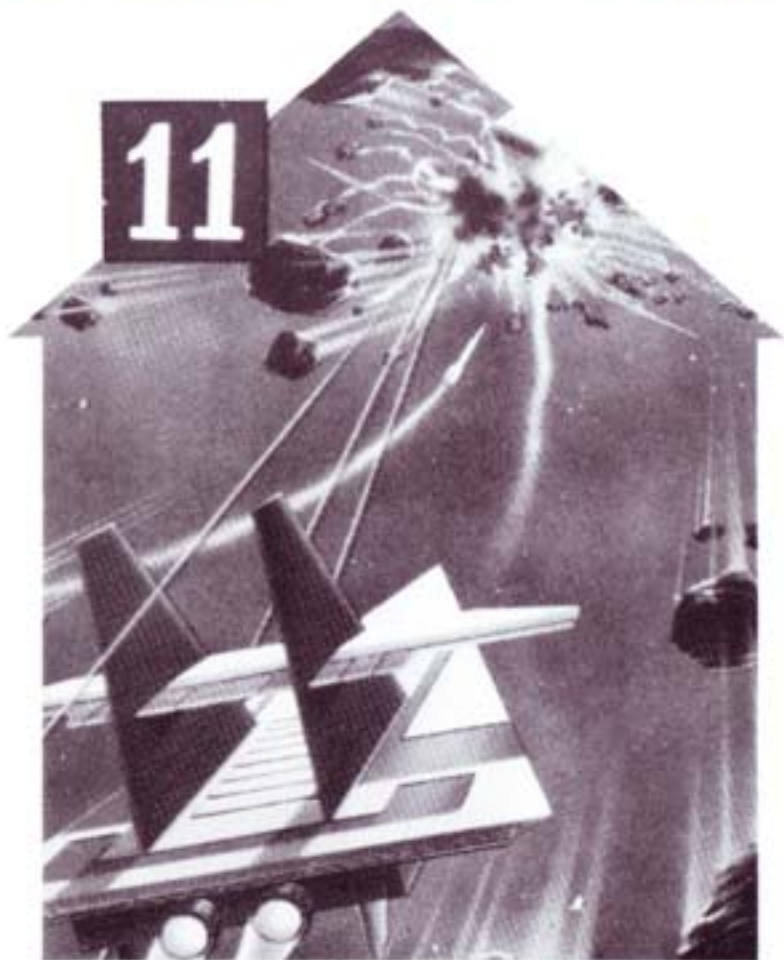


ASTEROID FIRE™

FOR

ATARI* VCS 2600



REF. NO. 83111

GAME INSTRUCTIONS MANUAL



TM

DISTRIBUTED BY:
267 BLD, LEOPOLD II
1080 BRUSSELS, BELGIUM

MADE BY: TAIWAN GEM INT'L CORP P.O. BOX 3832, TLX 12430

*ATARI is a registered trademark of ATARI INC.

