

BLASTEROIDS™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/ 128 Cassette
Press **SHIFT** and **RUN /STOP** keys simultaneously.
Press **PLAY** on your cassette recorder.

Spectrum 48/ 128k. +2. +3 Cassette
Type **LOAD****** and press **ENTER**. Press **PLAY** on your cassette recorder.

Amstrad CPC Cassette
Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously.
Press **PLAY** on your cassette recorder.

Atari ST
Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

CBM Amiga
Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

SCENARIO

BLASTEROIDS IS A GAME OF ARCADE SKILL.
Using your thrust craft in its three forms, you must battle your way through the Sectors and Galaxies riddled with asteroids and deadly enemy ships to ultimately defeat the evil MUKOR, who rules all Galaxies.

BLASTEROIDS has four different Warps of increasing difficulty: – **EASY**, **MEDIUM**, **HARD** and **EXPERT**. Each Warp contains several Galaxies, and each Galaxy consists of 9 or 16 sectors depending on its level of difficulty. Fly down the tunnel of the Warp you wish to play. **HARD** and **EXPERT** Warps are to be avoided unless you are very experienced at piloting your thrust craft.

Your craft is transformable between:

SPEEDER–The quickest ship ● **FIGHTER**–has the most firepower ● **WARRIOR** has the heaviest armour ●

You control your craft by rotating and thrusting, but remember that your ship has mass and momentum.

To clear a sector you must destroy or disable all the asteroids present. Shooting large asteroids will break them up into smaller asteroids, which in turn must also be destroyed. Collisions and thrust use up energy, and you must replenish your fuel energy supplies by collecting crystals. Crystals are released from red asteroids when they are completely destroyed. The energy content of the crystals reduces as they decay. Fly over the crystals to absorb their energy.

You will come across various types of enemy ships during your journey through the Galaxy. These all have different appearances and attack in different ways. Destroying an enemy ship often reveals a piece of special equipment–fly over these to collect them.

When you have completed a sector, the exit portal will spin into view–fly down this to get to the Galactic Map.

To control your ship, move the joystick left or right: to rotate the ship in the direction desired. To thrust, push your joystick forward. For rapid fire, hold down the **FIRE** button.

THE GALACTIC MAP

You may select the next sector by rotating your ship until the sector you wish to visit is highlighted. Press **FIRE** to enter the sector.

The contents of each sector are represented by miniatures, indicating asteroid and enemy type (if any). Sectors you have already cleared will contain nothing–visiting these again only wastes precious fuel. Sectors which are out of range will have question marks–you will have to travel closer before discovering what they contain.

ASTEROID TYPES

NORMAL asteroids can be destroyed by shooting them ● **RED** asteroids contain Power Crystals.

POPCORN asteroids require several hits before they are deactivated and stop. They will expand as they are hit. All popcorn asteroids must be deactivated before the sector is cleared.

EGG asteroids contain **LEECHES**. When released leeches will home in on you and attach. They will then begin to absorb your energy. Fly very fast or collide with objects to try and shake them off.

SEEKER asteroids will fly towards you at high speed when they are first shot. Shoot them several times to destroy them.

SPECIAL EQUIPMENT

The equipment released when enemy ships are destroyed takes one of 8 forms–

SHIELDS–these provide a limited amount of protection against collisions and enemy fire. The number of shields are displayed at the top of the screen. They deplete as you are hit.

BLASTERS–these provide double shots.

EXTRA SHOT POWER–the penetration of your shots is improved with this piece of equipment.

RIPSTAR–this weapon, when activated, will cause your ship to spin furiously and emit huge amounts of firepower. Only once per Ripstar. To activate, pull back on your joystick and press the **FIRE** button.

EXTRA FUEL CAPACITY–this will allow your ship to carry more fuel at a time. The fuel gauge will enlarge to display this.

BOOSTER–increases the thrust of your ship.

CRYSTAL MAGNET–when collected, this device will attract loose power crystals towards your ship.

CLOAK–this piece of equipment makes your ship invisible to the enemy, and prevents them homing in on you.

All these special features only function for a limited time.

MUKOR

When you have completed all the sectors in the Galaxy, you will have to face MUKOR. He will attempt to destroy your ship by ramming you and by sending out miniature enemy ships to attack you. You can attack MUKOR by shooting his tentacles. Once you have destroyed all of them, MUKOR will slide away and leave you some special weaponry. If you have completed all Galaxies (there are several Galaxies in each Warp) and manage to defeat MUKOR then you will have finally conquered him and cleared the entire Warp.

