

# ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER  
PROGRAMMA

Computerprogramma

**ASTEROIDS™**

RXB 4013

# ATARI®



A Warner Communications Company

## ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

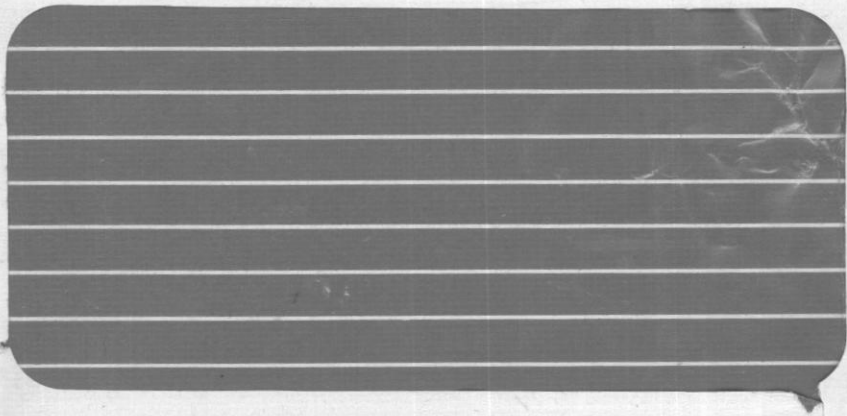
Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

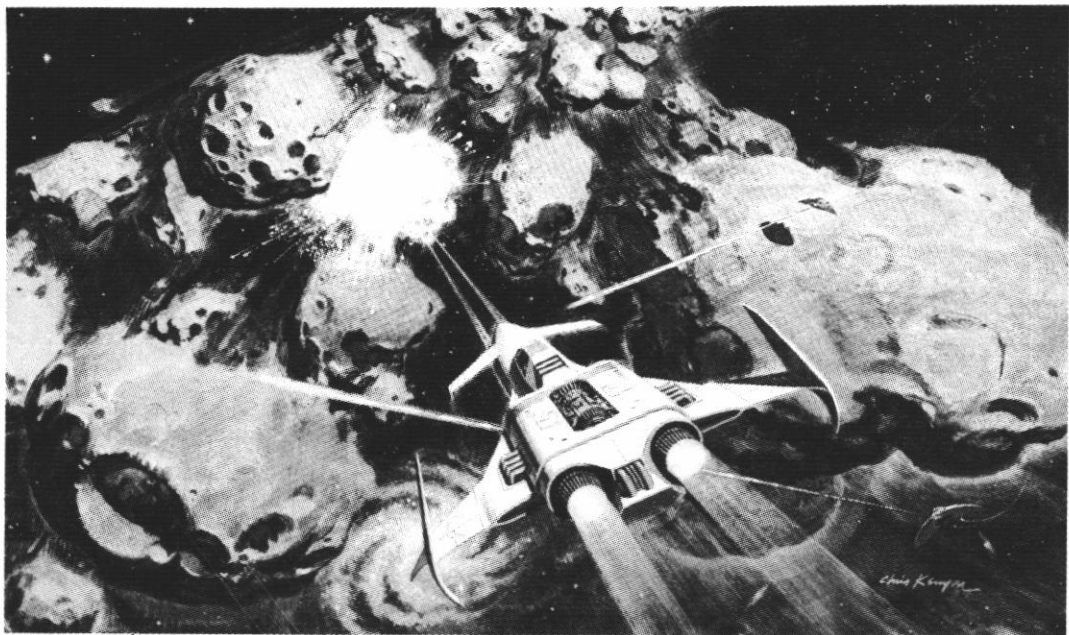
Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle 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  
9814 AL BREDA

### HOOFDKANTOOR:

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





**Computerprogramma**

**ASTEROIDS<sup>TM</sup>**

RXB 4013

# Inhoud

1. Inleiding
2. Het opzetten  
Benodigde ATARI-komponenten  
Apparatuur instellen  
Het gebruik van de joysticks
3. Een fundamenteel éénmansspel  
Asteroidgolven  
Spatiebalk
4. Eénmansspel met keuzes  
Uw Verdedigingskeuzes  
Schilden  
Hyper-ruimte  
Flip Over  
No Effect  
Het spel beginnen
5. Meerdere spelersspel en keuzes  
Bepaal uw spel  
Standard Asteroids Spel  
Melee Asteroids  
Co-op Asteroids  
Patrol / Combat  
Bepaal uw verdedigingskeus  
Het eerste spel
6. Punten verdienen  
Bonus-schepen en verdiende punten  
voor doelwitten  
Spel-keuze-punten
7. Spel-tips

