

ASTEROIDS

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.
Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

Complete spelhandleiding
Speciale voorziening
Nuttige tips hoofdstuk 7

Speciale voorziening

Deze spelcassette bevat speciale variaties voor jongere kinderen.

LET OP: Om de elektronische onderdelen te beschermen en de levensduur van uw spelcomputer te verlengen moet de computer zijn UITGESCHAKELD wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd.

(c) Copyright op handleiding, spel en beeldscherm 1979 ATARI, Inc.

INHOUD

1. De ruimtepatrouille
2. Het spel
3. Bediening van het ruimteschip
4. Schakelaars
5. Puntentelling
6. Spelvariaties
7. Nuttige tips
8. Spelkeuzematrix

1. DE RUIMTEPATROUILLE

Op een rustige, vredige avond begint de Ruimtepatrouille aan zijn normale ronde door de Galaxis. De tocht verloopt altijd rustig, zonder actie, zonder opwinding. Maar deze keer hangt spanning in de lucht. Kort vóór 02.00 uur wordt een soort intergalactisch materiaal zichtbaar door het kijkglas. De massa gaat elke maat te buiten, en komt langzaam dichterbij. Kijk uit! Een gigantische asteroïde komt recht op het patrouilleschip af. De enige kans op redding: ontwijken of vernietigen. Maar vernietigen moet grondig gebeuren; het brok ruimtesteen moet in gas opgaan. Brokken van de asteroïde zijn even dodelijk als het gehele mas-sief!

Pfoe! Het steenbrok miste de patrouilleboot nèt. Maar nu bevindt de patrouille zich temidden van duizenden brokstukken. De bemanning moet snel handelen om schip

en bemanning te redden. Het schip beschikt over fotonentorpedo's, hyperruimte-aandrijving, krachtschermen en gyroscoop. De patrouille is op deze situaties getraind. Brengt u het er net zo goed af? Kunt u zichzelf redden in een dodelijke asteroïdengordel? Dit is uw kans, een tocht door de ruimte te ondernemen, en te vechten tegen de dodelijke dreiging. Hoe langer u het uithoudt, hoe meer gevaren komen opdagen...

2. HET SPEL

U moet proberen, zo veel mogelijk asteroïden te vernietigen en uw schip zo lang mogelijk in de lucht te houden. U bestuurt het schip met uw stuurknuppel en vuurt het fotonenkanon af met de rode drukknop. Een geraakte asteroïde kan verdampen, maar ook in brokstukken uiteenspatten. Bij enkele variaties zijn er extra gevaren zoals satellieten en UFO's (vliegende schotels), die wellicht op u terugschieten...

3. BEDIENING VAN HET RUIMTESCHIP

Versnellen

Linksom

Rechtsom

Extra mogelijkheid

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de steker van de commandopost goed in de aansluitingen achterop uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af. Bij éénmansspelen gebruikt u de LINKER stuurknuppel. Zie hoofdstuk 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw spelcomputer voor details.

Met de stuurknuppel bestuurt u het ruimteschip en schiet u fotonentorpedo's af op de asteroïden. Het schip draait rechtsom als u de knuppel naar rechts duwt, en linksom als de knuppel naar links staat. U kunt snelheid meerderen door de knuppel van u af te drukken. Het schip vliegt alleen in de richting van de neus.

Door de knuppel naar u toe te trekken kunt u van de extra mogelijkheden (hyperruimte, krachtschermen of gyro-

6. SPELVARIATIES

ASTEROIDE kent 66 variaties voor 1 of 2 spelers.,

Snelheid

De snelheid (S voor snel, L voor langzaam) geeft de snelheid van de asteroïden aan.

Bonus

De BONUS maakt het mogelijk, extra schepen te verdienen. Afhankelijk van het spelnummer wordt deze bonus toegekend bij elke 5000, 10000 of 20000 punten. Bij de moeilijker variaties wordt géén bonus toegekend (zie het spelkeuze-matrix).

Voorzieningen

Afhankelijk van de spelvariatie kent asteroïds bepaalde voorzieningen, die het u makkelijker maken.

