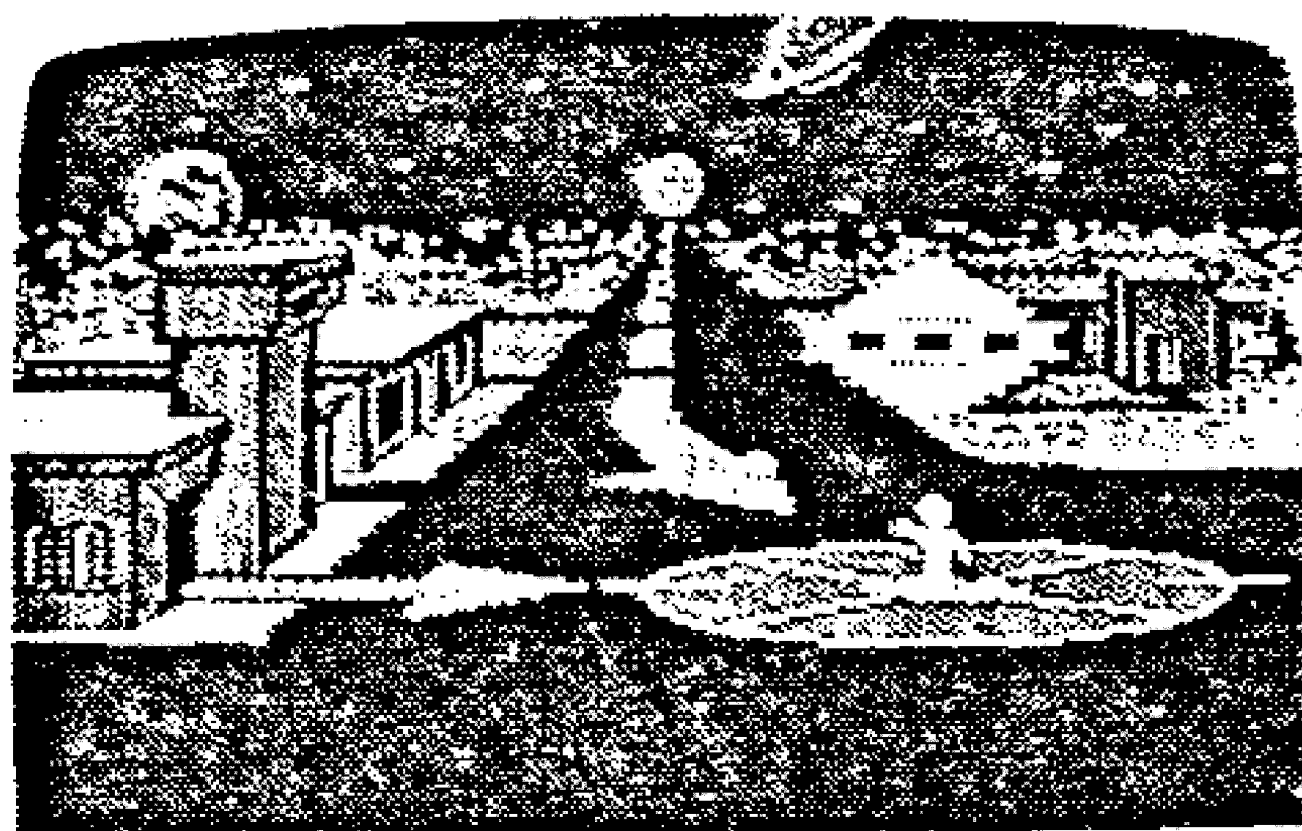


"meesterlijke graphics

ASTRO CHASE

"there is no escape!"



CHANGING DIRECTIONS SUCCESSFULLY
PRESS TRIGGER TO CONTINUE

Actual Game Screen
Atari Version

Aminda Haver



HANDLEIDING



INHOUD

| | |
|------------------------------|----|
| - Inleiding | 3 |
| - Jouw Opdracht | 4 |
| - Laadinstructies | 5 |
| - Het Begin | |
| - Het Spel | 6 |
| - De Kenmerken van het Spel | 7 |
| - Het spel in het kort | 9 |
| - Het vijandelijke Offensief | |
| - Jouw verdediging | 11 |
| - Overzicht | 14 |
| - Spelsuggesties | 16 |
| - Scoretabel | 19 |

INLEIDING

Eons geleden, in de 23e eeuw, drongen de Megardianen de Aarde binnen. Onze verdediging had de Megardiaanse vloot zo goed als verslagen, waardoor de overlevenden gedwongen werden zich terug te trekken. Zoals je wel zult weten is niets gemener dan een verslagen Megardiaan. De overgebleven Megardianen, in hun nederlaag verenigd, zwoeren een dodelijke wraak. En nu zijn ze teruggekomen!

Hun haat heeft eeuwenlang gebroeid. Zij hebben de Aarde volkomen onverwacht overvallen en zij hebben onze Melkweg omsingeld met een enorm Krachtveld, waaraan geen ontsnapping mogelijk is! De Megardianen hebben pulserende Megamijnen in een baan rond onze planeet geplaatst. Elk van deze baanbeschrijvende, pulserende ruimtemijnen afzonderlijk bevat genoeg nucleaire megatonnen om de Aarde bij aanraking op te blazen.