## INHOUD Asteroids

In de val, ver van huis, gaat uw in strijd gewikkeld ruimteschip zich op zijn ondergang af. U bevindt zich middenin een gigantische wolk van Asteroids. U hebt geen keus!  
Als u uzelf en uw ruimteschip wilt

redden, moet u alle Asteroids, die u op uw pad tegenkomt vernietigen uw photon-kanon.

U hebt meer dan voldoende photonkracht om alle Asteroids die u kunt waarnemen te vernietigen, maar u kunt slechts 4 schoten opeens op het Asteroidveld afvuren. Asteroids vliegen uw beeldscherm voorbij terwijl u naar doelwit-controle reikt.

U kunt vier maal geraakt worden voordat uw schip eindelijk wordt vernietigd.  
Bij 10.000 punten verdient u een ander schip.

Brokstukken van een exploderende Asteroid stuiten van de romp van uw ruimtevaarder af. De romp klinkt als een bel en als u niet snel aan de slag gaat, kan dit uw dood aankondigen. Uw haar staat overeind!  
Een gloeiende waas flitst uw beeldscherm voorbij. Dus daar kwamen de brokstukken vandaan! De Asteroid werd door een buitenaardse robotschotel tot ontploffing gebracht.

De Asteroid-wolk heeft u en de buitenaardse robotschotel in zijn val. Ze hebben hun besturingsmacht al eeuwen geleden verloren en schieten nu in het wilde weg.  
Het metaal in uw romp registreert u altijd als een belangrijker doelwit dan de rotsige Asteroids.  
Wees voorzichtig wanneer u een buitenaardse robotschotel ziet!!!

Andere spelers kunnen met u ook in de val zitten. Achttien spelvarianties stellen u in de gelegenheid om samen of tegen meerdere spelers te spelen. We maken ons nu gereed voor het spel!

## 2. Gereedmaken

Benodigde ATARI-komponenten:

- Een ATARI-homecomputer
- Een Asteroids-module
- Eén joystick per speler

### Apparatuur gereedmaken

1. Sluit de ATARI-huiscomputer aan op uw televisie-toestel zoals aangegeven in de gebruikers-handleiding.
2. Zet de module met het label naar u toe voorzichtig, maar krachtig in de daarvoor bestemde gleuf.
3. Zet uw televisie-toestel aan.
4. Zet uw ATARI-homecomputer aan, door de POWER-knop op "aan" (ON) te zetten.



Fig. 2 ASTEROIDS titelbeeld

5. Wanneer de apparatuur goed is geïnstalleerd, ziet u het ASTEROIDS-titelbeeld op het scherm verschijnen.
6. Steek de joystick in de eerste joystick-aansluiting. Een volgende speler gebruikt de tweede aansluiting.

## Het gebruik van uw joystick

Houd de joystick met de rode knop links boven naar uw televisiescherm gericht.

Fig. 3 illustreert de verschillende joystick-bewegingen.

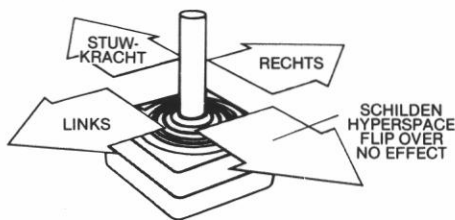


Fig. 3 Joystick-bewegingen

- Beweeg uw joystick naar links of rechts om uw ruimteschip te laten draaien op het scherm. Uw joystick kan vanuit 16 verschillende hoeken op uw scherm vuren. De Asteroids koersen langzaam door uw vuurlinie over het scherm.
- Druk de joystick naar voren om uw ruimteschip naar de aangewezen richting te besturen. Dit heet THRUST (stuwkracht).
- Beweeg uw joystick naar voren om uw ruimteschip vooruit te laten bewegen, maar onthoud goed, u hebt geen remmen. U moet uw schip 180 graden draaien en uw schip in de tegenovergestelde richting sturen om uw voorwaartse beweging te laten stoppen. Wanneer u zich langzaam beweegt, mag u uw kanon afschieten, 8 tot 10 schoten zal uw schip doen stilstaan.
- Druk uw joystick naar achteren om uw verdedigingskeuze in te stellen (zie Verdedigingskeuzes).

