

ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma

CENTIPEDE

RXB 4020

ATARI®

A Warner Communications Company

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

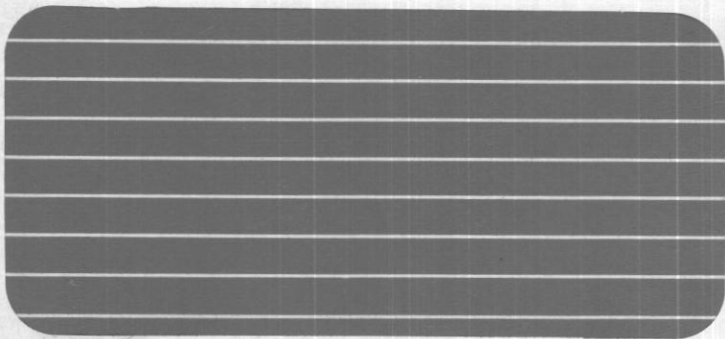
Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
4824 AL BREDA

Er is geen moeite gespaard om deze produkt-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of wglatingen.

HOOFDKANTOOR:

Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3600 BP MAARSSEN,
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT



Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.



A Warner Communications Company



CENTIPEDE™

Computerprogramma

CENTIPEDE

RXB 4020



CENTIPEDE

Een betoverend stukje paddestoelengrond van jezelf

Het plaatsen van de spelmodule

Steek het Centipede spelmodule in de module-gleuf met het label naar je toe. Steek het voorzichtig maar toch krachtig erin. Schakel dan de ATARI huiscomputer in door de **POWER** knop op **ON** (AAN) te zetten.

De Joystick

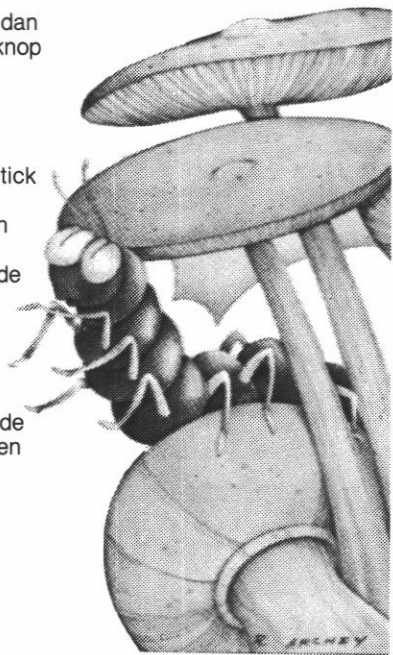
Speelt één speler het spel, dan wordt de joystick in 'controller jack 1' gestoken.

Met twee spelers wordt de tweede joystick in 'controller jack 2' geplugd.

De joystick wordt zo vastgehouden dat de rode drukknop zich linksboven bevindt.

De Select-toets

Wil je met z'n tweeën spelen, dan druk je op de **SELECT**-toets. Deze toets nogmaals indrukken brengt je terug in een spel voor één speler.



Verbeeld je dat je leeft op een betoverend stukje paddestoelengrond waar allerlei lastige kevers rondspringen. Over het paddestoelengrondje komen ze naar je toe gesprongen, de aanvallende duizendpoten, de springende spinnen, de waanzinnige vlooien en de rennende schorpioenen. Omdat het hier gaat om een stukje grond dat is betoverd, heeft ieder dier de beschikking over magische krachten. gelukkig heb je de Bugblaster om je van deze ware plaag in je tuintje te verlossen.

Lord Keversnoot de Bonte, keverexpert.

De Start-toets

Het spel begint met het indrukken van de **START**-toets. Op ieder gewenst moment kan je het spel hiermee starten.