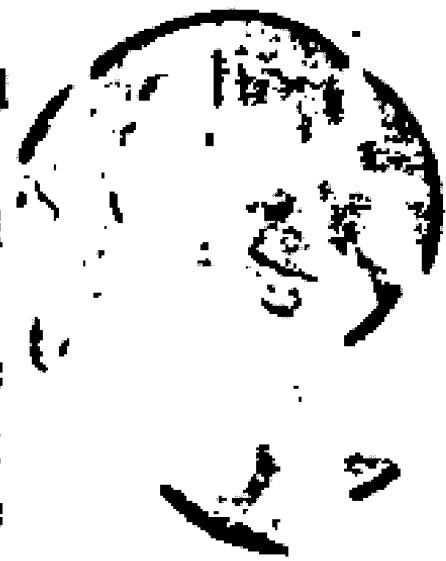
Met het krachtveld op zijn plaats en de Megamijnen, die langzaam dichterbij ons komen, heeft de vijand zijn ver-



schrikkelijke aanval ingezet. Hun squadrons komen in opvolgende linies nader. Hun enige doel is om elke schotel van de Aarde, die er op uit is gestuurd om de Megamijnen te doen verdwijnen, voordat een van deze de Aarde zal vernietigen, op te sporen en te vernietigen.

JOUW OPDRACHT

Red de Aarde van totale vernietiging door de Megamijnen, ...de allergrootste bedreiging, uit te schakelen. Er zijn 16 Megamijnen en een verschillend aantal en types vijandelijke aanvalsschepen op elk van de 34 niveaus of "Chases".



De aanvalsschepen zijn geprogrammeerd om jouw schotel af te leiden en te vernietigen. Als al je schotels vernietigd zijn dan zullen de Megamijnen snel nader komen en contact maken met de Aarde. Het bewijs van de vernietiging van de planeet is eerst een trilling in de Melkweg, gevolgd door een spectaculaire explosie, waardoor de brokstukken van de Aarde alle kanten op vliegen. Dit is niet alleen het einde van onze planeet, maar ook het einde van het spel.

Het belangrijkste doel van de opdracht - "vernietig alle Megamijnen" - mag je nooit vergeten. Dit vergt je uiterste concentratie en je moet je voortdurend herinneren de ronde om de Aarde te doen (deze ligt in het midden van 1/10 van de Melkweg), anders zal alles verloren zijn.

LAADINSTRUCTIES

Commodore: Druk op <SHIFT> en <RUN/STOP> en vervolgens op de "PLAY" toets van je recorder.

Atari: -Zet je computer uit.

-Zorg dat de cassette volledig teruggespoeld is.

-Druk <START> en <OPTION> tegelijkertijd in.

-Zet je computer aan.

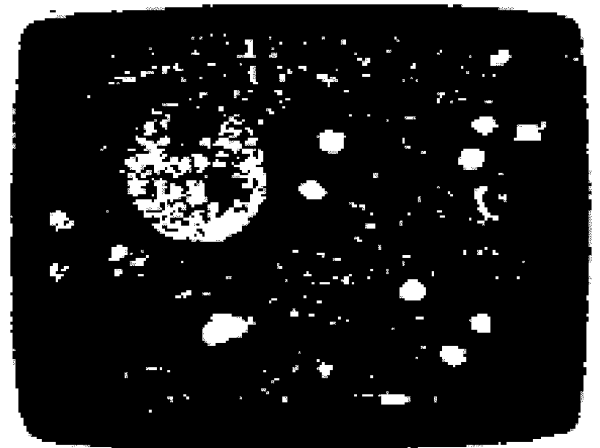
-Laat na de "beep" <START> en <OPTION> los.

-Druk op de "PLAY" toets van je recorder.

-Druk op een willekeurige toets.

HET BEGIN

Vervolgens zul je op je scherm 1/10 van de Melkweg zien, waarin jouw schotel op ongeveer 3 cm rechts van de evenaar van de Aarde zit. Op het scorebord op het scherm, onder de Melkweg en boven in het mededelingskader, zal Chase 8 staan. Je kunt kiezen door de <SELECT> toets te gebruiken. De Chase niveaus komen een voor een. Wil je naar een lager niveau, houd dan de <SELECT> toets ingedrukt tot je niveau 24 bereikt.



Het volgende niveau is Chase 1. Je kunt niet de Chases 25 tot 34 kiezen, want je moet Chase 24 overleven om de mogelijkheid te krijgen om Chase 25 of hoger te spelen. Verlies je een Chase hoger dan 24 dan ga je terug naar Chase 23. Heb je de gewenste Chase opgezocht, druk dan de <START> toets in op de computer. Het spel begint en je brandstof neemt af met een eenheid per seconde. Jouw schotel begint zijn vlucht zodra hij op je scherm verschijnt. Na elke in werking gestelde reeks (er zijn er 8) zal je schotel naast de Aarde verschijnen en zijn vlucht automatisch beginnen.

HET SPEL

<START> toets: Druk de **<START>** toets in om een nieuwe Chase te beginnen, nadat de Aarde is vernietigd of om voor de eerste keer te beginnen.



<SELECT> toets: Gebruik deze toets om de Chase van je keuze te kiezen.