JOYSTICK (All Computers)

FORWARD–Thrust; **BACK**–Transform; **LEFT**–Rotate anti-clockwise; **RIGHT**–Rotate clockwise. **FIRE BUTTON**–Fire.

Spectrum/ CBM 64/ 128:
Both players can use joysticks or one player can use keyboard, while the other uses joystick.

Amstrad:
To use 2 joysticks, you must have a double adaptor and configure the second joystick to mimic the keyboard.

KEYBOARD

CBM 64/ 128:
P–Thrust; **L**–Transform; **Z**–Rotate anti-clockwise; **X**–Rotate clockwise; **SPACE**–Fire.

OTHER CONTROLS:
F1–Quit; **F3**–Toggle music on /off; **F5**–Pause; **F7**–Restart.

Spectrum/Amstrad:
Keys are user definable.

OTHER CONTROLS:
H–Pause; **R**–Restart; **SHIFT+Q**–Abort Current Game.

SPECTRUM ONLY:
If you wish to play one player only, select option 4 for the second player. This will leave the second ship out of the game, but will allow a second player to enter later if required.

TWO PLAYER

By pressing **FIRE** on the second set of controls, a second player can join the game. This will use one extra credit. Two players can play independently, or the ships can be DOCKED for extra power and protection. To dock, one player must be in **SPEEDER** mode, the other in **WARRIOR**. Fly the ships together and they will dock. The **WARRIOR** pilot flies the **SPLARET** and controls the thrust and has some firepower, the **SPEEDER** pilot has control of the **TURRET** and the most firepower. To disconnect, just transform one of them into a different mode.

When disconnected, the first player to fly down the exit portal will obtain a large bonus and have control of the Galactic Map for the next sector.

ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS

Atari ST/ Amiga Only
SHIFT+Q–Abort current game; **F10**–Toggle 50/60 Hz game; **F9**–Pause; **F8**–Restart; **F6**–Music off; **F5**–Music on.

© 1987 TENGEN. All rights reserved.
© 1989 MIRRORSOFT LTD.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

BLASTEROIDS™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/ 128 Cassetta
Premiere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN /STOP**. Premiere poi **PLAY** sul registratore.

Spectrum 48/ 128k. +2. Cassetta
Battere **LOAD****** e premere **RETURN**. Poi premere **PLAY** sul registratore.

Amstrad CPC Cassetta
Premiere contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Poi premere **PLAY** sul registratore.

Atari ST
Inserire il dischetto nel drive e seguire le indicazioni sullo schermo.

CBM Amiga
Inserire il dischetto nel drive e seguire le indicazioni sullo schermo.

SCENARIO

BLASTEROIDS E UN VIDEO GAME "ARCADE", cioè del tipo da sala giochi. Usando la vostra navicella spaziale, che può assumere tre forme diverse, il vostro compito consiste nel farvi strada lottando nei vari Settori e Galassie invase da asteroidi e da mortali navicelle spaziali nemiche per poi sconfiggere il malvagio MUKOR; che regna su tutte le Galassie.

BLASTEROIDS ha quattro percorsi diversi, con gradi di difficoltà sempre maggiori: **EASY** (Facile), **MEDIUM** (Medio), **HARD** (Difficile) ed **EXPERT** (Esperto). Ogni percorso contiene diverse Galassie ed ogni Galassia consiste di 9 o 16 settori, a seconda del suo livello di difficoltà. Scendete a precipizio nel tunnel del percorso dove volete giocare. Evitate il livelli **HARD** ed **EXPERT** a meno che non siate già molto esperti nel pilotare la vostra navicella.

Potete trasformare la vostra navicella in:

SPEEDER–la navicella più veloce ● **FIGHTER**–la navicella con la maggiore potenza di fuoco ● **WARRIOR**–la navicella con la corazzatura più resistente ●.

Potete controllare la navicella ruotandola ed accelerando, ma ricordate che essa ha massa e velocità acquisita.

Per superare un settore dovete distruggere o disattivare tutti gli asteroidi presenti. Quando colpite gli asteroidi più grandi, essi si suddivideranno in asteroidi più piccoli, che, a loro volta, dovranno essere distrutti. Poiché collisioni ed accelerazioni consumano energia, dovrete fare rifornimento di scorte energetiche raccogliendo dei cristalli. Questi cristalli sono emessi dagli asteroidi rossi quando essi vengono completamente distrutti. Il contenuto energetico dei cristalli si riduce man mano che il tempo passa.

