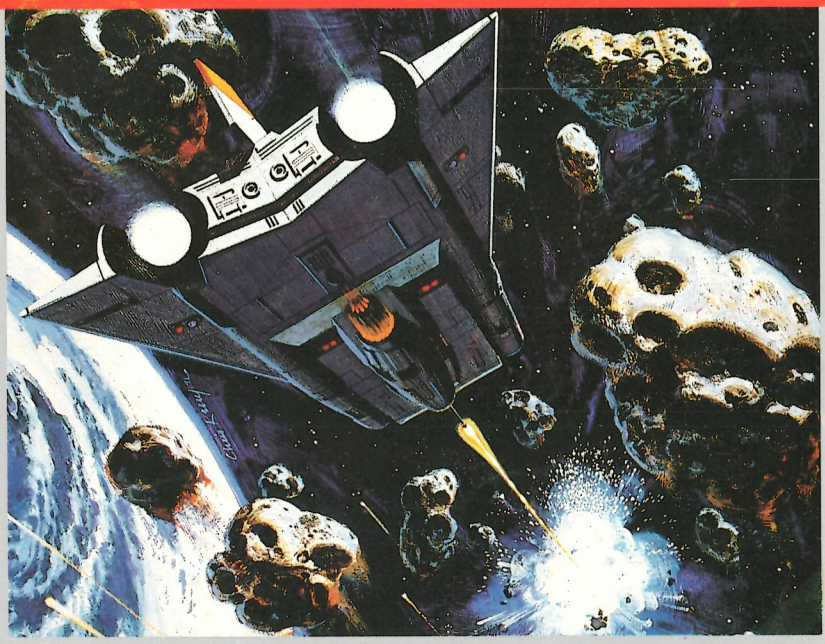
ATARI® 2600™

ASTEROIDS
(ASTERÓIDES)

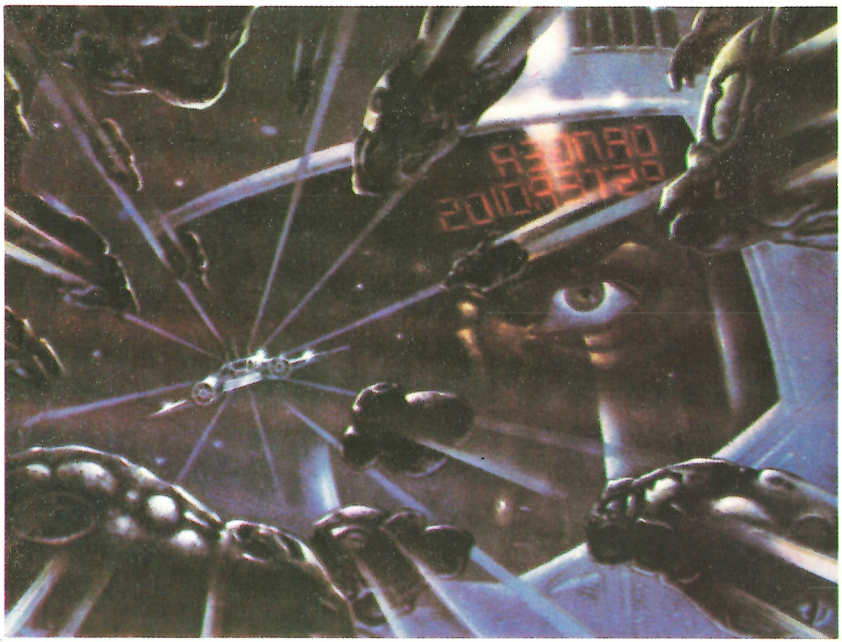


ATENÇÃO: Coloque sempre a chave POWER do console na posição "OFF" (desligado) antes de inserir ou retirar um cartucho-programa ATARI. Isto protegerá seus componentes eletrônicos e prolongará a vida do seu ATARI 2600 Video Computer System.

ÍNDICE

1 - A PATRULHA DO ESPAÇO CÓSMICO ..... pág. 2
2 - O JOGO ..... pág. 3
3 - USO DOS CONTROLADORES ..... pág. 3
4 - CONTROLES DO CONSOLE ..... pág. 4
5 - CONTAGEM DE PONTOS ..... pág. 5
6 - VARIAÇÕES DO JOGO ..... pág. 6
7 - CONSELHOS ÚTEIS ..... pág. 7
8 - MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS ..... pág. 8

1-A PATRULHA DO ESPAÇO CÓSMICO



Em um sereno fim de tarde, a Patrulha do Espaço Cósmico preparava-se para o passeio noturno de rotina pelas avenidas do espaço. Esta ronda era sempre igual: calma, sem ação e emoções. Esta noite ,por algum motivo, parecia diferente. Um pouco depois da hora 0200, uma massa de material intergalático é localizada através do contador de partículas visuais. O material é grande demais para ser medido. Está-se aproximando. Cuidado! É um asteróide gigante e a Espaçonave Cósmica se encontra em sua trajetória. A única chance de sobrevivência é desviar-se do asteróide ou destruí-lo. Destruí-lo não quer dizer apenas fragmentá-lo e sim desintegrá-lo. Os asteróides pequenos são tão fatais quanto os grandes.