<OPTION> toets: Deze toets breekt de missie af. Wanneer ook gedurende het spel, terwijl je schotel in beweging is, kun je deze toets gebruiken om opnieuw te beginnen of om een andere Chase te kiezen. Druk eerst de **<OPTION>** toets in en dan de **<START>** of **<SELECT>** toets, afhankelijk welke je nodig hebt.



Waarschuwing: Als je de missie onderbreekt terwijl je in een hogere Chase speelt dan verlies je al je bijeen verzamelde bonusschotels en de "run" is afgelopen.

VUURKNOP: De vuurknop op de joystick kun je gebruiken:

- om het spel te vervolgen door de volgende schotel in te zetten,
- om naar het volgende Chase niveau te gaan als de Aarde gereed is en je leeft nog,
- of om de functie van de joystick zodanig te veranderen, dat door het drukken en het richten van de joystick de lasers onder controle zijn - NIET de vliegrichting van de schotel.

Terwijl de schotel in beweging is druk je op de spatiebalk om de actie even stop te zetten. Het scherm wordt diepblauw en de beelden "bevrozen". Om de actie weer op gang te brengen druk je de spatiebalk nogmaals in.

LETTER <S> toets: De muziek (ouverture 1812 van Tschajkovsky) wordt vanzelf zachter als het spel begint. Wil je alleen de geluiden van het gevecht horen dan kun je de mu-

ziek uitschakelen door deze toets te gebruiken. Om de muziek terug te krijgen druk je de letter <S> toets nogmaals in. Dit kun je op elk moment doen.

<RESET> toets: Door de <RESET> toets begint het spel opnieuw, te beginnen met de voorgeprogrammeerde reeks. De hoogste score ben je kwijt.

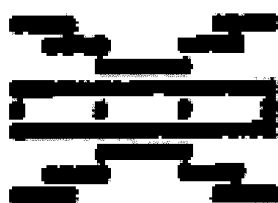
JOYSTICK: Gebruik de joystick om of de vliegrichting van je schotel te bepalen of met de vuurknop ingedrukt je lasers te richten en te vuren.

DE KENMERKEN VAN HET SPEL

BONUSSCHOTELS: Elke keer als het spel begint of als je een nieuwe Chase begint, nadat de Aarde vernietigd is, krijg je drie schotels, met elk 1000 eenheden brandstof. Als je alle Megamijnen laat verdwijnen ga je automatisch naar het volgende Chase niveau (als je de vuurknop indrukt) en je krijgt er twee bonusschotels bij voor elke Chase die je overleeft hebt, totdat de Aarde is vernietigd, of je de <OPTION> toets indrukt om de missie te onderbreken.

GESCOORDE PUNTEN: Punten voor vernietigde vijandelijke schepen, Megamijnen, die je hebt laten verdwijnen en voor resterende brandstof worden als volgt verdeeld:

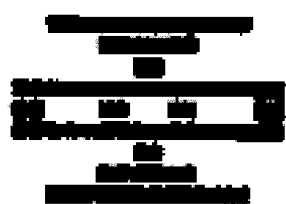
AANVALSSCHEPEN:



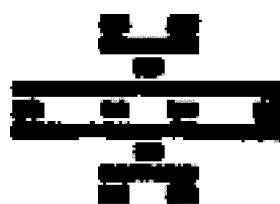
Ramatrons..... 10



Ramotrons Jets..... 30



Ramalons.....20



Ramalon Jets.....40



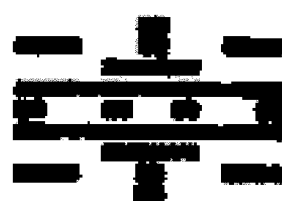
Firetrons.....50



Firetron Jets.....70



Firelons.....60



Firelon Jets.....80

Elke Megamijn heeft een waarde van drie maal de puntenwaarde van het aanvalsschip dat in de betreffende Chase voorkomt. Bijvoorbeeld: in Chase 1 zijn de Ramatrons, waarde 10 punten, de aanvalsschepen. Zodoende is elke vernietigde Megamijn 30 punten waard (3x 10 punten).

RESTERENDE BRANDSTOF: Als je een Chase overleeft, dan wordt de brandstof, die je nog in je schotel hebt, omgezet in punten en bij je score geteld.

ONDERBREKINGEN: Er zijn zeven verschillende tussenspellen, die worden toegekend nadat je een Chase hebt overleefd. Na elke onderbreking begint het spel vanzelf op het volgende niveau.