Volate sopra i cristalli per assorbire la loro energia. Durante il vostro viaggio attraverso la galassia, incontrerete diversi tipi di navicelle nemiche. Hanno tutte un aspetto ed una tattica offensiva diversi. Quando si distrugge una navicella nemica, spesso compaiono degli strumenti speciali–volate sopra tali oggetti per raccogliarli.

Dopo aver completato un settore, apparirà, ruotando, il portale di uscita–scendete in questo portale per giungere alla Mappa Galattica.

Per controllare la navicella, muovete il joystick a destra o sinistra per ruotare la navicella nella direzione desiderata. Per accelerare, spingete il joystick in avanti. Per sparare rapidamente, premete il pulsante del joystick.

LA MAPPA GALATTICA

Potete scegliere il prossimo settore ruotando la navicella finché il settore che volete visitare non si illumina. Premete il pulsante del joystick per entrare nel settore.

I contenuti di ogni settore sono rappresentati da miniature, che indicano i tipi di asteroidi e di nemici (se ce ne sono). I settori che avete già superato non contengono niente–se le visitate ancora non farete altro che sprecare del carburante prezioso. I settori che sono fuori dalla vostra portata avranno dei punti di domanda–dovrete avvicinarvi prima di poter scoprire cosa contengono.

TIPI DI ASTEROIDI

Gli asteroidi **NORMALI** possono essere distrutti colpendoli.

Gli asteroidi **ROSSI** contengono i Cristalli Energetici.

Gli asteroidi **POPCORN** devono essere colpiti più volte per essere disattivati e per fermarsi. Quando sono colpiti si espandono. E' necessario disattivare tutti gli asteroidi **POPCORN** per poter superare il settore.

Gli asteroidi a UOVO contengono **SANGUISUGHE**. Quando sono liberate, le **SANGUISUGHE** si dirigeranno verso di voi e vi attaccheranno. Inizieranno poi ad assorbire la vostra energia. Volate velocissimi od entrate in collisione con altri oggetti per togliervele di dosso.

Gli asteroidi **SEEKER** quando vengono colpiti per la prima volta, voleranno verso di voi ad altissima velocità. Per distruggerli colpiteli più volte.

STRUMENTI SPECIALI

SCUDI–offrono una certa protezione contro collisioni ed i fuoco nemico. Il numero di scudi è visualizzato in alto sullo schermo. Quando siete colpiti, il loro numero diminuisce.

BLASTERS–forniscono colpi doppi.

POTENZA DI FUOCO EXTRA–con questo strumento viene migliorata la penetrazione dei vostri colpi.

RIPSTAR–quest'arma, quando attivata, farà ruotare violentemente la vostra navicella ed emetterà enormi quantità di colpi. Ciò si verifica una volta solo per Ripstar. Per attivarla, tirate indietro il vostro joystick e premete il pulsante.

CAPIENZA EXTRA DI CARBURANTE–ciò permetterà alla vostra navicella di trasportare più carburante. L'indicatore del livello del carburante aumenterà per confermarlo.

BOOSTER–fa incrementare la propulsione della vostra navicella.

CALAMITA PER CRISTALLI–quando è stato raccolto, tale strumento attirerà i cristalli energetici liberi verso la vostra navicella.

MANTO–questo strumento renderà invisibile la vostra navicella ed impedirà che i vostri nemici si dirigano verso di voi.

Tutti questi strumenti speciali funzionano solamente per un lasso di tempo limitato.

MUKOR

Dopo aver completato tutti i settori della Galassia, dovete affrontare MUKOR. Egli cercherà di distruggere la vostra navicella, entrando in collisione con voi e facendo uscire delle navicelle nemiche in miniatura che vi attaccheranno. Potete attaccare MUKOR sparando ai suoi tentacoli. Quando il avrete distrutti tutti, MUKOR si allontanerà lasciandovi delle armi speciali. Se avete completato tutte le galassie (ci sono diverse galassie in ogni percorso) e siete riusciti a sconfiggere MUKOR, lo avete conquistato definitivamente ed avete superato l'intero percorso.