### 3. Een fundamenteel éénmansspel

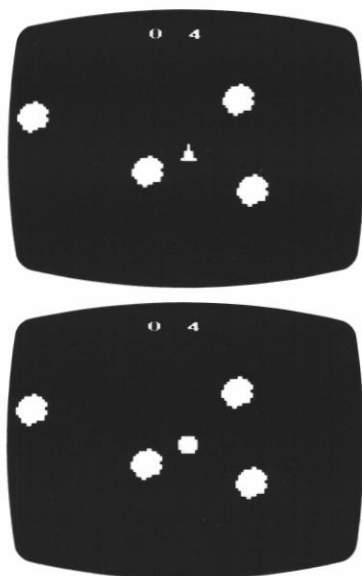


Fig. 4 Schilden activeren

U kunt op de **START**-toets drukken om een rustig standaard éénmansspel te beginnen. De kleur van het scherm en de Asteroid-vorming zullen gelijktijdig veranderen. Asteroids zullen zich aan uw schip opdringen vanuit de vier hoeken van uw scherm, totdat u ze vernietigt. Uw schip is uitgerust met schilden (zie ged. 4 - Uw verdedigingskeus).

#### Asteroidgolven.

Wanneer u het scherm van Asteroids vrij maakt, dringt zich een nieuwe golf van Asteroids op uw veld. Elke nieuwe golf die voorkomt, zal nog moeilijker te vernietigen zijn dan de vorige.

De eerste golf ontwikkelt zich vanuit vier grote Asteroids. De tweede golf ontwikkelt zich vanuit 6 grote Asteroids

en de derde golf ontwikkelt zich vanuit 8 grote Asteroids, enz. enz. tot aan de achttiende golf, die u met 18 grote Asteroids presenteert, om te vernietigen. Er kunnen slechts 32 Asteroids tegelijk op het scherm verschijnen.

Uw reserve-vloot van 3 schepen staat gereed in de hyper-ruimte. Steeds wanneer u wordt geraakt, verschijnt een reserve-schip in het Asteroidveld bij uw beginpositie. Het programma wacht totdat uw beginpositie vrij is van passerende Asteroids, pas dan komt uw nieuwe schip in het spel. Deze lege ruimte, die gegarandeerd vrij is van Asteroids, wordt een "raam" in het Asteroidveld genoemd.

### Spatiebalk

In alle Asteroid-spelen, mag u de **SPATIEBALK** indrukken om het spel stop te zetten. De hoogste puntenwaardering verschijnt op het laatste scherm. Deze puntentelling zal bijgehouden en in latere spelletjes overgenomen worden. De hoogste puntentelling zal uiteindelijk geschrapt worden wanneer u de computer-console uitzet, of op **RESET** drukt.

## 4. Een éénmansspel met keuzemogelijkheden

Asteroids biedt u verschillende keuzemogelijkheden. U kunt, óf direct beginnen met het spel, of u kunt de spelregels bijstellen. Volg deze stappen om een nieuwe spel en verdedigingskeuze te selecteren.



Fig. 5 Bounce on Asteroids

1. Druk op de B-toets om een Bounce-on Asteroids-versie te selecteren. Druk nogmaals op de B-toets om weer naar de vaste Asteroids terug te keren. Wanneer u een bounce-on versie verkiest, activeert u een onzichtbaar rechthoekige beschermerschild, dat Asteroids vasthoudt binnen uw vuurbereik. Asteroids bewegen zich naar de kant van uw gezichtsveld en stuiten terug naar uw schip. Ze kunnen niet ontsnappen.  
  