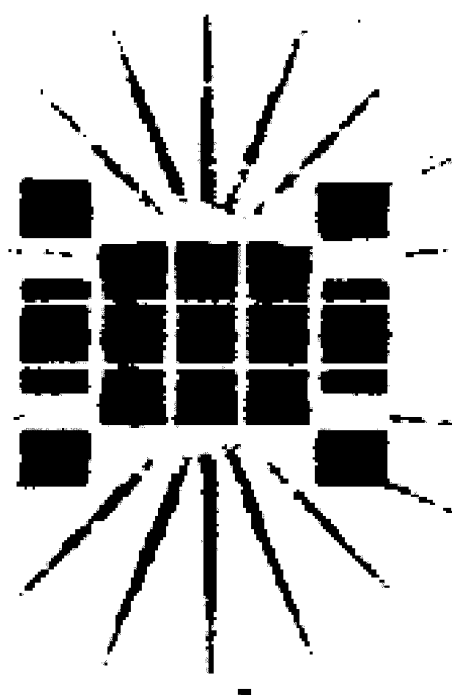
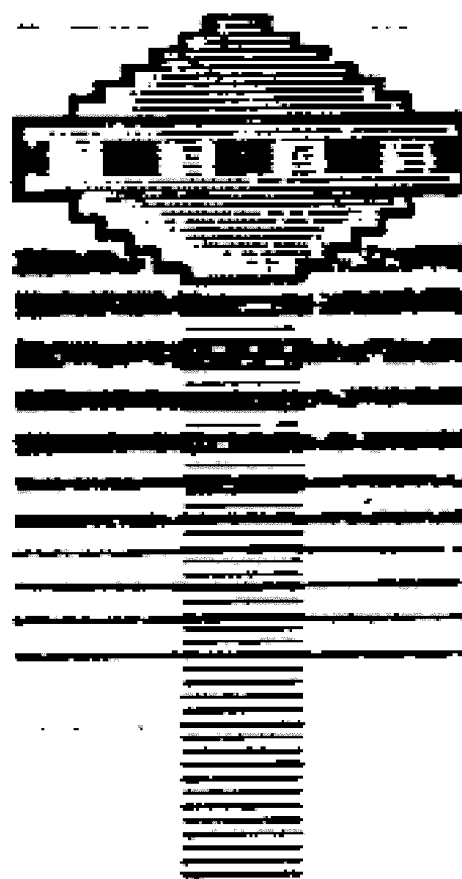
HET SPEL IN HET KORT

1. Laad het programma (zie Laad-structies) en wacht op het einde van de lanceringsanimatie.
2. Zoek het gewenste niveau (zie Begin van het spel)
3. Druk de <START> toets in.
4. De schotel begint zijn vlucht zodra hij verschijnt, en het spel begint.
5. Kijk op het scorebord als een schotel is vernietigd, druk dan op de vuurknop en de volgende schotel verschijnt.
6. Als alle schotels zijn verbruikt en/of de Aarde vernietigd is, druk dan op de <START> toets of de <SELECT> toets om naar een nieuwe Chase te gaan. Druk je de <START> toets in dan begin je weer aan de Chase die direct eronder zit. Druk de <SELECT> toets in om naar elke andere Chase te gaan (behalve Chases 25-34).
7. Als je de Aarde gered hebt en je hebt het overleefd ga je naar de volgende Chase door de vuurknop in te drukken.

HET VJANDELIJKE OFFENSIEF

De verraderlijke Megardianen stoppen nergens voor. Hun arsenaal is als volgt uitgerust:

MEGAMIJNEN: Deze bewegende Megamijnen vormen de grootste bedreiging. Je moet de Megamijnen vanuit je schotel met een laserstraalvoltreffer raken om ze te laten verdwijnen. Ze zijn moeilijker om te raken en soms vergt het meer-



dere schoten om ze te vernietigen. In het begin van het spel starten de Megamijnen vanuit de buitenste randen van de Melkweg, de uiterste randen van het scherm. Ze kruipen langzaam en meedogenloos richting Aarde, aangetrokken door de zwaartekracht van de Aarde.

GEVECHTSSCHEPEN: De vloot aanvalsschepen bestaat uit acht types. Er zijn kenmerken die de schepen van elkaar onderscheiden. Deze kenmerken zijn: snelheid, vorm, stootkracht, het afvuren van lasers en het door planeten heengaan. De acht gevechtsschepen zijn:

1. **Ramatrons** - zij stoten alleen en kunnen niet door planeten heen. Zij zijn langzamer dan de Jets.
2. **Ramalons** - zij stoten alleen, maar kunnen wel door planeten heen.
3. **Firetrons** - zij stoten en vuren lasers af, maar kunnen niet door planeten heen.
4. **Firelons** - zij stoten, vuren lasers af en kunnen door planeten heen.
5. **Ramatron Jets** - zij rammen alleen, maar kunnen niet door planeten heen. Alle Jets hebben dubbele snelheid.
6. **Ramalon Jets** - zij stoten alleen en kunnen door planeten heen.
7. **Firetron Jets** - zij rammen en vuren lasers, maar kunnen niet door planeten heen.
8. **Firelon Jets** - zij stoten en vuren lasers af en kunnen door planeten heen.



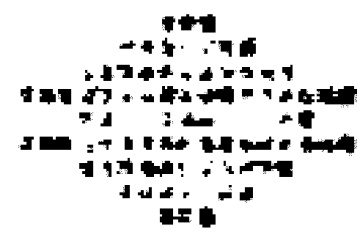
KRACHTVELD: De Melkweg is omgeven door een onzichtbaar Krachtveld, waaraan geen ontsnapping mogelijk is: De omtrek van het veld wordt bepaald door de vier brandstofgeneratoren in de vier uiterste hoeken van de ruimte, en door de acht beschermingsposten aan de bovenkant, langs de zijkanalen en aan de onderkant van het veld. Als je het Krachtveld raakt knippert de Melkweg - je verliest energie - en je wordt teruggestoten. Je kunt echter wel door het Krachtveld heen schieten en aanvalsschepen of Megamijnen vernietigen binnen de Zapper Zone.