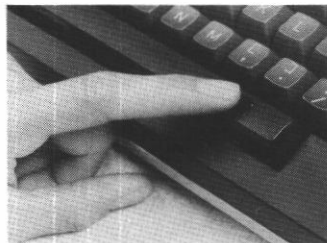
De Reset-toets

Het spel wordt met de **RESET**-toets teruggezet. Het indrukken van deze toets heeft hetzelfde effect als de computer uitzetten, met dat verschil dat de hoogste score blijft staan.



Pauze met de Spatie-balk

Wil je midden in een spel een pauze inlassen, dan druk je op de **SPATIE-BALK** van de computer. De spatie-balk nogmaals bedienen betekent verder spelen van waar je bent gebleven.





De gevreesde Bugblaster

Het gedierte haat de gevreesde Bugblaster. Je vernietigt hiermee kevers en paddestoelen.

De duizendpoot of **'Centipede'** wordt door de Bugblaster uit de weg geruimd door ieder segment apart kapot te schieten.

Is een segment geraakt, dan splitst de duizendpoot in twee delen. Zij blijven je aanvallen totdat je ze hebt vernietigd.

Lord Keversnoot de Bonte zegt:

Voor een enkel schot druk je op de rode knop. Voor snelle vuurstoten houd je de knop ingedrukt. De Bugblaster wordt over het stukje grond bewogen met de stuurknuppel om het beste schot te kunnen afvuren. Je begint ieder spel met drie Bugblasters, drie kansen om de aanval van de duizendpoot af te slaan! Het aantal Bugblasters dat je over hebt wordt naast de score boven in het beeld weergegeven.

Bonus Bugblasters

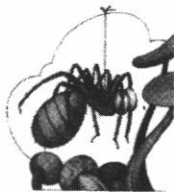
Voor iedere 10.000 punten die je behaalt, krijg je een Bugblaster erbij als beloning. Je kan er iedere keer in totaal zes Bugblasters verkrijgen.



Mars van de duizendpoot

Vanaf de bovenzijde van het TV-beeld valt de duizendpoot aan.

Hij marcheert heen en weer over het scherm totdat de onderzijde is bereikt. Jouw Bugblaster wordt vernietigd als hij met een van de segmenten van de duizendpoot in aanraking komt. Bij de mars van de duizendpoot door het stukje paddestoelengrond botst hij regelmatig tegen de paddestoelen op. Gebeurt dat, dan draait de duizendpoot om en verplaatst zich gelijktijdig een regel naar beneden. Ieder segment van de duizendpoot moet je hebben vernietigd voordat zij de onderzijde hebben bereikt. Lukt dat niet, dan vallen de segmenten in meerdere nieuwe duizendpoten uiteen. Is een duizendpoot volledig om zeep geholpen, dan valt er een nieuwe aan vanaf de bovenzijde.



Springende spin

Maar wacht, er zijn nog andere gevaren.

De springende spin probeert namelijk boven op de Bugblaster te springen. Op dit stukje grond beschikt de spin over speciale krachten. Hij wordt niet door een paddestoel tegengehouden, zoals de duizendpoot. De spin kan over de paddestoelen heenspringen om zo de Bugblaster te vernietigen. Springt de spin over een paddestoel, dan kan deze paddestoel op mysterieuze wijze verdwijnen.



Giftige schorpioen

Het dier dat op dit lapje grond het meest is betoverd is de giftige en rennende schorpioen.

De schorpioen komt zonder enige waarschuwing over het veld aangerend en vergiftigt iedere paddestoel die hij aanraakt. Komt een duizendpoot met een giftige paddestoel in aanraking, dan wordt hij waanzinnig en voert een charge uit op jou en je Bugblaster. Je moet de aanval van deze waanzinnige stoppen.