Instructions

Spielanleitung

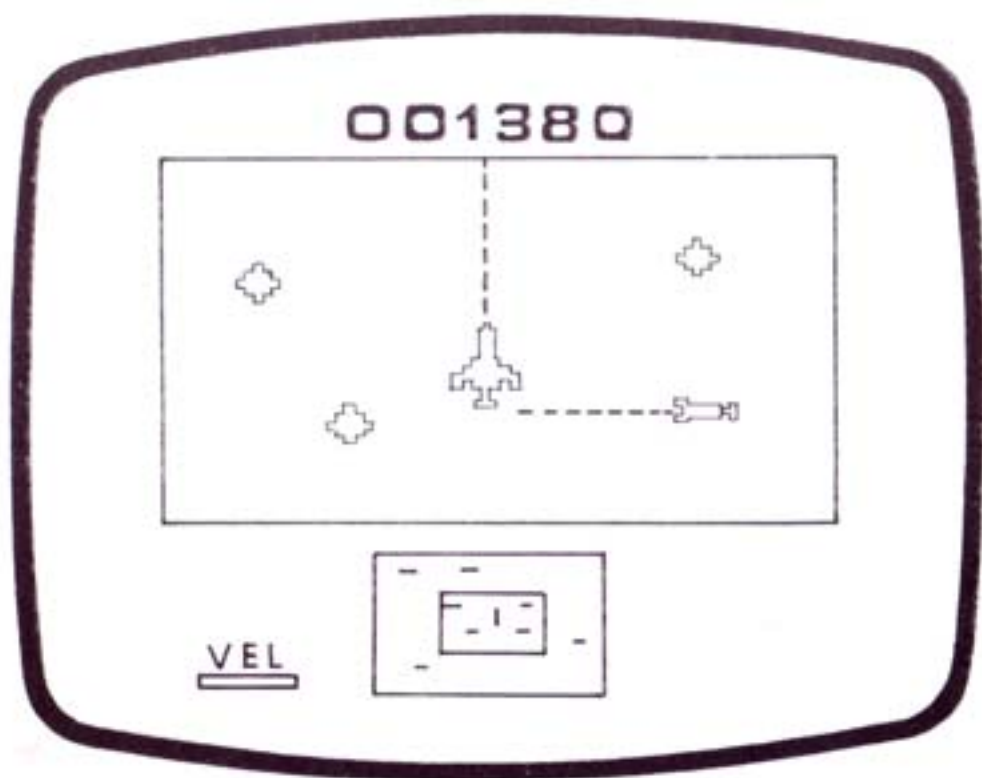
Instructions

Istruzioni

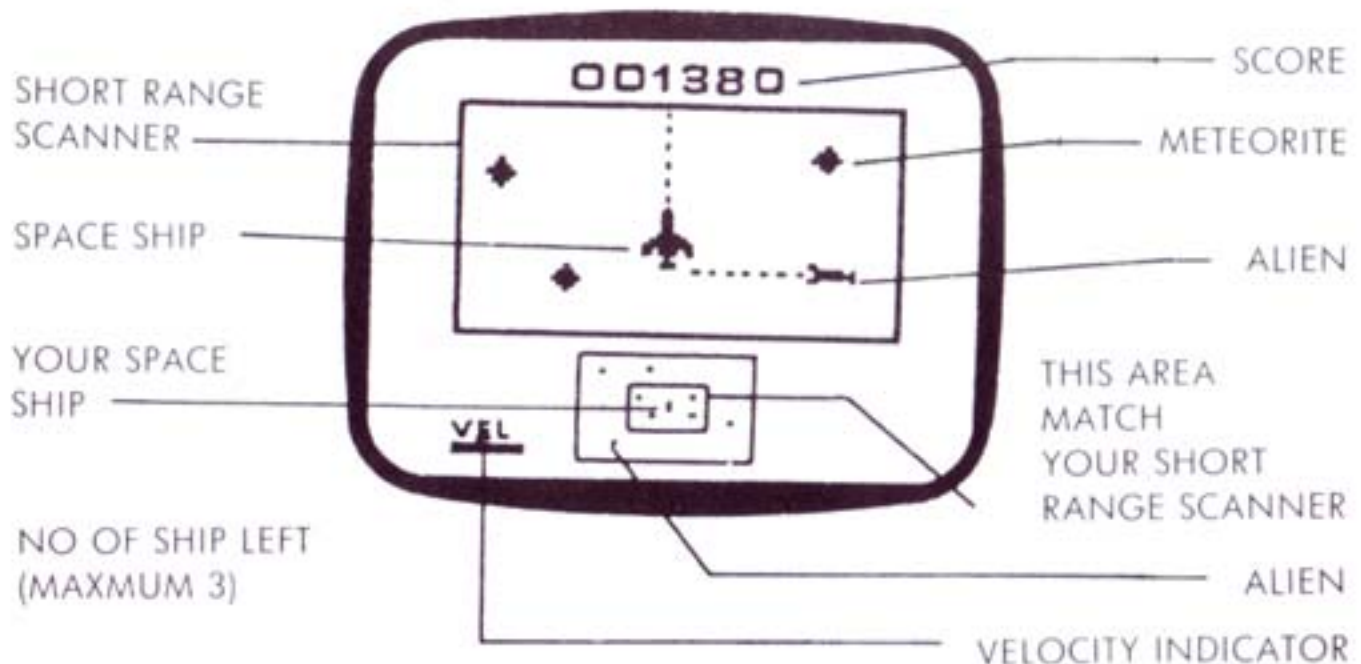
Instrucciones

Instrukties

ASTEROID FIRE™



DISPLAY



I SCORE

6 digits, Maximum 999999 points

II SHORT RANGE SCANNER

Display (1) Your space ship

(2) Meteorite

(3) Alien

(4) Super Alien

III LONG RANGE SCANNER

Display (1) Your space ship

(2) Alien

(3) Super Alien in different colors

It does not display the position of Meteorite.

IV VELOCITY INDICATOR

It display the velocity of your ship. There are 4 different speeds.

V NUMBER OF SHIP LEFT

3 (max.) of the ship image is shown at the bottom left. The game is over when all ships are destroyed.

RULES

When moving the joystick only

(i) Move forward

The background will move down showing that the ship is moving forward.

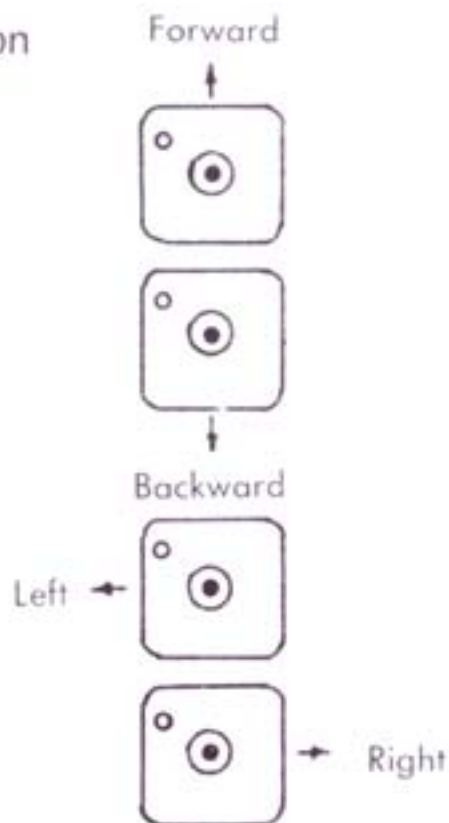
(ii) Move backward

The background will move up showing that the ship is moving backward.

- (iii) Move to left
The background will move to the right.
- (iv) Move to right
The background will move to the left.
The space ship is always at the centre.

When the push button is pressed while joystick is:

- (i) Move forward
The ship fires at the forward direction.
- (ii) Moved backward
The ship fires at the backward direction
- (iii) Moved to left
The ship fires at the left side.
- (iv) Moved to right
The ship fires at the right side.