JOYSTICK

IN AVANTI–Propulsione; **INDIETRO**–Trasformazione; **A SINISTRA**–Per ruotare in senso antiorario; **A DESTRA**–Per ruotare in senso orario; **PULSANTE DEL JOYSTICK**–Per far fuoco.

Spectrum/ CBM 64/ 128:
2 giocatore entrambi i giocatori possono usare i joystick, oppure un giocatore può usare la tastiera, mentre l'altro usa il joystick.

Amstrad:
Per usare 2 joystick, è necessario avere usa adattatore per due joystick, e configurare il secondo joystick in modo da simulare la tastiera.

TASTIERA

CBM 64/ 128:
P–Propulsione; **L**–Trasformazione; **Z**–Per ruotare in senso orario; **BARRA SPAZIATRICE**–Per far fuoco.

ALTRI COMANDI
F1–Uscire; **F3**–Attivare /disattivare; **F5**–Pausa; **F7**–Ricominciare.

Spectrum/ Amstrad:
I tasti sono definibili dall'utente.

ALTRI COMANDI:
H–Pausa; **R**–Ricominciare; **SHIFT+Q**–Abbandonare il gioco attuale.

SPECTRUM (SOLAMENTE):
Se desiderate giocare con un giocatore solamente, selezionare l'opzione 4 per il secondo giocatore. In tal modo la seconda navicella sarà, per il momento, esclusa dal gioco, ma un secondo giocatore potrà entrare in gioco più tardi, se lo si desidera.

DUE GIOCATORI

Premendo **FUOCO** sul secondo gruppo di comandi, un altro giocatore partecipa al gioco, e questo comporta usare un credito supplementare. Due giocatori possono eseguire indipendentemente, oppure le navi possono **ATTACCARE** per fare altra energia e per proteggersi. Per attaccare, un giocatore deve essere in modulo **SPEEDER** e l'altro in modulo **WARRIOR**. Pilotate le navi insieme e otterrete l'attacco. Il pilota **WARRIOR** guida lo **SPLARET** e controlla la spinta, avendo anche un certo volume di fuoco, mentre il pilota **SPEEDER** controlla la **TORRETTA** e il maggior volume di fuoco. Per staccare, basta mettere uno di questi in un modulo diverso.

Dopo aver staccato, il primo giocatore che voia attraverso il portale di uscita, ottiene un grosso premio e il controllo della Mappa Galattica nel settore successivo.

COMANDI TASTIERA SUPPLEMENTARI

Atari ST/ Amiga
SHIFT+Q–Abbandonare il gioco attuale; **F10**–Passare dalla funzione a 50Hz a 60Hz e viceversa; **F9**–Pausa; **F8**–Ricominciare; **F6**–Musica disattivata; **F5**–Musica attivata.

© 1987 TENGEN. Tutti i diritti riservati.
© 1989 MIRRORSOFT LTD.

Il programma è coperto da copyright: copieure affitto o rivendita in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

BLASTEROIDS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC Cassette

Appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER** minuscule simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone.

Atari ST Disquette

Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le je se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM Amiga Disquette

Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SCENARIO

BLASTEROIDS est un jeu d'arcade. A l'aide de votre engin à propulsion sous ses trois formes, combattez et ouvrez votre chemin vers les Secteurs et les Galaxies grouillant d'asteroïdes et de vaisseaux ennemis meurtriers et faites tomber le démoniaque MUKOR, maître de toutes les Galaxies.

BLASTEROIDS est composé du quatre voies de Distortion (Warps) dont la difficulté est croissante: FACILE. MOYEN. DIFFICILE et EXPERT. Chaque voie de distortion contient plusieurs galaxies et chaque Galaxie consiste en 9 ou 16 secteurs selon le niveau de difficulté. Volez le long du tunnel de Distortion dans lequel vous voulez jouer. Les voies DIFFICILE et EXPERT doivent etre évitées à moins d'être un professional dans lepilotage d'engins à propulsion. Votre engin peut se transformer comme suit:

SPEEDER—le vaisseau le plus rapide
● **FIGHTER**—la puissance de tir la plus grande
● **WARRIOR**—le plus blindé
●.

Le contrôle de votre engin se fait par rotation et propulsion mais n'oubliez pas que votre vaisseau possède masse et vélocité.

Pour éliminer un secteur, vous devez détruire ou immobiliser toutes les astéroïdes présentes. Si vous tirez sur de grandes astéroïdes, celles-ci se briseront et deviendront de plus petites astéroïdes, qui doivent être à leur tour détruites. Les collisions et la propulsion font utiliser beaucoup d'énergie et vous devez vous réapprovisionnez en fuel en obtenant des cristaux.