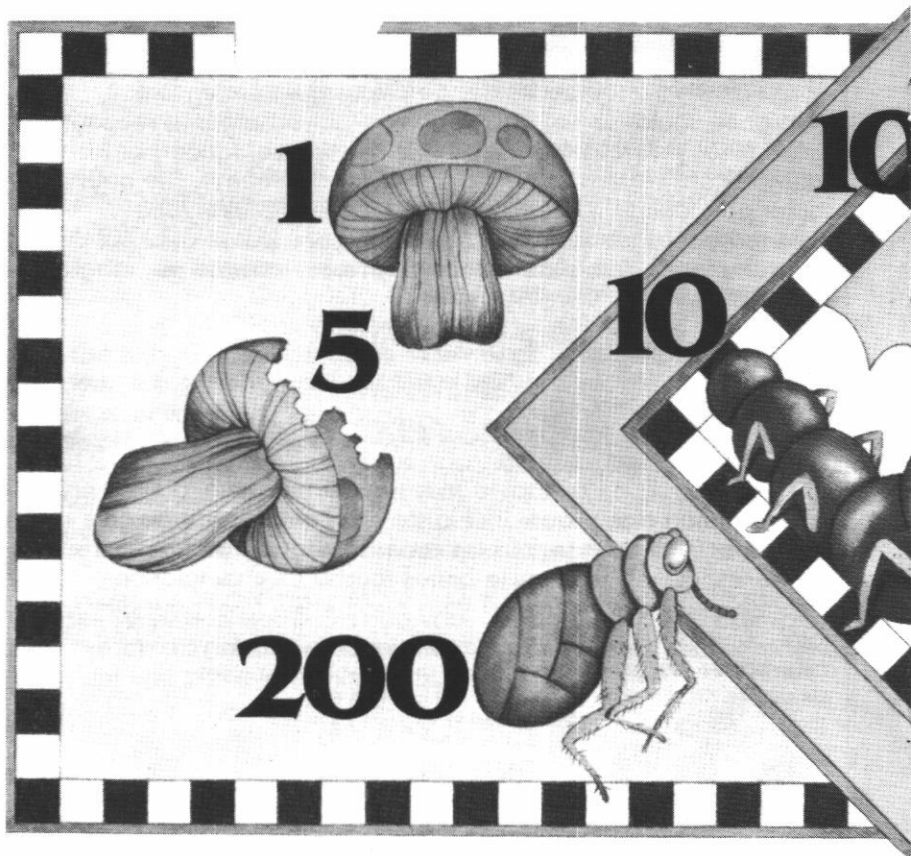


Krankzinnige vlo

Een andere onruststoker op dit heerlijke plekje is de krankzinnige vlo.

Net als alle andere (on)dieren bezit ook hij een speciale gave. Overal waar de krankzinnige vlo landt worden nieuwe paddestoelen gekweekt. Dat maakt het voor jou moeilijker om een bepaald gedierte af te schieten voordat deze gevaarlijk dichtbij is gekomen. Tevens beschikt hij over een dodelijke beet en kan hij daarmee de Bugblaster vernietigen als hij hem bijt.