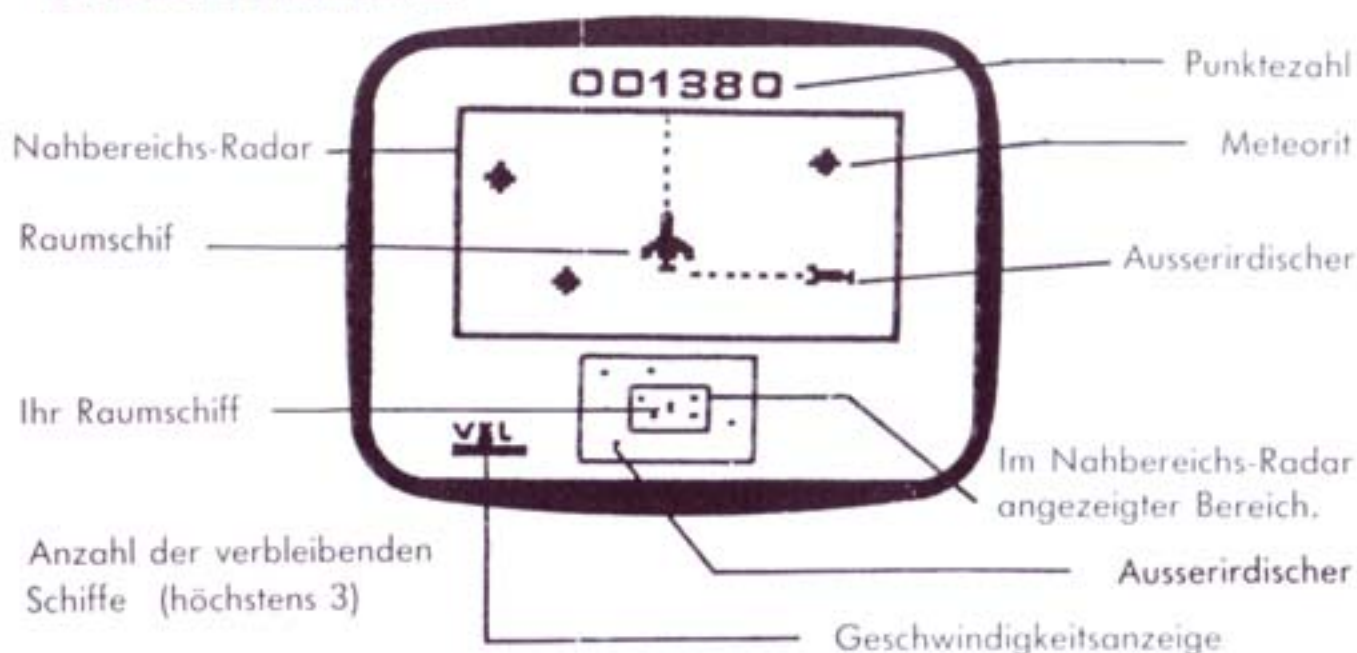


During firing, the speed of the ship follows the regulation as stated in the last paragraph, ie automatically increases in speed.

- (1) The speed of the space ship will continue to increase in the direction under your control for a period of 4 sec eventhough it has been altered.
- (2) The speed of the space ship will increase if you press the joystick towards the direction of its travelling course ahead.
- (3) The speed of the space ship will decrease if you press the joystick in the direction opposite to its course.
- (4) The speed of the space ship will never decrease to zero except in the transition stale, ie from forward to hardward, from left to right.
- (5) Your cannot change in direction at right angle to the present course of the ship unless you have decelerate to the lowest speed.
- (6) The wide angle scanner shows you only the Alien and Super Alien, and is the true picture of what happens. It is because the Alien is very tricky and may imitate as a Meteorite or it hide behind the Meteorite.
- (7) The space ship should always be aware of the super alien and try to avoid meeting it. Whenever it appears on the short mage scanner, the space ship would be destroyed and no way to escape.
- (8) The Bouus space ship will be awarded for every 10,000 marks scored with a maximum of 3 ships to be awarded.

ASTEROIDENBESCHUSS

BILDANZEIGE



I. PUNKTEZAHL

6 Ziffern, höchstens 999999 Punkte

II. NAHBEREICHS-RADAR

Zeigt (1) Ihr Raumschiff

(2) Meteorit

(3) Ausserirdische

(4) Super-Ausserirdischen

III. FERN-RADAR

Zeigt (1) Ihr Raumschiff

(2) Ausserirdische

(3) Ausserirdische in verschiedenen Farben

*Zeigt nicht die Position des Meteoriten an.

IV. GESCHWINDIGKEITSANZEIGE

Gibt die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffes an. Es gibt 4 verschiedene Geschwindigkeiten.

V. ANZAHL DER VERBLEIBENDEN SCHIFFE

(Höchstens) 3 Raumschiffe werden unten links angezeigt. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Schiffe zerstört sind.

SPIELREGELN

Bei Bewegung des Steuerknüppels nur

(i) Vorwärtsbewegung

Der Hintergrund geht nach unten und zeigt damit die Vorwärtsbewegung des Raumschiffes an.

(ii) Bewegung zurück

Der Hintergrund geht nach oben und zeigt damit die Rückwärtsbewegung des Raumschiffes an.

(iii) Linksbewegung

Der Hintergrund bewegt sich nach rechts.

(iv) Rechtsbewegung

Der Hintergrund bewegt sich nach links.

*Das Raumschiff befindet sich immer im Mittelpunkt.

Wenn der Druckknopf betätigt wird und der Steuerknüppel:

(i) Nach vorne gerichtet ist:

Das Schiff feuert nach vorne.

(ii) Nach hinten erichtet ist:

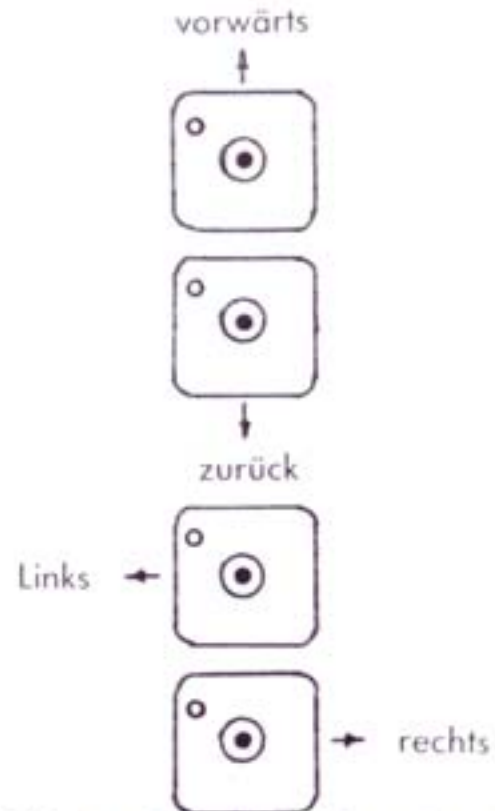
Das Schiff feuert nach hinten.

(iii) Nach links gerichtet its:

Das Schiff feuert nach links.

(iv) Nach rechts gerichtet ist:

Das Schiff feuert nach rechts.