Ces derniers proviennent d'astéroïdes rouges au moment de leur destruction totale. Le contenu en energie des cristaux diminue au fur et à mesure que ceux-ci se désintègrent.

Survolez les cristaux pour absorber leur energie.

Vous rencontrerez divers types de vaisseaux ennerrnis durant votre voyage à travers la Galaxie. Tous ont une apparence différente et attaquent de manière différente. La destruction d'un vaisseau ennemi révèle souvent un morceau spécial de matériel. Survolez ces morceaux pour le ramasser.

Lorsque vous en avez terminé avec un secteur, la porte de sortie apparaitra en tournant sur l'écran. Allez-y en volant pour obtenir la Carte Galactique. Pour contrôler vos vaisseaux, déplacez le joystick vers la gauche ou la droite. Cela mettra le vaisseau dans la direction désirée. Pour la propulsion, poussez votre joystick vers l'avant. Pour un tir rapide, maintenez le bouton enfoncé.

LA CARTE GALACTIQUE

Vous pouvez sélectionner le prochain secteur en faisant tourner votre vaisseau jusqu'à ce que le secteur que vous désirez voir soit mis en évidence. Pour vous y introduire, appuyez sur le bouton.

Ce qui est contenu dans chaque secteur est représenté par des miniatures, indiquant le type d'astéroïde et d'ennemi (s'il y en a). Les secteurs que vous avez déjà éliminés n'ont rien; y revenir vous fait seulement perdre votre précieux carburant. Les secteurs hors deportée sont représentés par des points d'interrogation. Il vous faudra vous en approcher pour voir ce qu'ils contiennent.

TYPES D'ASTEROIDS

Les astéroïdes de type **NORMAL** peuvent être détruites en leur tirant dessus.

Les astéroïdes de type **RED** possèdent les Cristaux d'énergie.

Les astéroïdes de type **POPCORN** doivent être frappées à plusieurs reprises avant d'être désactivées et de s'arrêter. Elles se multiplieront au fur età mesure qu'elles sont frappées. Toutes les astéroïdes **POPCORN** doivent être d'esactivées avant que le secteur ne disparaisse.

Les astéroïdes de type **EGG** contiennent des **LEECHES**. Lorsqu'elles sont libérées, les **LEECHES** se dirigent vers vous et se collent à vous. Elles commencent à absorber votre énergie. Volez très vite ou entrez en collision avec des objets pour essayer de vous en débarrasser.

Les astéroïdes de type **SEEKER** se dirigent vers vous à grande vitesse lorsqu'elles viennent d'être touchées. Tirez plusieurs fois dessus pour les détruire.

EQUIPEMENT SPECIAL

L'équipement largué lorsque les vaisseaux ennemis sont détruits prend l'une des 8 formes suivantes:

SHIELDS (boucliers)—donnent une protection limitée contre les collisions et les tirs ennemis. Le nombre de boucliers est affiché en haut de l'écran. Ils s'épuisent au fur et à mesure que vous tirez.

BLASTERS (éclats)—entraînent un double tir.

EXTRA SHOT POWER (puissance de tir extra)—La pénétration de vos coups est améliorée grâce à cet équipement.

RIPSTAR—Lorsqu'elle est activée, cette arme fera tourner votre vaisseau et lui fera tirer d'importantes rafales. Une fois par Ripstar seulement. Pour cela, tirez votre joystick vers l'arrière et appuyez sur le bouton.

EXTRA FUEL CAPACITY (capacité en carburant supplémentaire)—cela permettra à votre vaisseau de transporter plus de carburant à la fois. La jauge de carburant s'agrandit sur votre écran.

BOOSTER—augmente la poussée de votre vaisseau.

CRYSTAL MAGNET (aimant cristallin)—lorsque vous l'obtenez, cet appareil attire les cristaux en perte de vitesse vers votre vaisseau.

