in gemakkelijkere posities van de moeilijkheidsschakelaars niet van de richel.

Opmerking: Bij de Sears Telegames of Video Arcade™ spelcomputer wordt moeilijkheidsniveau "vaardigheid" genoemd.

SPELACTIE - scherm 1 Begin van de BERGTOCHT

De knipperende stip geeft de eerder bereikte hoogte aan.

Ga langs het pad naar boven tot het volgende scherm verschijnt, door de stuurknuppel naar rechts te bewegen.



Het aantal vlaggen geeft het aantal resterende levens aan.

SPELACTIE - scherm 2 De klim door de BERGWEDEN

Volg het pad bergopwaarts en verschuil je voor de ADELAARS en de BEREN. Luister naar de schreeuw van de adelaar voor hij gaat aanvallen.

Verschuil je in de grot of het ravijn. Druk de stuurknuppel NAAR BENEDEN om in het ravijn te komen en NAAR BOVEN om je in de grot te verschuilen.



Gebruik de actieknop om over het water te springen en om uit het ravijn of de grot te komen.

Je moet de top van het weidepad zien te bereiken, om dan verder op scherm 3 de steenrichels te passeren.

Blijf niet te lang in de grot of het ravijn, omdat anders je lichaamstemperatuur daalt en je door bevroering sterft.

Puntenscore op scherm 2

Dit gedeelte van de berg is 4000 voet hoog. Voor iedere 1000 voet, die je klimt krijg je 1000 punten. (Elke bocht in het pad is 1000 voet).

Doodsoorzaken op scherm 2

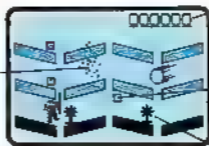
- gedood worden door Beer of Adelaar
- doodvriezen
- in het water terechtkomen

SPELACTIE — scherm 3

Balanceren op de STEENRICHEL

Wees heel voorzichtig op de steenrichel. Loop over het ROTSANKER en gebruik de actieknop om het in de rots te slaan, terwijl je de stuurknuppel gebruikt om vooruit te komen.

Kijk uit voor VALLEND GESTEENTE; het gooit je omver en bezorgt je minpunten. Zorg ook dat je niet geraakt wordt door het VLIEGENDE ROTSBLOK; dat slaat je in de gaten tussen de richels. Gebruik de actieknop om je te beschermen.



Val niet tussen de richels, anders kom je terecht in diepe gaten. Gebruik de actieknop om van richel tot richel te springen.

De LICHAAMSTEMPERATUUR schommelt alleen maar.

Loop naar de GOUDKLOMPEN en raap ze op voor extra punten.

CACTUSSEN versperren je weg en doen je behoorlijk rondspringen. Je kunt eroverheen springen met behulp van de actieknop.

Puntenscore op scherm 3

Dit gedeelte van de berg is 3000 voet hoog. Je krijgt 2000 punten voor elke 1000 voet die je klimt. (Elke richel hoger is 1000 voet).

Extra punten op scherm 3

Elke goudklomp is 3000 punten waard.

Minpunten op scherm 3

Teikens wanneer je omver gegooid wordt door vallend gesteente verlies je 150 punten.

Doodsoorzaken op scherm 3

- tussen de richels vallen of van een richel vallen
- geraakt worden door het rotsblok dat je van de richel slaat

SPELACTIE - scherm 4

Het passeren van de IJSVLAKTE

Ontwijk de LAWINE anders glij je terug. Wanneer je in het bezit bent van de ijsbijl kun je de lawine ontwijken door de actieknop in te drukken en de stuurknuppel in een WILLEKEURIGE RICHTING te duwen. Hierdoor wordt de ijsbijl in het ijs gedrukt en zul je niet ver wegglijden.

Loop door de bevroren sneeuw, maar pak eerst de IJSBIJL en gebruik die met de stuurknuppel om je vooruit te bewegen.

Verlies niet te veel warmte. Naarmate je hoger komt daalt je LICHAAMSTEMPERATUUR sneller.



Loop naar de IJSDIAMANTEN en raak ze aan voor extra punten.

Zorg dat de VERSCHRIKKELIJKE SNEEUWMAN je niet te pakken krijgt, anders heeft je laatste uur geslagen. Je kunt hem doden en extra punten verdienen door de actieknop in te drukken met de stuurknuppel in NEUTRALE stand.