JOUW VERDEDIGING

Er zijn verschillende verdedigingsmogelijkheden die je allemaal moet gebruiken om de Aarde te redden, het spel te beheersen en om door te gaan naar de volgende Chase.

JOUW SCHOTELS

Als enige piloot die gekwalificeerd is om het meest geavanceerde vliegtuig van de Aarde te besturen, heb je de beste ruimteschotel onder je hoede. Met de schilden niet geactiveerd is de schotel wit met rechthoekige ramen. Dit schip is uitgerust met de Single Thrust Propulsion™ (zie hieronder) en laserkanonnen. Met een geactiveerd schild kun je vijandelijke schepen rammen.



SINGLE THRUST PROPULSION™

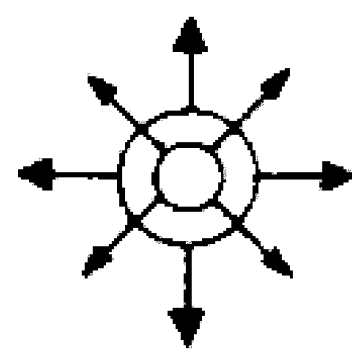
Dit gepatenteerde procedé stelt je in staat om de schotel op koers te houden met een constante snelheid en tegelijkertijd door te gaan met schieten in elke richting, ongeacht de vliegrichting.



Om te vliegen hoef je alleen maar de joystick te duwen in de richting die je wilt vliegen. Het is niet nodig druk te blijven uitoefenen op de joystick. Wil je de vliegrichting veranderen, zorg dan dat je vinger van de vuurknop af is en zet de joystick in een andere positie.

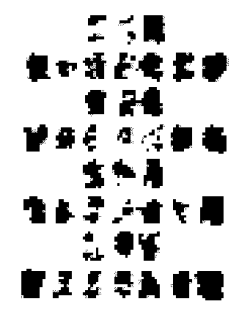
LASERS

Om lasers af te vuren druk je eerst de vuurknop op de joystick in, en terwijl je de knop ingedrukt houdt, beweeg je de joystick in de richting waarin je de laser wilt afvuren. Je kunt eenvoudige schoten vuren, laserstoten of machinegeweevuur, afhankelijk van hoe lang je de joystick ingedrukt houdt. Je drukt niet elke keer als je vuurt de vuurknop in. Je drukt hem eerst in, houdt hem ingedrukt als je de joystick gebruikt om werkelijk te richten en de lasers af te vuren. Zo lang als je de vuurknop ingedrukt houdt en de joystick gebruikt zal je schotel doorvuren terwijl hij rechtdoor vliegt, gesloten in je laatste vliegrichtingsopdracht. De enige beperking aan de laservoorraad is de beschikbare brandstof. Het aantal schoten is ongelimiteerd. Je kunt blijven schieten zolang je overleeft en brandstof bijvult. Je kunt in acht verschillende richtingen schieten.



SCHILDEN

Je kunt de schilden activeren en onkwetsbaar laten worden voor alle vijandelijke lanceringen en stoten. Vlieg gewoon over één van de acht beschermingsposten. het schild houdt maximaal 10 seconden. Dit vermindert naarmate het Chase niveau hoger wordt. Heb je je schilden geactiveerd en je ramt een aan-



valler of zij rammen jou dan zullen alleen zij vernietigd worden. Zonder je schilden "aan" is je schotel wit. Activeer je de schilden dan hoor je een kort deuntje en de schotel schittert in vele kleuren. Je gebruikt 100 brandstofeenheden als je je schilden activeert.

BRANDSTOF

Je schotels zijn elk uitgerust met 1000 eenheden brandstof bij de aanvang van het spel. Er is een onbeperkte voorraad brandstof beschikbaar van elk van de vier brandstofgeneratoren, die net binnen de vier hoeken van het Krachtveld liggen. Je verbruikt brandstof in een



verhouding van één eenheid per seconde vliegtijd van de schotel. Het wordt ook verbruikt als je: lasers afschiet (één per lancering) schilden activeert (100), tegen Hot Stars, planeten of het Krachtveld opbotst. Een waarschuwing dat het brandstofpeil laag is licht op het scherm op als het peil zakt tot 300. Je kunt niet tanken met geactiveerde schilden. Is de brandstofvoorraad van de schotel op dan ontploft de schotel.

Als je de Aarde redt op een bepaalde Chase en je gaat verder naar de volgende Chase, dan wordt de brandstof die nog in je laatste schotel zit, omgezet in punten, die bij je score worden opgeteld.

Om te tanken vlieg je over een brandstofgenerator. Elke keer dat je er horizontaal overheen vliegt (van zijkant naar zijkant) geeft je twaalf extra brandstofeenheden. Verticaal (van boven naar beneden) krijg je er 24. De hoeveelheid brandstof die je erbij krijgt wordt bepaald door: hoe vaak je over de generator heen vliegt; hoe lang je erboven kunt blijven hangen en de richting die je kiest om er overheen te vliegen.