CLOAK (camouflage)—cette pièce rend votre vaisseau invisible à l'ennemi l'empêchant ainsi de se diriger vers vous. Toutes ces fonctions spéciales ne fonctionnent que pour un temps limité

MUKOR

Lorsque vous en avez terminé avec tous les secteurs de la galazie, vous devez faire face à MUKOR. Ce dernier essalera de détruire votre vaisseau en vous éperonnant et en envoyant des vaisseaux ennemis miniatures pour vous attaquer. Vous pouvez contre-attaquer en visant ses tentacules. Des que vous les avez toutes détruites, MUKOR disparaîtra en glissant et vous laissera un armement spécial. Si vous avez eu toutes les Galaxies (il y en a plusieurs dans chaque Vole de Distortion) et lorsque vous avez réussi à vaincre MUKOR,vous l'aurez donc battu et-fait disparaître totalement la Voie de Distortion.

JOYSTICK

VERS L'AVANT—Propulsion; **VERS L'ARMERE** —Transformation; **VERS LA GAUCHE**—Turner dans le sens centrale les aiguilles d'un montre; **VERS LA DROITE**—Turner dans le sens des aiguilles d'un montre **BOUTON DE FEU**—Tir.

Amstrad:

Les tous peuvent être définies par l'utilisateur Autres Commandes.

H—Pause; R—Reprise; **SHIFT+Q**—Interrompt le jeu en cours.

Atari ST/Amiga

SHIFT+Q—Interrompt le jeu;

F10—Activer /léractiver le mode SO /60 H_z.

F9—Pause. **F3**—Reprise; **FC**—Masque tenactivité. **F5**—Marique activée.

DEUX JOUEURS

En appuyant sur **FIRE** sur le deuxième je de commandes, un deuxième joueur peut intervenir. Ceci prendra un bonus supplémentaire. Les deux joueurs peuvent jouer de façon indépendante ou les vaisseaux peuvent être MIS A QUAI pour obtenir davantage de puissance et de protection. Pour mettre à quai, un des joueurs doit passer en mode **SPEEDER** et l'autre en **WARRIOR**. Faites voler les vaisseaux ensemble et ils se mettront à quai. Le pilote **WARRIOR** est aux commandes du **SPLARET** et contrôle la poussée. Il a une certaine puissance de feu. Le pilote **SPEEDER** est aux commandes de la **TURRET** et dispose de la puissance de feu la plus importante. Pour déconnecter, il vous suffit de faire passer l'un deux dans un mode différent.

Une fois décornecté, le premier joueur à se diriger vers la porte de sortie recevra un bonus important et pourra contrôler la Carte Galactique au secteur suivant.

© 1987 TENGEN. Tous Droits Réservés.

© 1989 MIRRORSOFT LTD.

Tous droits reserves. Tous copies, reventes et prts par des moyens que conques sont strictement interdits.

BLASTEROIDS™

LADÉANWEISUNGEN

CBM 64/ 128 Kasette

Gleitzeitig die **SHIFT**- und **RUN /STOP**- Tasten drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrecorder drücken.

Spectrum **48/ 128K**, +2, Kasette **LOAD**™ ein tippen und **PLAY** drücken. Dann die **PLAY**- Taste des Kassettenrecorders drücken.

Schneider CPC Kasette

Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

Atari ST

Schieben Sie die Diskette in das Laufwerk ein und folgen Sie den Bildschirmbefehlen.

CBM Amiga

Schieben Sie die Diskette in das Laufwerk ein und folgen Sie den Bildschirmbefehlen.

SZENARIO

BLASTEROIDS IST EIN SPIEL IN BESTER ARKADEN-TRADITION. In einem Raumschiff, das drei Formen annehmen kann, müssen Sie sich Ihren Weg durch die Sektoren und Galaxien bahnen. In denen es von Asteroiden und todbringenden Feindschiffen nur so wimmelt, mit dem Ziel, den bösen MUKOR zu zwingen, den herrn über alle galaktischen Welten.

In **BLASTEROIDS** gibt es vier verschiedene irreale Sphären ("Warps"), jede schwieriger als die vorherige: EASY, MEDIUM, HARD und EXPERT. Jede davon umfaßt mehrere Galaxien und jede Galaxis wiederum besteht aus 9 oder 16 Sektoren, je nach Schwierigkeitsgrad. Sausen Sie den Tunnel runter, der in die gewünschte Warp-Sphäre führt. Aber seien Sie gewarnt: die mit HARD und EXPERT bezeichneten Sphäre Sie sich wirklich nur zumuten, wenn Sie ein routinierter Pilot sind!