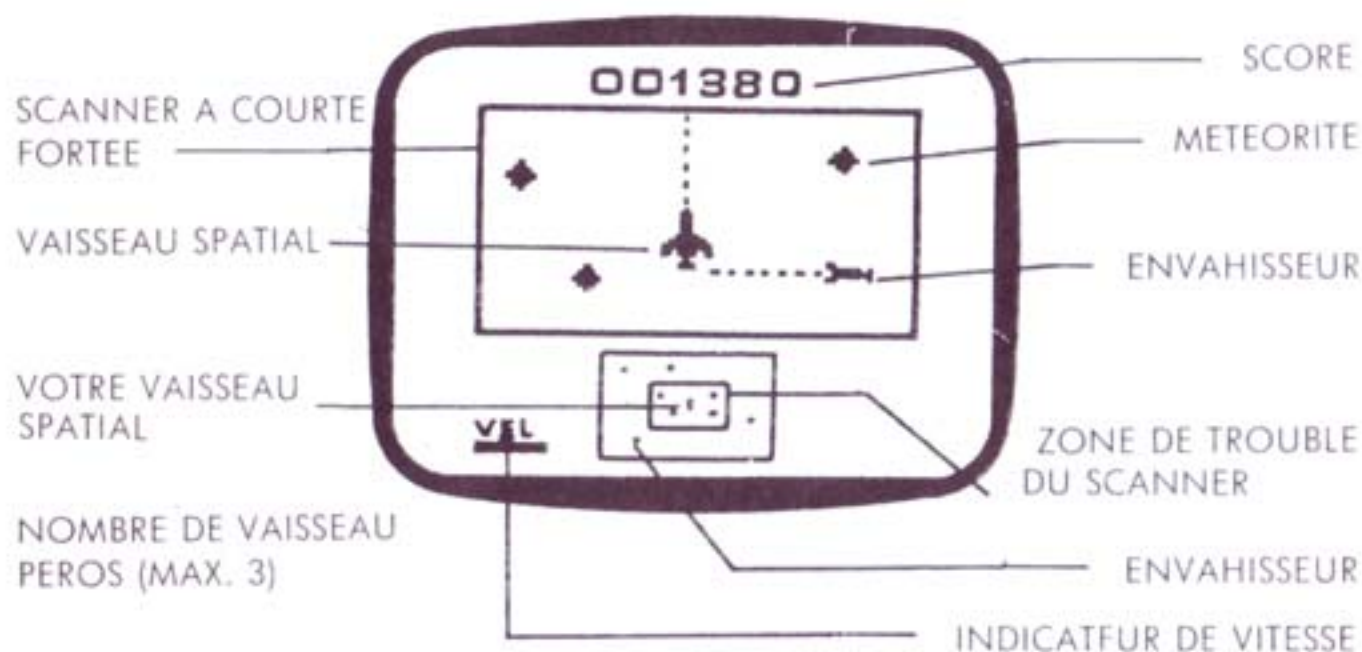


Während das Feuer eröffnet ist, fliegt das Schiff wie im vorhergehenden Absatz beschrieben, d.h. seine Geschwindigkeit erhöht sich automatisch.

- (1) Trotz einer Manövrierungsänderung beschleunigt sich die Geschwindigkeit Ihres Schiffes in der eingeschlagenen Richtung noch über einen Zeitraum von 4 Sek. hinweg.
- (2) Ihr Schiff beschleunigt seine Geschwindigkeit, wenn Sie den Steuerknüppel weiter in die Flugrichtung drücken.
- (3) Ihr Schiff verlangsamt seine Geschwindigkeit, wenn Sie den Steuerknüppel entgegengesetzt zur Flugrichtung bewegen.
- (4) Die Geschwindigkeit Ihres Schiffes geht nie auf Null zurück, es sei denn, Sie befinden sich in der Übergangsphase, also von vorwärts zu rückwärts, von links nach rechts.
- (5) Sie können nur bei niedrigster eschwindigkeit eine Kursänderung um 90 Grad vornehmen.
- (6) Das Wsitwinkel-Radar zeigt Ihnen nur den Ausserirdischen und Super-Ausserirdischen. Dies spiegelt die echte Situation wieder, weil der Ausserirdische sich oft geschickt als Meteorit ausgibt oder sich hinter einem Meteoriten versteckt.
- (7) Das Raumschiff darf den Ausserirdischen nie ausser Acht lassen und sollte nie auf ihn stossen. Wenn dies auf dem Nahbereichs-Radar geschieht, gibt es für das Raumschiff kelene Ausweg und es wird zerstört.
- (8) Für jeweils 10,000 Punkte erhalten Sie ein Raumschiff als Bonus. Sie können nicht mehr als 3 extra-Schiffe erhalten.

L'ATTAQUE DES ASTEROIDES

ECRAN



1. SCORE
Six chiffres, maximum 999999 points
2. SCANNER A COURTE PORTEE
Affiche (1) Votre vaisseau spatial
(2) Météorite
(3) Envahisseur
(4) Super envahisseur
3. SCANNER A LONGUE PORTEE
Affiche (1) Votre vaisseau spatial
(2) Envahisseur
(3) Super envahisseur avec des couleurs différentes
4. Indicateur de vitesse
Affiche la vitesse de votre vaisseau. Il y a quatre vitesses différentes.
5. NOMBRE DE VAISSEAUX PERDUS
Le nombre de vaisseaux perdus (max. 3) est affiché en bas à gauche.
Le jeu prend fin lorsque tous les vaisseaux ont été détruits.