SCORE



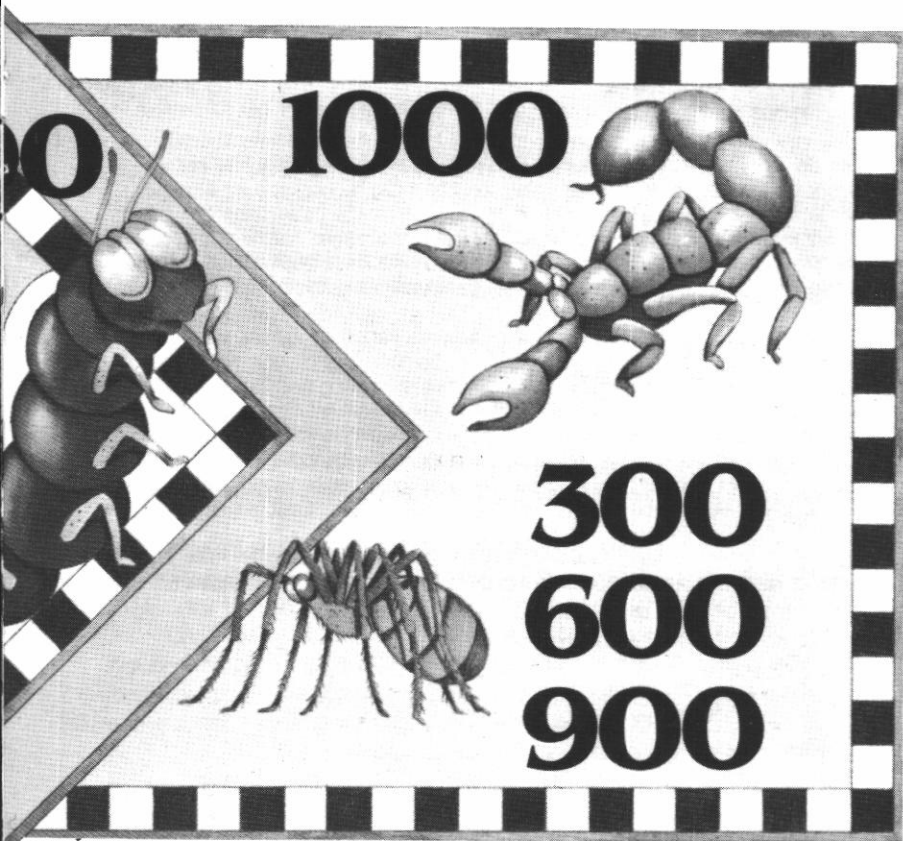
1 punt voor iedere paddestoel die je met de Bugblaster weet te elimineren.

5 punten voor iedere paddestoel die slechts gedeeltelijk is geëlimineerd of die vergiftigd is door de schorpioen als je hem met de Bugblaster vernietigt.

100 punten voor iedere kop van de duizendpoot die je uitschakelt.
(Onthoud dat iedere keer dat je een duizendpoot in nieuwe delen schiet, zij voorzien worden van een kop die 100 punten waard is).

10 punten voor ieder segment dat je vernietigt van de duizendpoot.

200 punten voor iedere krankzinnige vlo die je met de Bugblaster uitschakelt.



1000 punten als je een rennende schorpioen weet te vernietigen.

300 punten als je een springende spin afmaakt op lange afstand.

600 punten als je dat op middellange afstand lukt en

900 punten als je dat op korte afstand voor elkaar weet te krijgen.

Iedere maal dat je de spin raakt, verschijnen de punten die je hebt verdient op het scherm, daar waar je hem hebt getroffen. Tussen de standen van de spelers in wordt de hoogste score op het scherm weergegeven van de gespeelde spelronden.



Lord Keversnoot de Bonte's strategie en commentaar op Centipede:

Om de krankzinnige vlo te doden heb je twee schoten nodig. Het eerste schot maakt hem alleen maar wilder en zorgt dat hij nog sneller aanvalt. Als je onder het spelen de tijd hebt, moet je eerst die paddestoelen opruimen die je in de weg staan. Dat geeft je wat meer ruimte voor de Bugblaster en geeft je meer tijd om de duizendpoot te vernietigen, voordat hij de onderzijde heeft bereikt en zich gaat vermenigvuldigen.

Onthoud dat de springende spin onverwachts vanuit de zijkant van het scherm aanvalt. Bevindt de spin zich niet op het scherm, dan wacht het waarschijnlijk zijn kans af aan de zijkant om plotseling aan te vallen zonder dat je het ziet.

Een paddestoel wordt met vier schoten opgeruimd. Nader hem zo dicht mogelijk, want het schieten gebeurt dan sneller en is eenvoudiger. Onthoud dat een paddestoel je bewegingen blokkeert. Laat je niet insluiten.

Houd je oren open, luister naar de geluiden die ieder dier kenmerken. Je bent daarmee in staat om ieder dier te identificeren dat je aanvalt.