Das Raumschiff kann die folgenden inkarnationen annehmen:

SPEEDER—das superschnelle Schiff

FIGHTER—das unübertroffene Kampfschiff

WARRIOR—das Schiff mit dem undurchdringlichen Panzer
Gesteuert wird das Schiff durch Drehen und Schub, doch da es Masse hat, unterliegt es auch den Trägheitsgesetzen.

Um einen Sektor zu säubern, müssen alle vorhandenen Asteroiden außer Dienst gestellt werden. Durch Beschuß werden große Asteroiden in kleinere zerbröckelt, die aber auch zerstört werden müssen. Kollisionen und Schub verbrauchen Energie. Zum Auffüllen der Treibstoffvorräte dienen die Kristalle, die als Nebenprodukt anfallen, wenn rote Asteroiden der kompletten Zerstörung anheimfallen. Allerdings schwindet die Energiemenge der Kristalle in dem Maße, wie sie verrotten. Ihre Energie kann absorbiert werden, wenn man über sie hinwegfliegt.

Unterwegs werden Sie auf verschiedene Arten von feindlichen Schiffen stoßen. Sie unterscheiden sich im Aussehen und in Ihrem Angriffsverhalten. Bei der Vernichtung eines Feindschiffes fällt Ihnen, wenn Sie Glück haben, das eine oder andere an
Apparatur oder Einrichtung in den Schoß—sammeln Sie es durch Überfliegen ein.

Wenn Sie einen Sektor überstanden haben, taucht plötzlich ein Ausgangsportal auf—diese müssen Sie durchfliegen, um auf die Galaktische Karte zu gelangen. Zum Manövrieren des Schrifts bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts und links, um das Schiff in die betreffende Richtung zu lenken. Schub erhalten Sie durch Vorwärtsdrücken des Joystick. Schnelles Dauerfeuer liefert die **FEUERASTE**.

DIE GALAKTISCHE KARTE

Zum Auswählen eines neuen Sektors rotieren Sie Ihr Schiff, bis der gewünschte Sektor markiert ist. Ein Druck auf die **FEUERASTE** erwirkt den Eintritt.

Der Inhalt jedes Sektor wird durch Miniatursymbole dargestellt, weiche Asteroiden und Feinde signalisieren. Sektoren, die Sie bereits absolviert haben, bleiben leer—es ist sinnlos, sie nochmals abzuklopfen. Sie würden bloß Treibstoff zum Fenster rauswerfen! Sektoren, die außerhalb Ihrer Reichweite liegen, sind mit Fragezeichen versehen—da müssen Sie schon erst mal näher heranfliegen, um sich ein Bild davon zu machen, was auf ihnen vorgeht.

ASTEROIDEN-TYPEN

NORMALE Asteroiden können durch Beschuß vernicht werden.
● **ROTE** Asteroiden enthalten die Energie-Kristalle.

POPCORN-Asteroiden müssen mehrmals getroffen werden, ehe sie zum Stillstand kommen. Bei jedem Treffer blähen sie sich auf. Ein Sektor kann erst von der Karte gestrichen werden, wenn sämtliche **POPCORNs** außer Aktion gesetzt sind.

EIER-Asteroiden sind voller **BLUTEGEL**. Diese haben es auf Sie abgesehen und sind schwer abzuschütten. Sie zapfen hemungslos an Ihren Energien. Versuchen Sie, die Blutegel durch hohe Geschwindigkeit oder Kollisionen abzuschütteln.

SEEKER-Asteroiden rasen mit Höchstgeschwindigkeit auf Sie zu, nachdem sie das erste Mal getroffen wurden. Sie müssen mehrmals angeschossen werden.

SPEZIALAUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung/Bewaffnung, die bei der Zerstörung von Feindschiffen anfällt, kan in 8 Kategorien unterteilt werden:

SCHILDE—verleihen einen beschränkten Schutz

gegen Zusammenstöße und feindliches Feuer. Die Anzahl der Schilde wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Bei jedem Treffer büßen Sie welche ein.

BLASTERS—Kanone für Doppelfeuer.

ZUSÄTZLICHE FEUERKRAFT—Diese Apparatur verleiht Beschuß Nachdruck.

RIPSTAR—Diese Waffe bewirkt im aktivierten Zustand, daß Ihr Schiff wie wild in Drehung gerät und riesige Salven abgibt. Allerdings nur einmal je Ripstar. Zum Aktivieren Joystick nach hinten ziehen und **FEUERKNOPF** drücken.

BOOSTER—Zur Erhöhung der Schubkraft.