REGLES

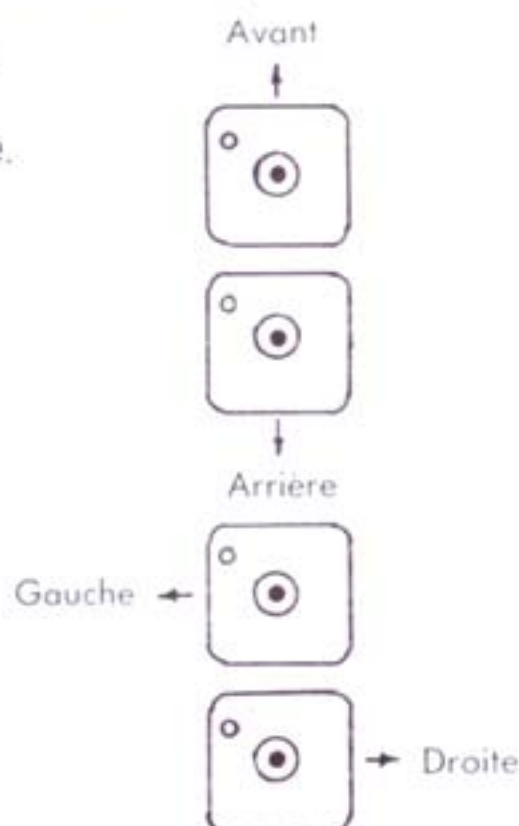
Déplacement de la manette seule

- (i) Déplacer vers l'avant
L'arrière-plan se déplace vers le bas indiquant que le vaisseau avance.
- (ii) Déplacer vers l'arrière
L'arrière-plan se déplace vers le haut, indiquant ainsi que le vaisseau recule.

- (iii) Déplacement vers la gauche
L'arrière-plan se déplace vers la droite.
- (iv) Déplacement vers la droite
L'arrière-plan se déplace vers la gauche.
Le vaisseau spatial est toujours au centre.

Enfoncement simultané de la touche-pression et de la manette:

- (i) Déplacement vers l'avant
Le vaisseau fait feu vers l'avant.
- (ii) Déplacement vers l'arrière.
Le vaisseau fait feu vers l'arrière.
- (iii) Déplacement vers la gauche
Le vaisseau tire vers la gauche.
- (iv) Déplacement vers la droite
Le vaisseau tire vers la droite.

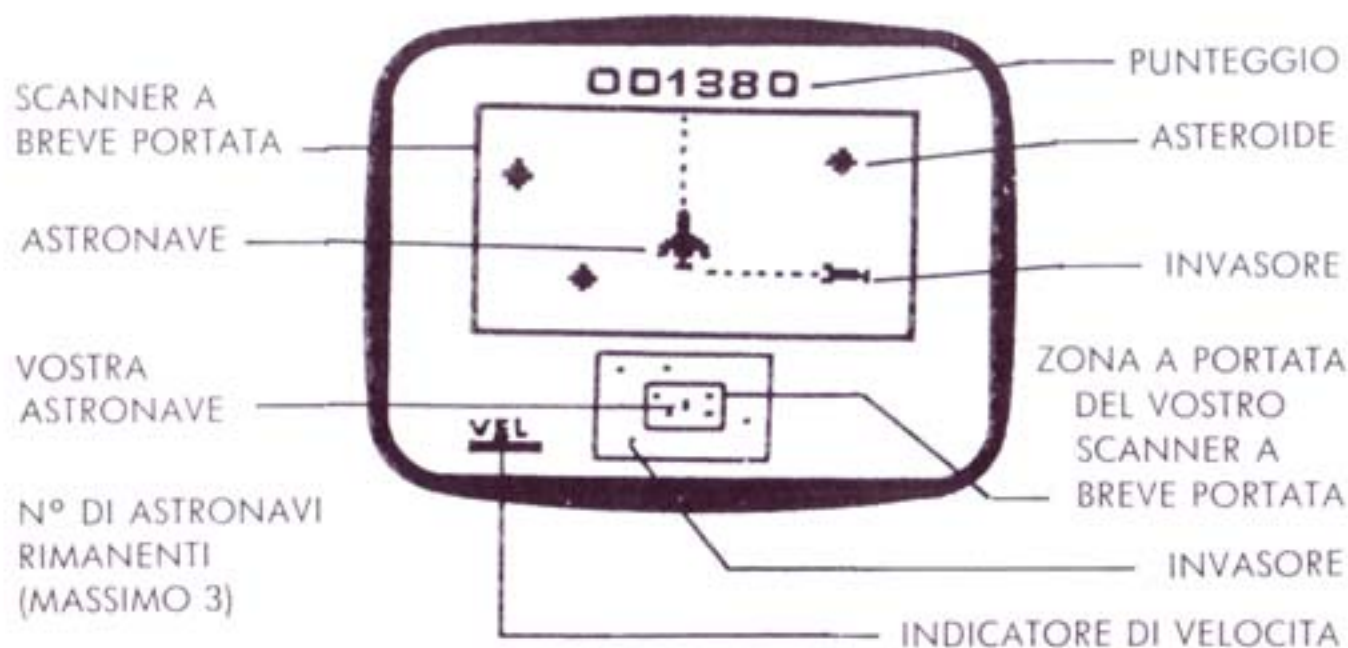


Pendant le tir, La vitesse du vaisseau est fonction du réglage indiqué dans le dernier paragraphe c'est-à-dire que sa vitesse augmente automatiquement.

- (1) La vitesse du vaisseau spatial continue à augmenter, dans la direction que vous lui avez indiquée, pendant quatre secondes et ce, même si la direction a été modifiée.
- (2) Si vous enfoncez la manette dans la direction suivie par le vaisseau spatial, la vitesse de celui-ci augmente.
- (3) Si vous enfoncez la manette dans la direction opposée à celle suivie par le vaisseau spatial, la vitesse de ce dernier diminue.
- (4) Le vaisseau spatial n'est jamais totalement à l'arrêt, si ce n'est aux transitions, c'est-à-dire lorsque le vaisseau passe de la direction avant à la direction arrière ou de gauche à droite.
- (5) Vous ne pouvez effectuer de changement de direction à angle droit à moins de décélérer jusqu'à la vitesse minimale.
- (6) Le scanner à grand angle ne vous indique que l'envahisseur et le SUPER ENVANISSEUR ET IL REPRODUIT TRÈS EXACTEMENT CE QUI SE PASSE. L'envahisseur est très rusé et il peut imiter un météorite ou se cacher derrière celui-ci.
- (7) Le vaisseau spatial doit consciencieusement se méfier du Super envahisseur et essayer de l'éviter. Lorsqu'il apparaît sur le scanner à courte portée, le vaisseau spatial ne peut plus lui échapper et il est détruit.
- (8) Un vaisseau supplémentaire est ajouté tous les 10,000 points avec un maximum de trois vaisseaux.