Bij REGULAIR ASTEROIDS spelvariëaties, beweegt elke Asteroid zich langzaam van het scherm af en nieuwe Asteroids bewegen zich over het scherm.
2. Druk de F-toets in om een FAST-ASTEROIDS-versie te selecteren. Druk nogmaals de F-toets in om naar SLOW ASTEROIDS terug te keren. Sommige Asteroids bewegen

zich sneller dan anderen in de FAST ASTEROIDS-versie.

3. Druk op de OPTION-toets om uw vier verdedigingsopties te zien (4x drukken).

## Uw verdedigingskeuzes

**Schilden** - Wanneer u de joystick naar u toetrekt, zet u een beschermerschild in werking, dat uw schip verdedigt tegen de inslagen van schotels en Asteroids. Het schild gaat uit wanneer u uw joystick weer loslaat. ASTEROIDS geven uw schip automatisch schilden wanneer u geen andere verdedigingskeuze bepaalt.

**Hyperspace** - Trek de joystick naar u toe, om in de hyper-ruimte terecht te komen. Maar LET OP! U kunt zeer plotseling terugkeren naar uw Asteroid-veld.

**Flip over** - Dit geeft u de gelegenheid om onmiddellijk 180 graden te kunnen draaien, en op Asteroids of vijandelijke schapen te vuren die de achterzijde van uw schip naderen.

**No effect** - Laat u machteloos tegen Asteroid-botsingen of vijandelijke photons. U verdient sneller punten bij NO EFFECT dan bij elk ander verdedigingskeuze.

U kunt ook de OPTION-toets ingedrukt houden. Uw verdedigingskeuze zal op het scherm verschijnen. Laat de OPTION-toets los, wanneer de gewenste keus vertoond wordt.

4. Druk de rode knop op de joystick in om een schip met uw defensie-keuze te bewapenen. Uw schip verschijnt op het televisiescherm wanneer u op de rode knop drukt.

## Het spel beginnen

Nu kunt u de START-toets indrukken om het spel te beginnen nadat u uw keuze hebt bepaald. Asteroids naderen uw schip. Deze Asteroids zijn echt! Houd u gereed om te vuren!!!

## Meerdere spelers en keuzemogelijkheden

Stel het aantal spelers vast. Verzeker u ervan dat u voor elke speler een joystick in een Controller aansluiting hebt.

Druk de SELECT-toets in en laat hem vervolgens los om een spelkeus te bepalen. U kunt één voor één uit 18 spelkeuzes selekteren. Kies er één, die het aantal spelers toestaat.

Wanneer u regelmatig de SELECT-toets indrukt en vervolgens weer los laat, verschijnen de keuzes op het scherm. Laat de SELECT-toets vervolgens los wanneer uw gekozen spel verschijnt.

Fig. 6 geeft u een overzicht van alle 18 spelvarianties.

spel		DOELWIT—MOGELIJKHEDEN				DUUR VAN HET SPEL	
		Asteroids	Schotels	Tegen spelers	Mede speler	Eerste speler af	Laatste speler af
Standard	1 speler patrouille						
	2 spelers patrouille						
Melee	2 spelers patrouille						
	2 spelers strijd						
	3 spelers patrouille						
	3 spelers strijd						
	4 spelers patrouille						
	4 spelers strijd						
CO-OP	2 spelers patrouille						
	2 spelers strijd						
	3 spelers patrouille						
	3 spelers strijd						
	4 spelers patrouille						
TEAM	4 spelers strijd						
	3 spelers patrouille						
	3 spelers strijd						
	4 spelers patrouille						
	4 spelers strijd						

Fig. 6 Spelvarianties

## Bepaal uw spel



Fig. 7 Standard Asteroids spel

## Standard Asteroids spel

Deze versie stelt één van de twee spelers in staat om Asteroids te spelen. De eerste speler is aan de beurt totdat hij zijn schip kwijt raakt. Dan neemt de tweede speler zijn beurt. U speelt om de beurt totdat het spel is afgelopen.



Fig. 8 Melee Asteroids

## Melee Asteroids

Alle spelers van het spel verschijnen tegelijk op het scherm. Bij MELEE PATROL-versies, passeren uw photonschoten door andere schepen zonder deze te beschadigen.

Bij MELEE COMBAT-versies bent u uiterst kwetsbaar voor photonschoten, die andere spelers tijdens het spel op u afvuren en u verdient punten wanneer u de andere spelers raakt.



