

ITT  
FAMILY  
GAMES

ATARI  
MUSEUM.NL

554-33 391

# Alien's Return



FOR ATARI\* VCS 2600

\*ATARI is a trademark  
of ATARI, Inc.

Spielanleitung



Instructions

Instructions

Istruzioni

Instrucciones

Instrukties

# Alien's Return



**DEUTSCH.** Alien kommt von einem fremden Stern. Sein Raumschiff ist kaputt und muß wieder zusammengebaut werden, damit er nach Hause kann.

**FRANÇAIS.** Alien vient d'un autre astre. Son vaisseau spatial est endommagé et doit être reconstruit, pour qu'il puisse rentrer chez lui.

**ITALIANO.** Alien viene da un'altra stella. La sua nave spaziale è rotta e deve essere montata di nuovo, così può tornare a casa.

**ENGLISH.** Alien comes from a foreign planet. His space-ship is broken and he must put it back together in order to be able to return home.

**ESPAÑOL.** Alien viene de una estrella ignota. Su nave espacial está averiada y tiene que volver a ser montada para que pueda volver a casa.

**NEDERLANDS.** Alien kommt van een vreemde planeet. Zijn ruimteschip is kapot en moet weer in elkaar worden gezet, opdat hij naar huis kan.

ITT Family Games zijn voor het gebruik in het ATARI® Video Computer System 2600 bestemd.

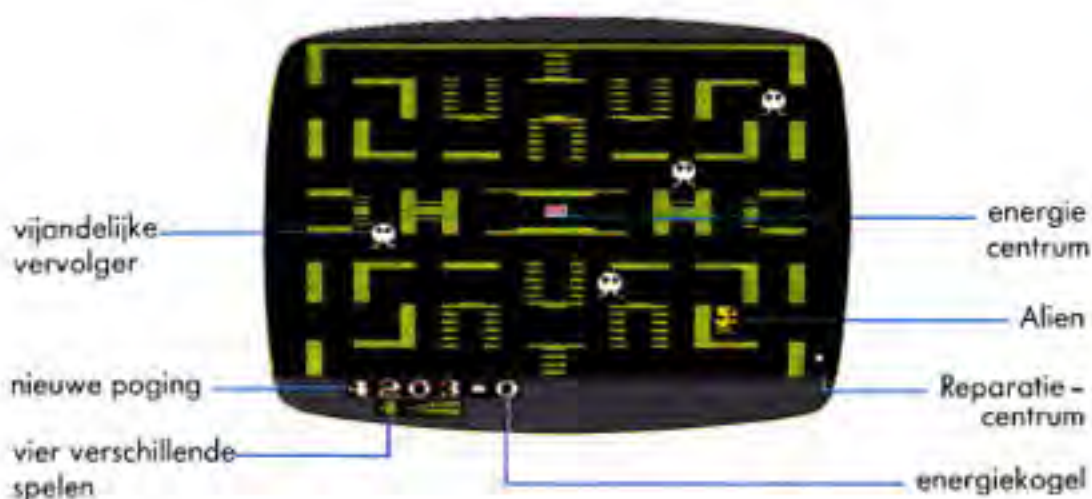
Sluit U Uw ATARI volgens de voorschriften aan.

Controleert U vooral of alle kabelverbindingen goed vast zitten.

Na het inleggen van de cassette zet U Uw ATARI op On. Met de toets Game Select kiest U het gewenste spel.

Dan drukt U op de toets Reset.

Houdt U het bedieningsapparaat zo, dat de rode knop naar links boven op het beeldscherm is gericht.



### **vier verschillende spelen**

spel 1: 5000 sec. voor een speler

spel 2: 5000 sec. voor twee spelers

spel 3: 3000 sec. voor een speler

spel 4: 3000 sec. voor twee spelers

1. Alien, een wezen van een andere planeet, heeft de opdracht de vier delen van zijn raket te vinden, in het reparatiecentrum te dragen en in de juiste volgorde in elkaar te zetten, om naar huis te kunnen terugkeren.. Druk op de rode knop, het zoeken begint.
2. In acht verschillende depots kunnen de delen van de raket zich bevinden. Even goed kunnen de vijandelijke vervolgers van Alien zich in de depots bevinden. Dan moet Alien meteen vluchten
3. Alien kan in het midden van het labyrnt in het energiecentrum nieuwe kracht opdoen. Wanneer negen energiekogels worden getoond, is verdere opname zinloos. Met iedere energiekogel kan Alien vijandelijke vervolgers voor korte tijd tegen houden. (Rode knop drukken!)
4. Alien mag zich niet in de velden van de elektrische zwaartekracht begeven. Daar is hij tijdelijk verlamd.
5. Wanneer Alien in een depot een deel van zijn raket vindt, loopt hij van vreugde blauw aan. Hij brengt het gevonden deel in het reparatiecentrum (witte punt) in een hoek van het beeldscherm. Nadat het reparatiecentrum bereikt is, moet je op de rode funktietoets drukken.
6. Wanneer het niet juiste deel is, dan moet hij het daar naar toe terugbrengen, waar hij het vandaan heeft gehaald. Pas wanneer hij het juiste depot teruggevonden heeft, krijgt hij zijn normale kleur terug.
7. Zo zien de delen van de raket er uit:



8. Wanneer Alien door vijandelijke vervolgers wordt gevangen, dan moet hij opnieuw beginnen. In totaal heeft hij vier kansen zijn ruimteschip in elkaar te zetten.



© ITT Family Games 1983  
ITT is not related to ATARI, Inc.