BLOKKERING

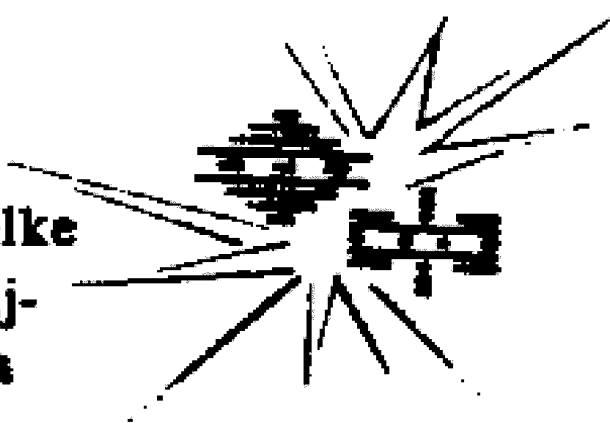
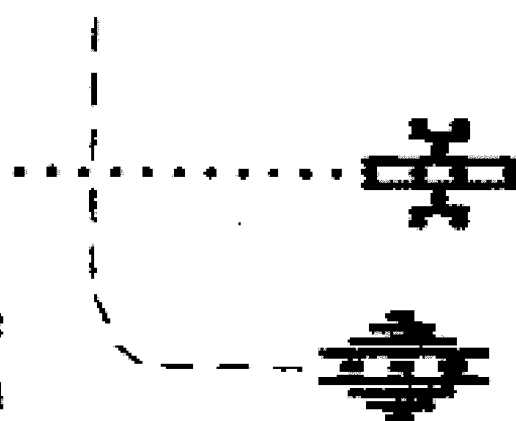
Als je wordt aangevallen door een Ramatron, Firetron, Ramatron Jet of een Firetron Jet dan kun je de planeten gebruiken om hun vooruitgang te blokkeren.

ONTDUIKING

Vijandelijke laserstoten gaan, net als die van van jou, in een rechte lijn. Als je ver weg en snel genoeg bent kun je een vijandelijke laserstoot ontduiken, zelfs nadat ze afgevuurd zijn.

RAMMEN

Met geactiveerde schilden kun je elke aanvaller rammen. Je kunt de Megamijnen echter niet op deze manier uitschakelen.



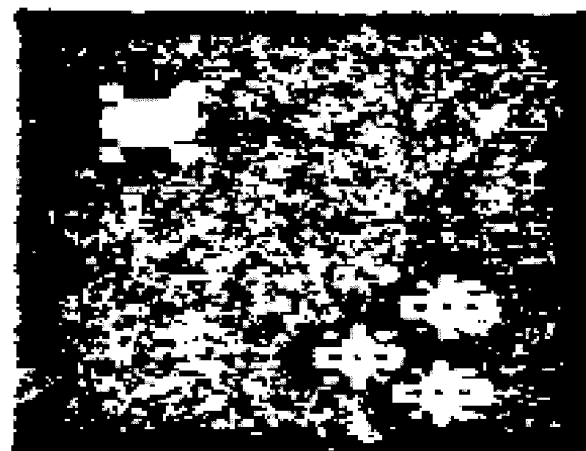
OVERZICHT

Vijandelijke aanval

1. **KRACHTVELD:** Je kunt er niet doorheen, je wordt teruggestoten. Je verliest energie als je er tegenop botst. Je kunt er wel doorheen schieten.

2. **MEGAMIJNEN:** Hiervan zijn er 16. Ze trillen, dit maakt het gemakkelijk om ze vinden als ze zich bovenop een planeet verstoppen. Ze zijn de gevaarlijkste bedreiging. Eén mijn kan de Aarde vernietigen.

3. **AANVALSSCHEPEN:** Hiervan zijn 8 types. De schepen met een verticale as kunnen op je schieten. Kijk de kaart na om te zien welke schepen rammen; wel-



ke schepen rammen en door planeten heen kunnen; welke schepen rammen, door planeten gaan en vuren; en welke schepen dubbele snelheid hebben.


Jouw verdediging

1. SINGLE THRUST PROPULSION™:

Deze gebruik je om je schotel op een bepaalde koers vast te zetten en een constante snelheid aan te houden terwijl je in elk van de acht richtingen schiet.

2. LASERS: Je kunt enkelvoudige schoten afvuren, uitbarstingen en machinegeweervuur. De voorraad laserschoten zijn onbeperkt, maar je verbruikt brandstof wanneer je schiet. Je kunt in acht basisrichtingen schieten. Druk de vuurknop in, houd hem ingedrukt, en beweeg de joystick in de richting waarin je wilt schieten.

3. SCHILDEN: Deze houden 10 seconden in de lagere Chase niveaus. Naarmate de Chase moeilijker wordt houdt het schild minder lang. Met de schilden "aan" ben je onkwetsbaar. Je verbruikt 100 eenheden brandstof als je je schild activeert.



4 4 4
 4 4 4 4 4
 4 4 4
 4 4 4 4 4
 4 4
 4 4 4 4 4
 4 4 4
 4 4 4 4 4

Je kunt niet tanken met de schilden "aan". Er zijn acht "Shield Depots", plaatsen waar schulden opgeslagen liggen.

4. ENERGIE: Je eerste drie schotels en alle bonusschotels starten met 1000 eenheden brandstof. Ga je naar een hogere Chase (als je de Aarde gered hebt) dan is je eerste schotel in deze Chase eigenlijk de overlevende schotel uit de vorige Chase. Deze heeft alleen maar de resterende brandstof. De voorraadbrandstof, verkrijgbaar bij de brandstofgeneratoren

in de vier hoeken van het Krachtveld is onbeperkt. Je kunt NIET tanken met de schilden "aan".