Uáu! O asteróide passou raspando pela Espaçonave Cósmica. Subitamente, porém, a Patrulha do Espaço Cósmico encontra-se cercada por milhares de mortais asteróides. A Patrulha deve agir com rapidez para salvar vidas e a espaçonave. Esta é equipada com fóton-torpedos, hiperespaço, escudos e controle de giro em 180°.

A Patrulha do Espaço Cósmico é altamente treinada para tomar conta desta situação. Será que você é capaz de desempenhar esta missão tão bem quanto a Patrulha? Como você faria para proteger-se caso fosse apanhado dentro de um mortal anel de asteróides? Esta é sua grande chance de voar através das dimensões do espaço e defender-se dos asteróides. Quanto mais tempo você sobreviver, mais perigos no espaço irá encontrar.

2-O JOGO

O objetivo do jogo é destruir a maior quantidade possível de asteróides e manter sua espaçonave no espaço durante o maior tempo que você for capaz. Utilize seu controlador para manobrar a nave através do espaço e pressione o botão vermelho para disparar torpedos nos asteróides. Quando um asteróide for atingido, ele pode apenas dividir-se em partes menores ou ser completamente pulverizado. Em algumas variações do jogo, você enfrentará outros perigos do espaço, como satélites artificiais e OVNIS (Objetos Voadores não Identificados), ambos os quais podem disparar torpedos contra você.

3-USO DOS CONTROLADORES



Ligue os controladores (Joysticks) ao seu console. Certifique-se de ligar, com firmeza,os cabos dos controladores às tomadas LEFT CONTROLLER e RIGHT CONTROLLER do Video Computer System. Nos jogos para um único jogador, ligue o seu controlador na tomada LEFT CONTROLLER do console. Segure o

controlador com o botão vermelho situado à sua esquerda e para cima , em direção à tela do televisor. Para maiores detalhes, consulte o Manual de Instruções do console.

Utilize o controlador para apontar a espaçonave e disparar fóton-torpedos nos asteróides. Movimente a alavanca de controle para a direita para girar a nave no sentido horário; para a esquerda para girá-la no sentido anti-horário. Empurre a alavanca para frente para acelerar a espaçonave através do espaço. (Ela se movimenta somente na direção para a qual está apontada).

Puxando-se a alavanca para trás, pode-se fazer com que ela execute várias funções, como hiperespaço, escudos ou giro de 180° (ver a Seção 6, VARIAÇÕES DO JOGO). Depois de apontar a espaçonave com o controlador, aperte o botão vermelho para disparar fóton-torpedos nos asteróides. Continue pressionando e liberando o botão o mais rápido possível para destruir em pouco tempo todos os asteróides.

Caso a variação que você está jogando inclua satélites e OVNIS, use a alavanca de controle para fazer pontaria e aperte o botão vermelho para disparar torpedos, exatamente como faria para atingir os asteróides.

4- CONTROLES DO CONSOLE

CHAVE GAME SELECT

Para escolher uma das variações de ASTEROIDS, pressione para baixo a chave GAME SELECT. Consulte a Seção 8, MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS, para escolher a variação desejada. O número do jogo e o de jogadores aparecem na parte superior da tela. O número do jogo é o da esquerda e o número de jogadores o da direita, como mostra a Fig.1

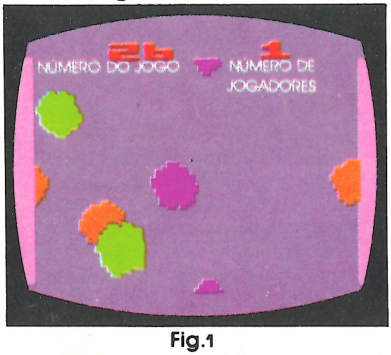


Fig.1

CHAVE GAME RESET

Depois de selecionado o número do jogo, pressione para baixo a chave GAME RESET para dar-lhe início. O jogo recomeça cada vez que esta chave é pressionada. Iniciado o jogo, a contagem aparece na parte superior da tela, como mostra a Fig.2

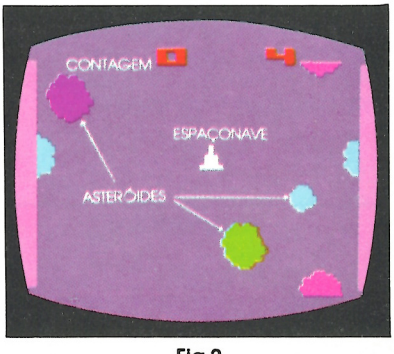


Fig.2

OBS.: Para uma mudança rápida do número do jogo, pressione simultaneamente as chaves GAME SELECT e GAME RESET.