ASTEROIDE INVASORE

DISPLAY



I. PUNTEGGIO
6 cifre, massimo 999999 punti

II. SCANNER A BREVE PORTATA
Visualizza (1) La vostra astronave
(2) L'asteroide
(3) L'invasore
(4) II super invasore

III. SCANNER A LUNGA PORTATA
Visualizza (1) La vostra astronave
(2) L'invasore
(3) II super invasore in colori diversi

Non visualizza la posizione dell'asteroide

IV. INDICATORE DI VELOCITA
Visualizza la velocità della vostra astronave. Vi sono 4 velocità diverse.

V. NUMERO DI ASTRONAVI RIMANENTI
Tre astronavi massimo vengono visualizzate. Il gioco finisce quando tutte e tre sono state distrutte.

REGOLE

Quando si spinge la leva

(i) In avanti

Lo sfondo scorrerà verso il basso mostrando che l'astronave avanza.

(ii) Inaietro

Lo sfondo scorrerà verso l'alto mostrando che l'astronave indietreggia.

(iii) A sinistra
Lo sfondo scorrerà verso destra.

(iv) A destra
Lo sfondo scorrerà verso sinistra.

•L'astronave si trova sempre al centro.

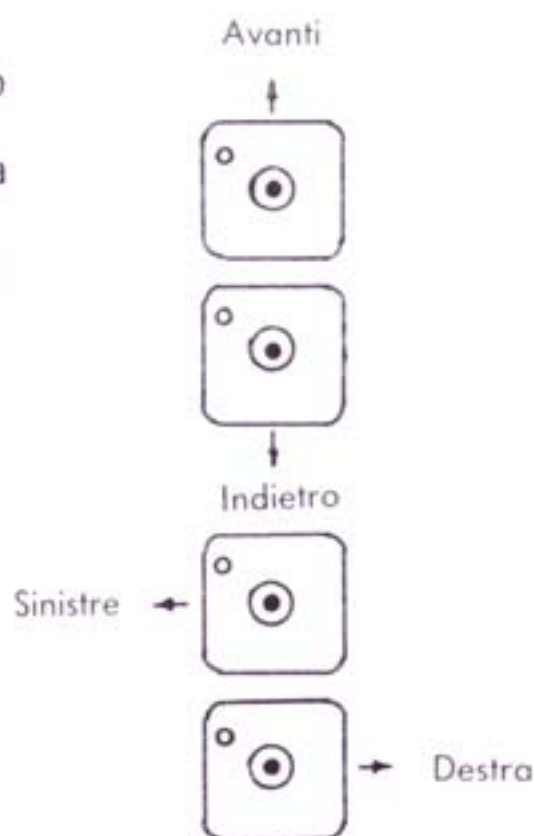
Quando si preme il pulsante di tiro allorché la leva si trova spinta

(i) In avanti
L'astronave farà fuoco davanti

(ii) Indietro
L'astronave farà fuoco di dietro

(iii) A sinistra
L'astronave farà fuoco a sinistra

(iv) A destra
L'astronave farà fuoco a destra

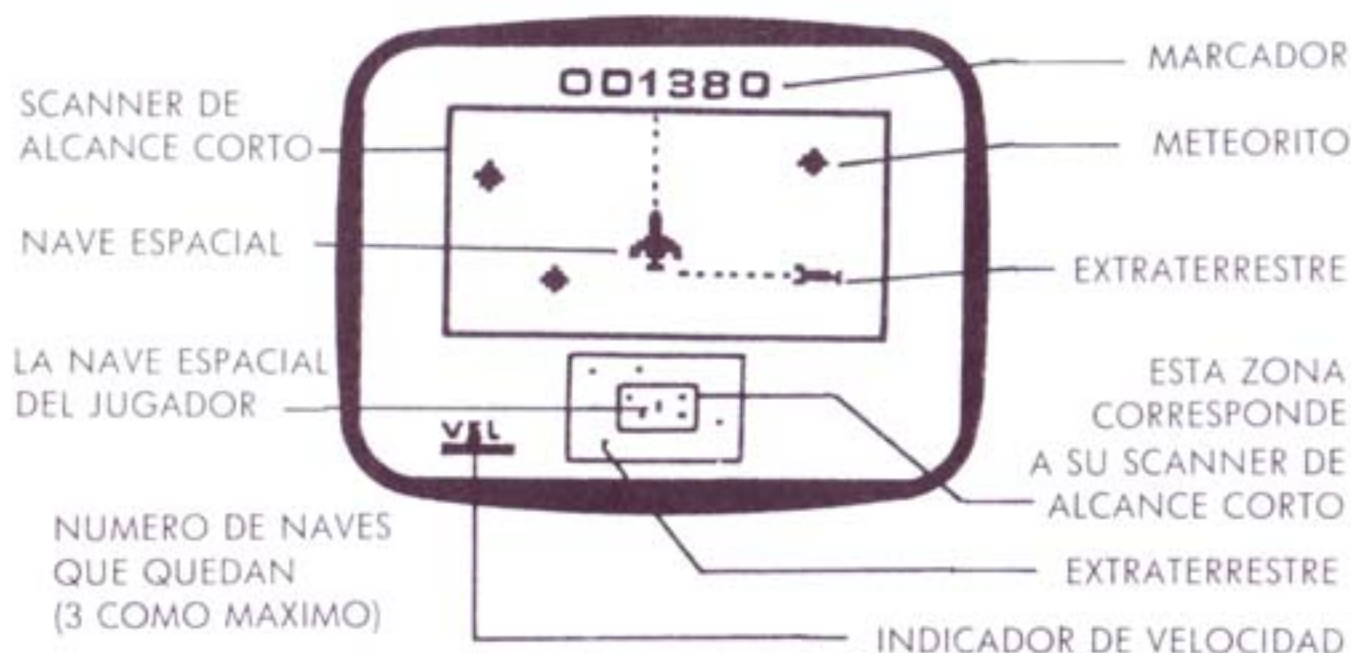


Durante i tiri, la velocità dell'astronave aumenta automaticamente, nel modo seguente:

- (1) La velocità dell'astronave aumenta per un periodo di quattro secondi e l'astronave continuerà a viaggiare nella stessa direzione che aveva al momento del tiro, anche se cercate di cambiarla.
- (2) La velocità dell'astronave aumenterà se continuate a spingere la leva di controllo nella stessa direzione.
- (3) La velocità dell'astronave diminuirà se spingete la leva di controllo nella direzione opposta a quella della marcia.
- (4) L'astronave non si fermerà mai, a parte nei momenti in cui si cambia direzione.
- (5) Per cambiare direzione ad angolo retto dovrete prima rallentare al massimo l'astronave;
- (6) Lo scanner grandangolare vi consente di vedere soltanto l'invasore e il super invasore, dandovi l'esatta configurazione di quanto accade. Ciò perché l'invasore è molto astuto e capace di imitare un asteroide o di nascondersi dietro.
- (7) L'astronave deve essere molto prudente con il super invasore, e dovrebbe sempre cercare di evitarlo. Se egli dovesse apparire nello scanner ad angolo ridotto, l'astronave non potrebbe più scappare e verrebbe distrutta.
- (8) Si riceve un'astronave supplementare ogni volta che si fanno 110,000 punti, con un massimo di tre astronavi.

EL ATAQUE DEL ASTEROID

PANTALLA



I MARCADOR: 6 cifras, máximo: 9999999 puntos

II SCANNER DE ALCANCE CORTO

- Aparece (1) Su nave espacial
 (2) El meteorito
 (3) El extraterrestre
 (4) El superextraterrestre

III SCANNER DE ALCANCE LARGO:

- Aparece (1) La nave espacial del jugador
 (2) El extraterrestre
 (3) El superextraterrestre en distintos colores

No aparece la posición del meteorito.

IV INDICADOR DE VELOCIDAD

Indica la velocidad de la nave espacial del jugador. Hay 4 velocidades diferentes.

V NUMERO DE NAVES ESPACIALES QUE QUEDAN

Se enseñan (como máximo) 3 naves en la parte inferior izquierda de la pantalla. Termina la partida cuando están destruidas todas las naves espaciales.

REGLAS

Cuando se toca solamente la palanca

- (i) Moviendola hacia adelante
 El fondo desciende, enseñando que la nave espacial avanza
- (ii) Moviéndola hacia atrás
 El fondo sube, enseñando que la nave está retrocediendo

- (iii) Moviéndola hacia la izquierda
El fondo se mueve hacia la derecha.
 - (iv) Moviéndola hacia la derecha
El fondo se mueve hacia la izquierda.
- »La nave espacial siempre está en el centro.

Apresando el botón mientras la palanca está

- (i) Hacia adelante
La nave dispara hacia adelante
- (ii) Hacia atrás
La nave dispara hacia atrás
- (iii) Hacia la izquierda
La nave dispara hacia la izquierda.
- (iv) Hacia la derecha
La nave dispara hacia la derecha

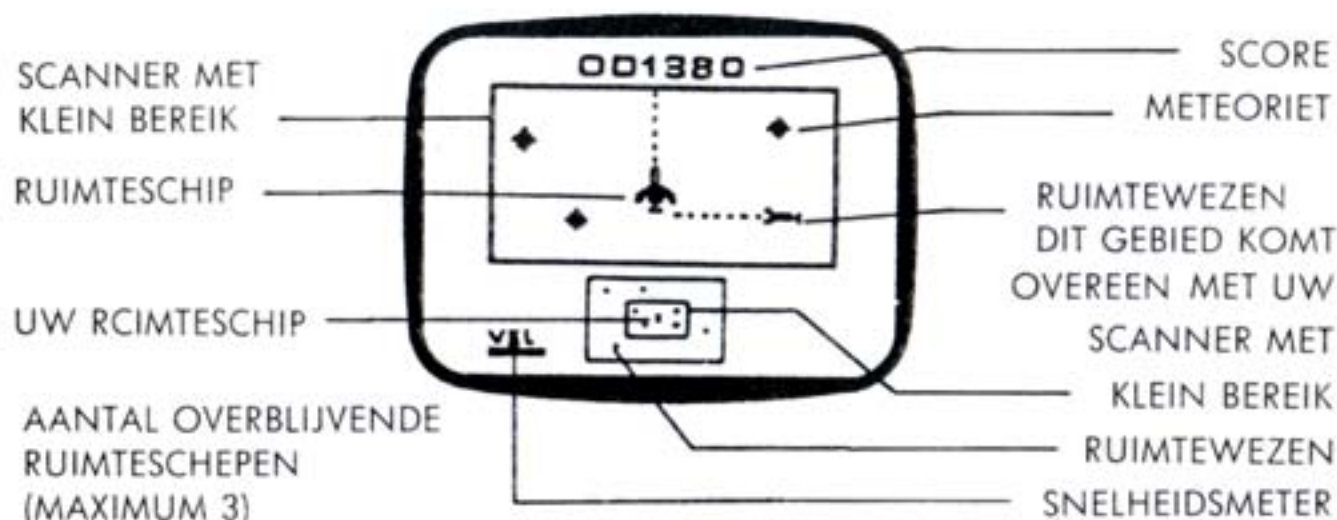


Mientras dispara, la velocidad de la nave sigue lo que se indica en el último renglón, es decir que automáticamente aumenta.