5. **BLOKKERING:** Aangezien de helft van de vijandelijke vloot niet door de planeten heen kan gaan, kun je de planeten tussen jezelf en deze schepen plaatsen om hun voortgang te blokkeren.

6. **ONTDUIKING:** Als je snel genoeg bent kun je een laserstraal ontduiken, zelfs nadat die is afgevuurd.

7. **RAMMEN:** Met de schilden "aan" kun je vijandelijke aanvallers rammen. je kunt NOOIT de Megamijnen rammen.

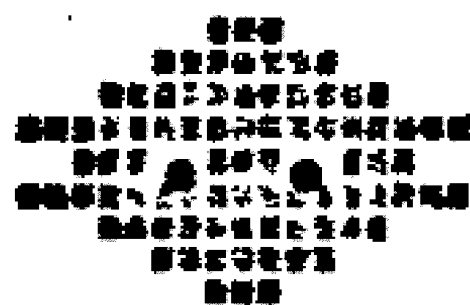
SPELSUGGESTIES

1. Onthoud dat je op de Aarde moet patrouilleren. Als je in de ruimte bent om schilden te activeren, te tanken, te vechten of Megamijnen achterna te zitten vergeet je al snel dat je maar 1/10 deel van de Melkweg tegelijk ziet.

2. Alleen door terug te keren naar de Aarde en haar rondom te controleren, kun je hopen dat je alle Megamijnen vindt en vernietigt, voordat de Aarde ontploft.

3. Gebruik het scorebord om bij te houden hoeveel Megamijnen je nog moet vinden.

4. Gebruik de Single Thrust Propulsion™. Ben je een doelwit gepasseerd of reis je naar een ander deel van de Melkweg, blijf dan schieten op doelwitten achter, beneden en boven je, NIET alleen voor je. Je stuitert als een pingpongballetje terug van planeten, Hot Stars en het Krachtveld; probeer altijd als je van



richting verandert in tegengestelde richting te schieten. Het zal snel een tweede natuur worden om te schieten op een Megamijn of een aanvaller terwijl je er langs vliegt. Met Single Thrust Propulsion™ hoeft je schotel niet in de richting van je doelwit te vliegen om het neer te kunnen schieten!!

5. Om te onderzoeken wat de totale mogelijkheden van Single Thrust Propulsion zijn zou je kunnen beginnen bij Chase 1.

a) Op dit niveau heb je 16 Megamijnen te vernietigen. De vijandelijke aanvallers zijn Ramatrons die je één voor één aanvallen. Ze zullen proberen je te rammen, maar ze kunnen niet op je schieten en kunnen ook niet door planeten heen. Oefen met vliegen tot bovenaan op het scherm (tot je tegen een planeet, Hot Star of het Krachtveld opbotst) terwijl je naar beneden schiet. Vervolgens probeer je naar rechts te vliegen terwijl je naar links vuurt en dan probeer je naar beneden te vliegen en naar beneden te schieten.

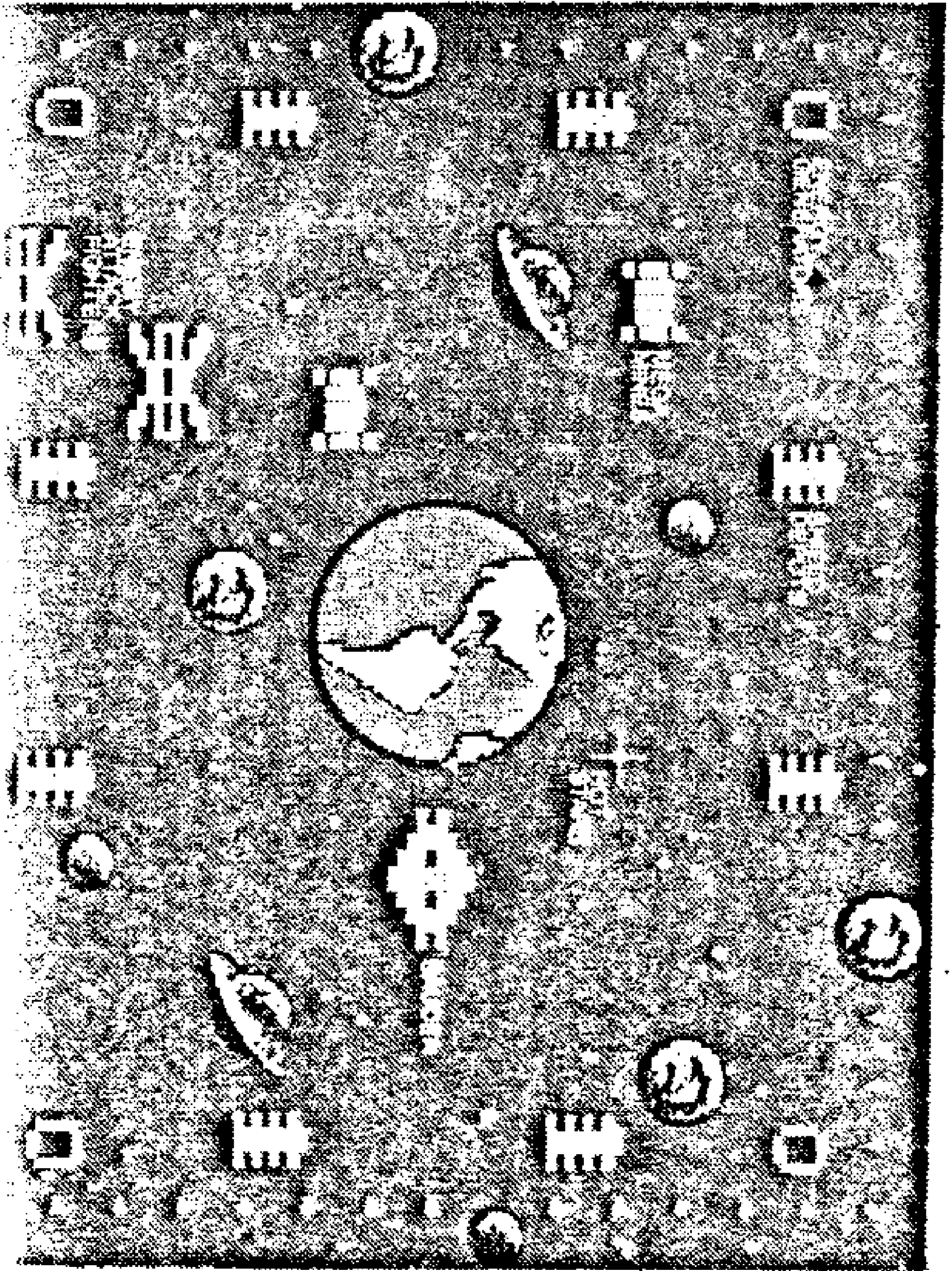
b) Je kunt planeten gebruiken om er tussen te komen of om de rampogingen van de vijand te blokkeren.