CHAVES DIFFICULTY

O jogo ASTEROIDS tem dois níveis de dificuldade: **a** e **b**. O nível **b** é o jogo normal para principiantes. O nível **a** oferece um maior desafio, com a inclusão de sátelites e OVNIS (ver Figs.3 e 4)



Fig. 3

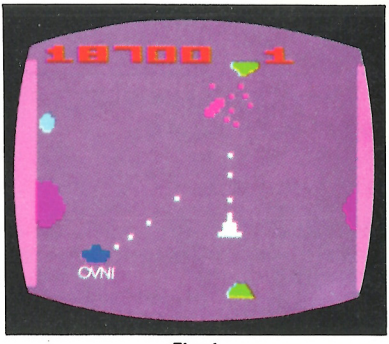


Fig.4

Os OVNIS são mais difíceis de serem atingidos, mas valem 1.000 pontos cada (ver a Seção 5, CONTAGEM DE PONTOS).

Os satélites são maiores e mais fáceis de serem destruídos. Os OVNIS e satélites podem atirar em você. Esteja, portanto, de sobreaviso. Os OVNIS não atacam enquanto você não tiver atingido 15.000 pontos. Quando os satélites e OVNIS preparam um ataque, você ouve seus motores. O motor dos satélites tem um som grave e o dos OVNIS é mais agudo.

5-CONTAGEM DE PONTOS

Os pontos são determinados pelo tamanho dos asteróides. Os menores são, evidentemente, mais difíceis de serem atingidos, valendo, portanto, mais pontos. A cada jogo ou turno, você tem 4 espaçonaves. Você pode ganhar outras espaçonaves ao conseguir contagens elevadas, conforme indica a Seção 8, MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS.
Os pontos são marcados conforme a tabela abaixo:

ASTERÓIDES PEQUENOS	100 pontos
ASTERÓIDES MÉDIOS	50 pontos
ASTERÓIDES GRANDES	20 pontos
SATÉLITES	200 pontos
OVNIS	1.000 pontos

6-VARIAÇÕES DO JOGO

ASTEROIDS inclui 66 variações para 1 ou 2 jogadores

RÁPIDO/LENTO

RÁPIDO/LENTO (R/L) refere-se à velocidade em que viajam os asteróides.

VIDAS

VIDAS é uma característica que permite a você ganhar espaçonaves extras. As variações do jogo proporcionam a você uma espaçonave extra a cada 5.000, 10.000 ou 20.000 pontos, dependendo do número da variação escolhida. As variações mais difíceis não dão direito a espaçonaves extras. Consulte a Seção 8, MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS, para obter maiores detalhes sobre espaçonaves extras. Ao ganhar uma espaçonave,você ouvirá um "bip".

FUNÇÕES ESPECIAIS

Dependendo da variação escolhida, você pode salvar sua espaçonave da destruição utilizando uma das funções especiais de ASTEROIDS.

HIPERESPAÇO

Hiperespaço (H) é uma função especial oferecida nos jogos de 1 a 8 para um único jogador e nos jogos de 34 a 41 para dois jogadores. Movimentando a alavanca de controle para baixo ou em direção a você, o Hiperespaço faz com que sua espaçonave desapareça no espaço e torne a surgir em algum outro ponto da tela. O Hiperespaço é útil para uma fuga rápida quando um asteróide se encaminha em direção à sua espaçonave, mas pode também ser uma manobra arriscada caso ela reapareça no caminho de outro asteróide.

ESCUDOS

Os Jogos de 9 a 16 para um único jogador e de 42 a 49 para dois jogadores permitem a você proteger a espaçonave cercando-a com escudos protetores (ES). Puxe a alavanca de controle para trás para "chamar" os escudos, mas não os utilize por mais de 2 segundos, caso contrário a espaçonave explodirá.