Fig. 9 CO-OP Asteroids

## CO-OP Asteroids

Alle spelers krijgen nieuwe schepen zolang een der spelers een ongebruikt schip bezit.

U profiteert ervan wanneer u de andere spelers in leven laat.

Bij COMBAT-versies mag u andere spelers raken, maar meestal is dit niet in uw voordeel.

Wanneer u wordt geraakt, zet de computer uw schip op een willekeurige plaats binnen uw "raam", zodat vijandelijke spelers niet automatisch op u kunnen schieten wanneer u nogmaals verschijnt.



Fig. 10 TEAM-Asteroids

## Team Asteroids

Elke groep vecht tegen de andere groep, zowel schotels als Asteroids. Het spel van een speler eindigt wanneer hijzelf óf zijn medespeler al zijn schepen verliest. Spelers bij de andere team mogen hun spel voortzetten.

Bij TEAM COMBAT-versies mag u de tegenspelers raken. Wanneer u tijdens een COMBAT-versie een schip verliest, zet de computer op een willekeurige plaats binnen uw "raam" een nieuw schip in, zodat tegenspelers niet automatisch op u kunnen schieten wanneer u weer verschijnt.

## Patrol/Combat

Wanneer u uw spel bepaalt, kiest u tevens één van de twee photonwapens bij MELEE, CO-OP of TEAM strijd-mogelijkheden.

- Een Patrol-photon brengt geen schade toe aan door de mens vervaardigde voorwerpen. Uw Patrol-photons passeren door een schip van een tegenspeler.
- Een Combat-photon kan wel mens-vervaardigde voorwerpen vernietigen.  
Bij MELEE en CO-OP kan uw

Combat-photon alles wat hij raakt vernietigen.

Bij TEAM, vernietigt uw Combat-photon alleen vijandelijke schepen en ze zullen door het schip van uw tegenspeler passeren.

Kijk uit voor de Robot-schotels! Ze zijn bewapend met speciale oorlogs-photons die onder elke gevechtspositie alles zullen vernietigen wat zij maar raken.

## Bepaal uw verdedigingskeuze

1. Druk de OPTION-toets in en laat hem vervolgens los totdat uw verdedigingskeuze op uw televisiescherm verschijnt. Zie verdedigingskeuzelijst, hoofdstuk 4.
2. Druk de rode knop op de joystick in wanneer de verdedigingskeuze wordt vertoond. Uw schip verschijnt op het scherm.
3. Laat de volgende speler zijn verdedigingskeuze bepalen.

**N.B.:** Alle spelers mogen een door hem gewenste verdedigingskeuze bepalen. Hij mag dezelfde verdedigingskeuze bepalen als de andere spelers, of hij mag zijn eigen verdedigingskeuze bepalen.

## Het spel beginnen

Druk de START-toets in wanneer alle spelers hun verdedigingskeuze hebben bepaald.

## Punten verdienen

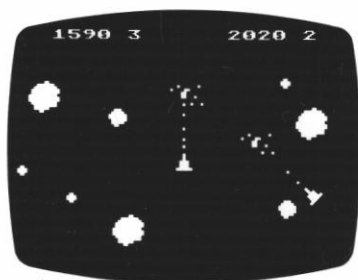


Fig. 11 Asteroids tijdens het spel

## Bonusschepen en verdiende punten voor doelwitten

Bij 10.000 punten verdient u een bonusschip. U verdient volgens deze volgorde uw punten:

- Het verkennerschip van de tegen-speler ontploft wanneer u hem raakt. Hij zal opnieuw verschijnen wanneer hij niet alle levens heeft gebruikt. U scoort het meest wanneer u het schip van de tegen-spelers raakt.
- De kleine schotel explodeert wanneer u hem raakt.
- Kleine Asteroids vallen uiteen wanneer u ze raakt. U scoort bij deze doelwitten hoog.
- Middengrote Asteroids breken in tweeën wanneer u ze raakt.

Grote Asteroids vallen in 2 middel-grote Asteroids wanneer u ze raakt.

## Spelkeuzepunten

U scoort 2 maal zoveel punten in FLIP OVER of NO EFFECT als bij SCHILDEN of HYPERSPACE, door hetzelfde doelwit te raken.