HYPERRUIMTE

Hyperruimte (H) bestaat in spel 1 t/m 8 (éénmansspelen) en spel 34 tot 41 (voor 2 spelers). Door de stuurknuppel naar u toe te trekken gaat uw ruimteschip over in hyperruimte en verdwijnt; op een andere plek wordt het weer zichtbaar. Dit kan handig zijn om op het nippertje een asteroïde te ontwijken. Maar kijk uit, want misschien verschijnt het schip in de baan van een andere asteroïde.

KRACHTSCHERMEN

Spel 9-16 (1 speler) en spel 42-49 (2 spelers) kennen krachtschermen, waarmee u uw schip kunt beschermen (SCH). U richt de schermen op door de knuppel naar u toe te trekken. Gebruik het scherm hoogstens 2 seconden achter elkaar, anders wordt uw schip vernietigd!

GYROSCOOP

Bij variaties met de gyroscoop (G) kunt u uw schip in een fractie van een seconde 180° draaien. Zo kunt u asteroïden die u van achteren naderen aanvallen. De gyroscoop komt voor in spel 17 t/m 24 (1 speler) en spel 50 t/m 57 (2 spelers).

Spel 25-32 (1 speler) en spel 58-65 (2 spelers) hebben geen extra mogelijkheid (-). Deze variaties zijn het moeilijkst,

maar tevens het meest uitdagend. Vakmanschap telt hier zwaar mee!

Kinderspel

Spelen 33 en 66 zijn extra makkelijk en bedoeld voor kinderen. Hier gaan de asteroïden langzamer, bestaat hyperruimte en wordt een nieuw schip toegekend bij elke 5000 punten.

7. NUTTIGE TIPS

Zoals overal is ook hier vakmanschap meesterschap. We citeren enkele punten uit het handboek voor Ruimtepatrouilles:

1. Wanneer alle asteroïden van het scherm verdwenen zijn (d.w.z. vlak voor een nieuwe groep verschijnt), breng uw schip dan naar het midden van het scherm. Asteroïden verschijnen vrijwel altijd van de linker- of rechterzijde van het scherm.
2. Het midden van het scherm is de veiligste plek. U kunt uw schip voortdurend draaien, en zo iedere windstreek onder schot nemen.
3. Wanneer u bijna een bonus heeft gehaald, maar zelf geraakt dreigt te worden, dan kan het handig zijn uw schip op een UFO, satelliet of kleine asteroïde te werpen. Ook al vergaat u dan zelf, u krijgt toch de punten. En dat is misschien net genoeg om dat extra schip te winnen.
4. Probeer zo veel mogelijk de kleine, snelle asteroïden te raken. Deze leveren meer punten op, en bedreigen uw schip het meest.

8. SPELKEUZEMATRIX

VERKLARING:

Snelheid

S = snel

L = langzaam

Bonus:

5 = bij 5000 punten

10 = bij 10000 punten

20 = bij 20000 punten

X = geen bonus

Voorzieningen:

H = hyperruimte

SCH = schermen

G = gyroscoop

--- = geen voorzieningen

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| 1 speler | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 2 spelers | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 |
| Snelheid | L | S | L | S | L | S | L | S | L | S | L | S |
| Bonus | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | X | X | 5 | 5 | 10 | 10 |
| Extra's | H | H | H | H | H | H | H | H | SCH | SCH | SCH | SCH |

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----|-----|-----|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 speler | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 2 spelers | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 |
| Snelheid | L | S | L | S | L | S | L | S | L | S | L | S |
| Bonus | 20 | 20 | X | X | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | X | X |
| Extra's | SCH | SCH | SCH | SCH | G | G | G | G | G | G | G | G |

| | | | | | | | | | |
|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 1 speler | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 |
| 2 spelers | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 |
| Snelheid | L | S | L | S | L | S | L | S | K |
| Bonus | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | X | X | I |
| Extra's | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | N |



ATARI CONSUMER DIVISION
 ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
 POSTBUS 2042, 4800 CA BREDA, HOLLAND
 A Warner Communications Company 

K
I
N
D
E
R
E
N