

ATARI
MUSEUM.NL

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

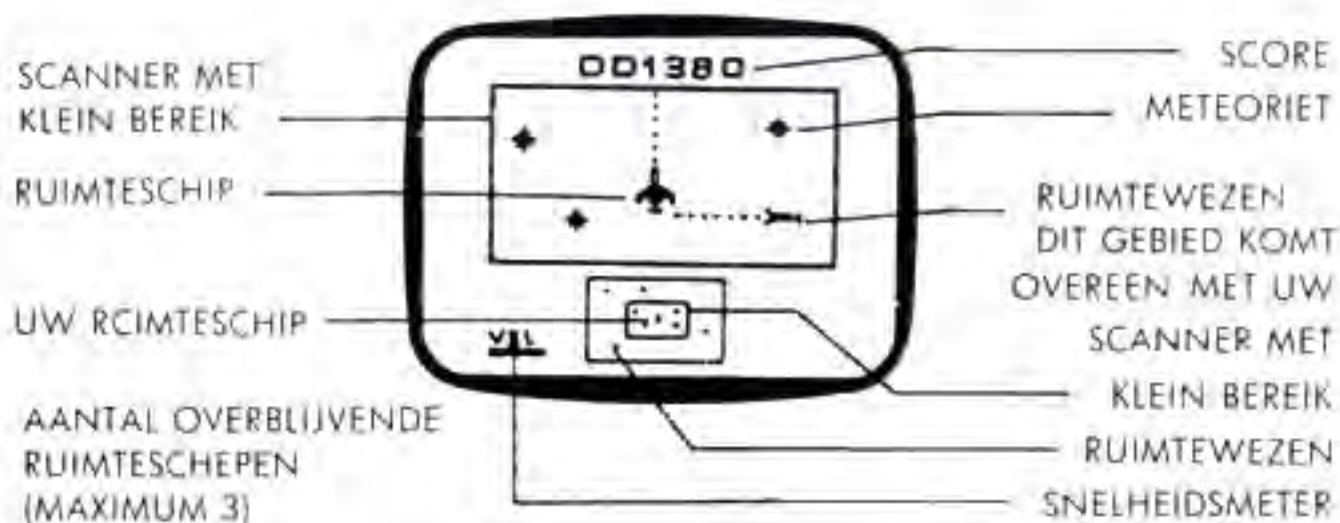
Istruzioni

Instrucciones

Instructies

ASTEROIDEN IN DE AANVAL

DISPLAY

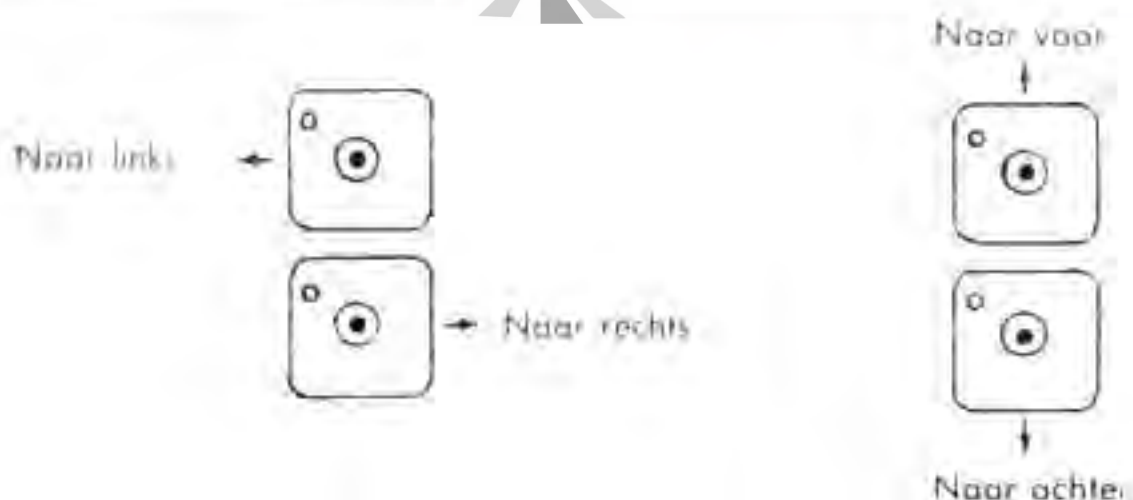


- I SCORE
6 CIJFERS, MAXIMUM 999999 PUNTEN
- II SCANNER MET KLEIN BEREIK
Toont (1) Uw ruimteschip
(2) Het ruimtewezen
(3) Het super ruimtewezen in meerdere kleuren
* Hij toont niet de positie van de meteoriet.
- IV SNELHEIDSMETER
Geeft de snelheid van uw ruimteschip aan. Je kan kiezen uit 4 snelheden.
- 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) 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 vóór het schip in voorwaartse richting.
- (ii) naar achter beweegt:
dan vuurt het schip in achterwaartse richting.
- (iii) naar links beweegt:
dan vuurt het schip naar links.
- (iv) naar rechts beweegt:
dan vuurt 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 overgangsstadium, 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 utkijken 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