	SCHILDEN	HYPERSPACE	FLIP OVER	NO EFFECT	
	500	500	1000	1000	Andere schepen
	250	250	500	500	Kleine schotels
	100	100	200	200	Grote schotels
	50	50	100	100	Kleine Asteroids
	20	20	40	40	Middelgrote Asteroids
	10	10	20	20	Grote Asteroids

Fig. 12. Punten Matrix Chart.

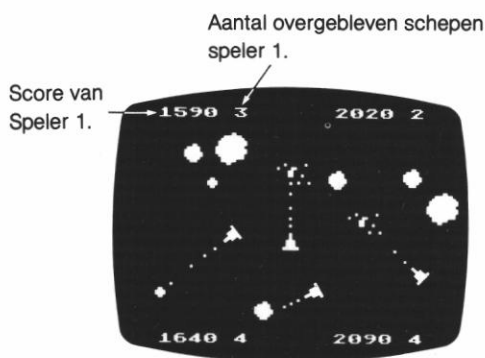


Fig. 13. Score beeldscherm

Leest uw score vanaf uw televisie-scherm op één van de vier lokaties. De score van speler 1 wordt in de bovenste linkerhoek vertoond. Van speler 2 rechts boven, speler 3 rechts-onder en speler 4 linksonder. U kunt uw overgebleven aantal schepen in het spel naast uw score waarnemen.



Fig. 14. Einde van het spel.

De hoogste van het spel wordt op het laatste scherm vertoond.

Nog hoger verdiende scores bij volgende spelen, zullen de plaats innemen van de score van het eerste spel, totdat de computer console wordt uitgezet.

## Speltips

- De door u geselecteerde verdedigingskeuze bepaalt het aantal punten die u bij het raken van een doelwit ontvangt. U scoort het laagst bij een Schildenspel doordat deze keuze het gemakkelijk maakt om Asteroids te spelen. U kunt zeer lang met een standaardspel spelen.
- Hyperspace is iets moeilijker. Flip Over en NO EFFECT zijn beide veel moeilijker te hanteren. U moet werken om in leven te blijven bij een NO EFFECT-keuze in een vierpersoons Combat meele spel
- U kunt op alles wat u op het scherm waarneemt schieten, maar u zult meer punten scoren met één bepaald doel.

Onthoud deze 3 wenken om uw schepen te behouden en om meer punten te verzamelen.

- Ten eerste - Schiet op de dichtstbijzijnde Asteroid die op uw schip afkomt.
- Ten tweede - Schiet op het snelst bewegend doelwit wat op uw schip afkomt.
- Ten derde - Schiet op schotels.

Zelfs een rakelings contact met een Asteroid zal u een schip kosten. U kunt dikwijls uw schip behouden, door een aankomende Asteroid (die langs uw schip gaat scheren) over te rollen". Verzet uw joystick naar links, zodat uw schip over het lichaam van de Asteroid draait, terwijl u uw kanon afvuurt. Gewoonlijk zou een rakelings contact u een schip kosten, maar de "overrollen"-manoeuvre zal menigmaal "geen contact" registreren.

U bent klaar om van Schilden of Hyper-ruimte naar Flip Over of No Effect over te schakelen. Wanneer u 5.000 punten bij Schilden zou hebben verdient, zou dat 10.000 punten zijn geweest bij Flip Over of No Effect - u had een extra schip kunnen behalen en u had meer speeltijd verkregen. U bent eigenlijk beter af wanneer u met een moeilijker verdedigingskeuze speelt zodra u wat meer spelvaardigheid verkrijgt, want als u een extra schip verdient, verlengt dit uw speeltijd.

Aanvankelijk hoeft u niet te weten hoe u uw schip moet voortbewegen om Asteroids te bespelen. U kunt rustig op één plek blijven en afvuren terwijl u Schilden en Hyperspace inschakelt om uzelf te beschermen tegen Asteroids-botsingen. Bij No Effect moet u echter van de Asteroid-ophopingen weg zien te manoeuvreren. Als u leert hoe u voorzichtig uw schip kunt besturen, kunt u uw speeltijd met 3 of 4 schepen per spel verlengen.