KRISTALLMAGNET—Zieht die lose herumschwirrenden Energiekristalle an.

TARNUNG—Eine "Tarnkappe", die Ihr Schiff für den Feind unsichtbar macht.

All diese Spezialfunktionen haben eine beschränkte Wirkungsdauer.

MUKOR

Wenn sie schließlich alle Sektoren der Galaxis überlebt haben, kommt die Auseinandersetzung mit MUKOR. Er wird alles tun, Ihr Schiff zu rammen, während die Miniaturschiffe in seinem Dienst in ihren Angriffen nicht locker lassen. Sie können MUKOR zu Leibe rücken, indem Sie seine Fangarme abschießen. Wenn sie alle lahmgelegt sind, bleibt MUKOR nichts anderes übrig, als sich davonzuschleichen und ihnen ein paar gute Stücke seiner Spezialausrüstung zu hinterlassen. Doch dies ist nicht die Zeit zum Aufatmen. Jede Warp-Sphäre besteht aus mehreren Galaxien. Erst wenn Sie die alle absolviert und MUKOR den Meister gezeigt haben, muß er klein beugen und die Warp-Sphäre ein für allemal räumen.

JOYSTICK-STEuerung

NACH VORN—Schub; **ZURÜCK**—Umwandlung; **LINKS**—Drehung nach links; **RECHTS**—Drehung nach rechts; **FEUERKNOPF**—Feuer.

Spectrum /CBM 64/ 128:

Wenn 2 Spieler teilnehmen, können entweder beide über Joysticks spielen oder der eine die Tastatur und der andere den Joystick benutzen.

Schneider:

Zum Spielen mit 2 Joysticks ist ein Doppeladapter erforderlich, wobei der zweite Joystick auf Tastatur-Simulation konfiguriert werden muß.

TASTATUR-STEuerung

CBM 64/ 128:

P—Schub; **L**—Umwandlung; **Z**—Drehung nach links; **X**—Drehung nach rechts; **LEERTASTE**—Feuer.

ANDERE FUNKTIONEN:

F1—Beenden; **F3**—Musik ein/ aus; **F5**—Pause;

F7—Weitermachen.

Spectrum /Amstrad:

Der Benutzer kann die Tasten selber belegen.

ANDERE FUNKTIONEN:

H—Pause; **R**—Weitermachen;

SHIFT+Q—Laufendes Spiel abbrechen.

NUR FÜR SECTURM:

Wenn einer allein spielt, ist Option 4 für den zweiten Spieler zu wählen. Dies bewirkt, daß ohne ein zweites Schiff gespielt wird, daß jedoch auf Wunsch ein zweiter Spieler zu einen späteren Zeitpunkt noch einsteigen kann.

ZWEI SPIELER

Durch drücken von **FEUER** auf der zweiten Steueranlage, kann sich ein zweiter Spieler an dem Spiel beteiligen. Dadurch wird ein extra Kredit aufgebracht. Zwei Spieler können unabhängig spielen, oder die beiden Schiffe können DOCKEN, wobei sie zusätzliche Energie und Schutz erhalten. Um zu docken, muß sich einer der Spieler im **SPEEDER**- und der andere im **WARRIOR**- Modus befinden. Fliegt man die Schiffe aufeinander zu, so docken sie. Der **WARRIOR**-Pilot fliegt die **SPLARET**, reißt den Schub, verfügt aber nur über geringe Feuerkraft, während der **SPEEDER**-Pilot den Turm steuert und die größte Feuerstärke hat. Um sich wieder zu trennen, wechselt einer der Spieler in einen anderen Modus um.

Sind sie wieder getrennt, so erhält der erste Spieler, der durch die Ausfahrt fliegt, einen erheblichen Bonus und verfügt über die Karte des nächsten Sektors der Galaxis.

ZUSÄTZLICHE TASTATURSTEUERUNG

Atari ST/Amiga

SHIFT+Q—Laufendes Spiel abbrechen;

F10—Umschalten 50/60 H_z; **F9**—Pause;

F8—Weitermachen; **F6**—Musik aus; **F5**—Musik ein.

© 1987 TENGEN. Alle Rechte vorbehalten.

© 1989 MIRRORSOFT LTD.

Das programm ist urheberrechtlich geschützt. Das unautorisierte kopieren, der verleih oder weiter verkauf weichez art auch immer, sind strengstens untersagt.