GIRO DE 180°

Nas variações do jogo que apresentam o giro de 180° (G), você pode fazer sua espaçonave dar um giro de 180°, apontando-a na direção oposta. Este recurso é uma forma de realizar um rápido ataque a um asteróide que esteja se aproximando por detrás.
Ele aparece nos jogos de 17 a 24 para um único jogador e de 50 a 57 para dois jogadores.
Os jogos de 25 a 32 (um jogador) e de 58 a 65 (dois jogadores) não têm recursos especiais (S). Isto torna estas variações mais difíceis e você irá depender somente da sua rapidez e coordenação

VERSÕES PARA CRIANÇAS

Os jogos de 33 a 66 são versões simplificadas para crianças. Estes jogos apresentam asteróides lentos, Hiperespaço e uma espaçonave extra a cada 500 pontos.

7- CONSELHOS ÚTEIS

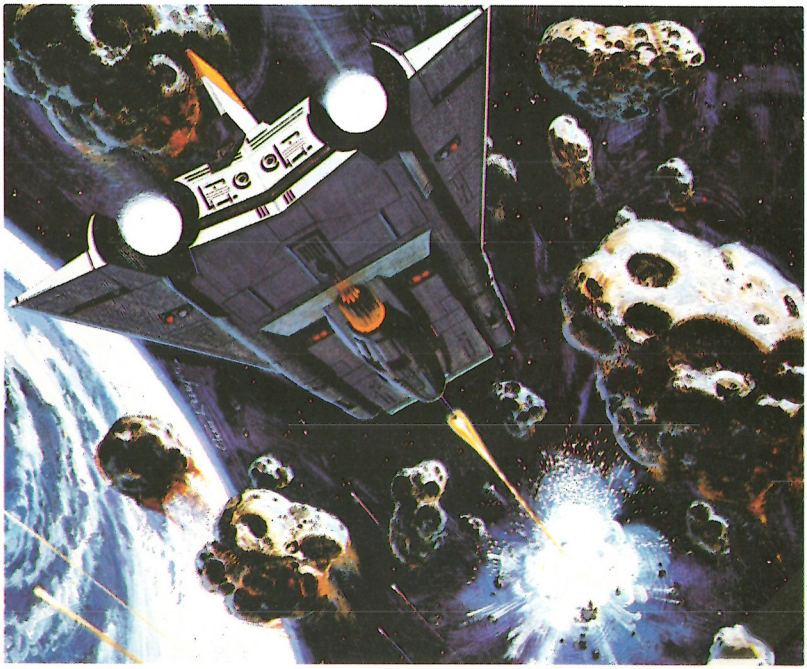
Depois de jogar ASTEROIDS por várias vezes, você descobrirá quais as técnicas que funcionam melhor para você. Apresentamos a seguir algumas das técnica que os cadetes espaciais ATARI consideram como as mais eficazes.

1. Quando a tela fica sem asteróides pouco antes do aparecimento de um novo grupo de grandes asteróides, tente evitar colocar sua espaçonave perto do canto direito ou esquerdo da tela. Os novos asteróides surgem quase sempre destes pontos.

2. Muitas vezes é interessante permanecer no centro da tela durante todo o decorrer de um jogo, apontando sua espaçonave para a direita e para a esquerda em movimento circular.

3 Quando você estiver perto de ganhar uma espaçonave extra e a sua estiver para cair, você poderá fazer com que ela colida com um pequeno asteróide, com um OVNI ou com um satélite. Você fará pontos mesmo que sua nave seja destruída e eles talvez sejam suficientes para que você ganhe a espaçonave extra.

4 Tente atingir os asteróides menores e mais rápidos. Isto dará a você proteção e mais pontos.



8-MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS

COMO LER A MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS

FUNÇÕES ESPECIAIS

H = Hiperespaço
ES = Escudos
G = Giro de 180°
S = Sem Funções Especiais

VELOCIDADE

L = Lenta
R = Rápida

VIDA EXTRA

5 = 1 Espaçonave Extra a Cada 5.000 pontos
10 = 1 Espaçonave Extra a Cada 10.000 pontos
20 = 1 Espaçonave Extra a Cada 20.000 pontos
N = Nenhuma Espaçonave Extra

Um Jogador	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
VELOCIDADE	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R
VIDA EXTRA	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	N	N
FUNÇÕES	H	H	H	H	H	H	H	H	ES	ES	ES	ES	ES	ES	ES	ES
Dois Jogadores	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

Um Jogador	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
VELOCIDADE	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	CRIANÇAS
VIDA EXTRA	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	N	N	
FUNÇÕES	G	G	G	G	G	G	G	G	S	S	S	S	S	S	S	S	
Dois Jogadores	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66

ATARI®

A Warner Communications Company

© COPYRIGHT 1979 ATARI, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off

POLYVOX
INDÚSTRIA BRASILEIRA - G. AMAZÔNIA S.A.
AV. AÇAÍ, 875 - D.I. - MANAUS - AM
C.G.C. 04.209.912/0001-29
06-1900-014