Hierdoor gooi je de ijsbijl naar de sneeuwman. Ook kun je de verschrikkelijke sneeuwman ontwijken door Spike net van het pad af te brengen.

Puntenscore op scherm 4

Dit gedeelte van de berg is 4000 voet hoog. Je krijgt 2000 punten voor elke 1000 voet die je klimt. (Elke bocht in het pad is 1000 voet).

Extra punten op scherm 4

Voor elke IJSDIAMANT krijgt je 5000 punten. Voor elke gedode VERSCHRIKKELIJKE SNEEUWMAN krijgt je 2000 punten.

Minpunten op scherm 4

Telkens wanneer je omver gegooid wordt door een lawine verlies je 250 punten.

Doodsoorzaken op scherm 4

- gedood worden door de verschrikkelijke sneeuwman
- doadvriezen

SPELACTIE — ATARI — scherm 5 De TOP van de BERG

Eindelijk rust, maar je moet wel helemaal naar de top om de vlag te planten vóór je lichaamstemperatuur ■ ver zakt en je bevriest. Neem, nadat je de tocht hebt volbracht een beetje rust!



Puntenscore op scherm 5

Voor het bereiken van de top krijg je 10.000 punten extra!

Wanneer je nog een of meer levens over hebt, ren je na een korte adempauze snel weer de berg af om aan een volgende klimtocht te beginnen.

Doodsoorzaken op scherm 5

- doodvriezen

EINDE VAN HET SPEL

Doodsoorzaken

Er zijn verschillende doodsoorzaken:

Scherf 2 – Je kunt worden gevangen door een beer of adelaar of terecht komen in een bergstroom. Ook kan je lichaamstemperatuur ■ ver dalen.

Scherf 3 – In de gaten vallen tussen de richels

Scherf 4 – De verschrikkelijke sneeuwman krijgt je te pakken of je lichaamstemperatuur daalt te ver.

Wanneer je dood bent gegaan ga je terug naar de voet van de berg, om je laatste positie te controleren en te zien hoeveel levens je nog over hebt. Om verder te gaan op de plaats waar je een leven verloor, moet je de stuurknuppel naar rechts bewegen.

Winnen van het spel

Je wint het spel wanneer je je vlag op het bovenste topje van de berg hebt geplant. Wanneer je nog levens over hebt kun je nog meer punten behalen. Druk de actieknop in om opnieuw te beginnen.

Extra levens

Wanneer je 100.000 punten haalt, krijg je een extra leven voor Spike. Telkens wanneer je 100.000 punten haalt krijg je een extra leven, maar je kunt tijdens het spel nooit meer dan 3 levens totaal hebben.

Verliezen van het spel

Wanneer Spike 3 levens heeft verloren zonder de top van de berg te hebben bereikt, ga je terug naar de voet van de berg en zie je dat er geen vlaggen meer zijn, omdat je alle levens het verspeeld. Het spel is uit. Om weer opnieuw ■ spelen op dit scherm kun je de stuurknuppel in een willekeurige richting duwen, of de GAME RESET toets indrukken. Het spel begint dan weer opnieuw.

VEEL SUCCES!



Weitere XONOX Double-Enders werden regelmäsig erscheinen. Information erhalten Sie direkt über XONOX : Deutschland/K-tel International GmbH, Schlitzer Strasse 6, D-6000 Frankfurt/Main 63. (0611/4015-0)

De nouveaux Doubles programmes XONOX paraîtront régulièrement. Pour tous renseignements complémentaires XONOX : France/RCV, 255, Rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt. (01/605.76.80)

Further XONOX Double-Enders will be released regularly. Information directly from XONOX : United Kingdom/K-tel International Ltd., 620 Western Avenue, London W3 0TU. (01/9928000)

Er zullen regelmatig nieuwe XONOX Double-Enders worden uitgebracht. Informeer rechtstreeks bij XONOX : Nederland/K-tel (Holland) B.V., Oude Schipholweg 885, 2143 CD Boesingheliede. (02505-1683)

Altre XONOX Doppie-Cassette verranno pubblicate periodicamente. Informazioni darà XONOX : Italia/Melchioni S.P.A. Concessionaria esclusiva per l'Italia Via P. Coletta 37, 20135 Milano (02-5794219/221)

Más XONOX Doble-Cassettes de juegos serán publicados periodicamente. Información directamente de XONOX : España/Lauson S.A., Avda. Hospital Militar 58, entlo. 2.ª, Barcelona-23. (214 24 28)