c) Je hoeft je schilden niet vaak te gebruiken (als je ze al gebruikt) en je brandstof kan bewaard worden voor latere lanceringen.

d) Oefen jezelf de met vijandelijke aanvallers voor te blijven en te ontwijken. Je hoeft niet te winnen op dit oefenniveau.

6. In gevorderde Chases houd je je schilden "aan", negeer je de vijandelijke vechters en jaag je alleen op de Megamijnen.

7. Heb je de bonusschotels verzameld dan kan het soms wijzer zijn één schotel op te offeren en bij de Aarde te blijven dan te reizen om te tanken of om de schilden te activeren en dusdoende de planeet onbeschermd achter te laten.



| | | | | |
|-------------|-----------------|-----------------------|-----------------|------------|
| Chase Level | Attack Fighters | Fighter Capabilities* | Fleet Formation | Points per |
|-------------|-----------------|-----------------------|-----------------|------------|

BEGINNER

| | | | | |
|---|----------|---------|-------|----|
| 1 | Ramatron | R | ✖ | 10 |
| 2 | Ramalon | R PT | ✖ | 20 |
| 3 | Ramatron | R | ✖ ✖ | 10 |
| 4 | Ramalon | R PT | ✖ ✖ | 20 |
| 5 | Firetron | R FL | ✖ | 50 |
| 6 | Firelon | R FL PT | ✖ | 60 |
| 7 | Ramatron | R | ✖ ✖ ✖ | 10 |
| 8 | Ramalon | R PT | ✖ ✖ ✖ | 20 |

MIDDELMATIG

| | | | | |
|----|--------------|------------|-----|----|
| 9 | Ramatron Jet | R DS | ✖ | 30 |
| 10 | Ramalon Jet | R PT DS | ✖ | 40 |
| 11 | Firetron | R FL | ✖ ✖ | 50 |
| 12 | Firelon | R PT FL | ✖ ✖ | 60 |
| 13 | Ramatron Jet | R DS | ✖ ✖ | 30 |
| 14 | Ramalon Jet | R PT DS | ✖ ✖ | 40 |
| 15 | Firetron Jet | R FL DS | ✖ ✖ | 70 |
| 16 | Firelon Jet | R PT FL DS | ✖ ✖ | 80 |

GEVORDERD

| | | | | |
|----|--------------|------------|-------|----|
| 17 | Ramatron Jet | R DS | ✖ ✖ ✖ | 30 |
| 18 | Ramalon Jet | R PT DS | ✖ ✖ ✖ | 40 |
| 19 | Firetron | R FL | ✖ ✖ ✖ | 50 |
| 20 | Firelon | R PT FL | ✖ ✖ ✖ | 60 |
| 21 | Firetron Jet | R FL DS | ✖ ✖ ✖ | 70 |
| 22 | Firelon Jet | R PT FL DS | ✖ ✖ ✖ | 80 |
| 23 | Firetron Jet | R FL DS | ✖ ✖ ✖ | 70 |
| 24 | Firelon Jet | R PT FL DS | ✖ ✖ ✖ | 80 |

VERGEVORDERD

25 The Ultimate
to Challenge!!!
34

*Note

R - Ram only

PT - Pass through Planets

f - Fire Lasers-

1001/1020

©1983 FIRST STAR SOFTWARE INC.

Licensing arranged by International Computer Group

In licentie geproduceerd door AACKOSOFT Zoeterwoude