- (1) La velocidad de la nave espacial continúa a aumentar en la dirección que el jugador controla con la palanca, durante 4 segundos, incluso si se altera.
- (2) Aumenta la velocidad de la nave espacial si el jugador lleva más adelante la palanca en la dirección del rumbo que lleva.
- (3) Para frenar la nave espacial, mueva la palanca en el sentido opuesto al rumbo que lleva la nave.
- (4) La velocidad de la nave espacial nunca baja hasta cero salvo en el momento de transición, mientras pasa de un sentido a otro (de adelante hacia atrás o de derecha a izquierda, por ejemplo).
- (5) No se puede cambiar de dirección a ángulo recto, salvo que se haya decelerado hasta llegar a la velocidad mínima.
- (6) El scanner panorámico le enseña solamente al Extraterrestre y al Superextraterrestre, y representa la imagen exacta de lo que ocurre. Y es que el Extraterrestre es muy astuto y puede imitar la forma de un meteorito u ocultarse detrás de un meteorito.
- (7) La nave espacial del jugador siempre debe estar pendiente de la nave espacial del Superextraterrestre, para evitarlo. Tan pronto como aparezca en el scanner de corto alcance, destruye la nave espacial, sin que haya manera de escapar.
- (8) El jugador recibe y gana esos puntos cada 10,000 puntos, con un máximo de 3 naves.

ASTEROIDEN IN DE AANVAL

DISPLAY



I SCORE

6 CIJFERS, MAXIMUM 999999 PUNTEN

II SCANNER MET KLEIN BEREIK

Toont (1) Uw ruimteschip

(2) Het ruimtewezen

(3) Het super ruimtewezen in meerdere kleuren

° Hij toont niet de positie van de meteoriet.

IV SNELHEIDSMETER

Geeft de snelheid van uw ruimteschip aan. Je kan kiezen uit 4 snelheden.

V. AANTAL OVERBLIJVENDE RUIMTESCHEPEN.

(Max. 3) ruimteschepen worden afgebeeld in de linker benedenhoek. Het spel is uit wanneer alle schepen vernietigd zijn.

REGELS

Beweeg je alleen de stuurknuppel ...

(i)ii naar voor:

dan schuift de achtergrond naar beneden om aan te geven dat je schip naar voor gaat.

(ii) naar achter:

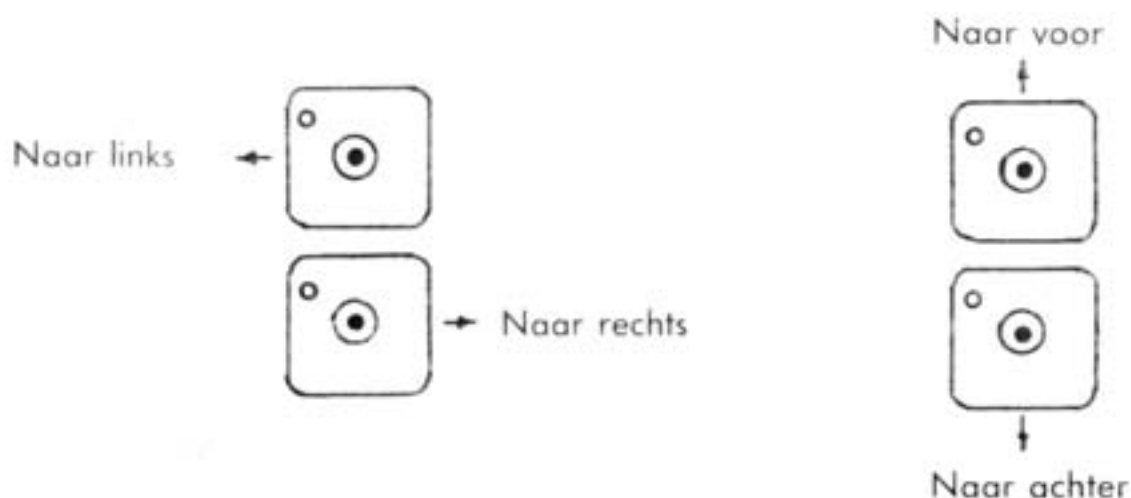
dan schuift de achtergrond naar boven om aan te geven dat je schip achteruit beweegt.

(iii) naar links:

dan beweegt de achtergrond naar rechts.

(iv) naar rechts:

dan beweegt de achtergrond naar links



Duw je op de knop terwijl je je stuurknuppel:

- (i) naar vult het schip in voorwaartse richting.
- (ii) naar achter beweegt:
dan vult het schip in achterwaartse richting.
- (iii) naar links beweegt:
dan vult het schip naar links.
- (iv) naar rechts beweegt:
dan vult het schip naar rechts.

Tijdens het vuren wordt de snelheid van het schip beïnvloed zoals aangegeven in de laatste paragraaf, dat wil zeggen dat het automatisch zal gaan versnellen.

- (1) De snelheid van het schip zal gedurende 4 seconden blijven toenemen in de richting die jij hebt aangegeven, ook al heb je die richting ondertussen veranderd.
- (2) De snelheid van het ruimteschip zal toenemen wanneer je de stuurknuppel in de richting duwt waarin het reeds beweegt.
- (3) De snelheid van het ruimteschip zal afnemen wanneer je de stuurknuppel in de tegenovergestelde richting duwt waarin het zich reeds beweegt.
- (4) Het ruimteschip zal nooit volledig tot stilstand komen, behalve in een overgangstadium, dat wil zeggen van voor naar achter, van links naar rechts.
- (5) Je kan niet een nieuwe richting aannemen die haaks op de vorige staat, behalve wanneer je eerst de laagst mogelijke snelheid hebt aangenomen.
- (6) De scanner met groot bereik toont je alleen het Ruimtewezen en het Super Ruimtewezer. Hij geeft een werkelijk beeld van hetgeen zich afspeelt. Het Ruimtewezen is immers erg sluw en het kan de vorm aannemen van een Meteoriet of zich gaan verbergen achter de Meteoriet.
- (7) Het ruimteschip moet altijd uttkijken naar het Super Ruimtewezen om een ontmoeting trachten te vermijden. Verschijnd dir Ruimtewezen op de scanner met klein bereik, dan is ontsnappen niet meer mogelijk en wordt het ruimteschip vernietigd.
- (8) Voor elke score van 10,000 punten krijg je een extra ruimteschip, tot een maximum aantal van 3 ruimteschepen.



TM

DISTRIBUTED BY:
267 BLD, LEOPOLD II
1080 BRUSSELS, BELGIUM

MADE BY: TAIWAN GEM INT'L CORP P.O. BOX 3832, TLX 12430