

TEMPEST

PROGRAMME DE DAVID PRIDMORE
SOUS LICENCE D'ATARI CORP.

Les voies métalliques hyperspatiales, suspendues dans le vide obscur de l'espace interstellaire, guidant les voyageurs au cours de leur trajet entre les différentes étoiles. Sans ces voies métalliques, ils seraient propulsés au cœur même d'une étoile ou manqueraient complètement leur destination. Les voies métalliques se composent d'une série de tubes guidant les voyageurs à travers l'univers. Les tubes sont séparés les uns des autres par une grille en trois dimensions qui se divise elle-même en plusieurs files. Malheureusement, un vers a réussi à les percer et à ouvrir la voie à des créatures ennemies qui rampent le long des tubes pour essayer de les court-circuiter.

Vous avez pour mission de débarrasser les voies métalliques de ces intrus pour garantir la sécurité des véritables voyageurs qui se propulsent d'une étoile à l'autre le long des tubes.

Pour nettoyer les tubes, on vous a remis une arme spéciale, Zapper, qui est un fait un dispositif télécommandé tirant du plasma par impulsion, et monté sur deux jambes mécano-électriques. Les boulons du plasma qu'il projette dans les voies métalliques détruisent les envahisseurs. Vous pouvez le manoeuvrer sur le bord du tube métallique pour viser une file particulière à chaque fois que les ennemis approchent.

Mis à part vos réflexes à vitesse éclair et le Zapper, vous ne disposez que d'une seule autre arme, le Super Zapper, qui peut détruire tous les envahisseurs rampant sur les parois d'un tube. Mais ces grenades de plasma Super Zapper ne sont pas très nombreuses et vous n'en obtenez une qu'à la fin de chaque écran. Il arrive aussi que les créatures ennemies attendent derrière l'entrée éloignée de la grille, et ne s'engagent dans les files que lorsque vous avez

déjà lancé une grenade Super Zapper.

A la fin de chaque écran, lorsque vous avez détruit tous les envahisseurs infestant le tube, vous êtes propulsé à vitesse inimaginable vers la prochaine voie métallique ayant besoin d'être nettoyée.

Les créatures ennemies se composent de:

Flippers, qui passent d'une file à l'autre avançant

Fuseballs qui ne volent que dans une file à la fois mais à vitesse très rapide

Tankers qui parcourent toute une file et se divisent ensuite en deux Flippers ou en une Spiralling Fuseball lorsqu'ils sont abattus

Les Spiralling Fuseball font le tour de la grille à vitesse éclair

Les Spikes qui parcourent les files ressemblent à des lignes droites

Les Pulsars court-circuitent les files qui ne peuvent alors plus être empruntées

RÈGLES DU JEU

Pour faire tourner le Zapper vers la droite touchez E ou poussez la manette de jeux vers la droite.

Pour faire tourner le Zapper vers la gauchetouche Q ou poussez la manette de jeux vers la gauche.

Pour tirer un boulon de plasma touchez **RETURN** ou bouton de tir

Pour lancer un Super Zapper touchez la barre d'espacement (SPACE)

Ce jeu peut se jouer à un ou à deux.



TEMPEST



PROGRAMM VON DAVID PRIDMORE
UNTER LIZENZ VON DER ATARI CORPORATION

Die Hyperraum-Röhren, die in der dunklen Leere des Universums hängen, führen die Reisenden auf ihren Fahrten zwischen den Sternensystemen. Ohne diese schlauchartigen Gebilde würde sich der ahnungslose Reisende ganz plötzlich im Kern eines Sterns verirren oder sein Ziel gänzlich verfehlen. Das Konzept dieser tunnelartigen Struktur ist im Prinzip eine Reihe von Drahröhren, jede aus einem dreidimensionalen Gitter mit drei verschiedenen Fahrbahnen. So weit, so gut. Doch unglücklicherweise ist vor kurzem ein winziges Leck entstanden, wodurch fremdartige Wesen eindringen konnten, die nun überall an den Wänden der Röhren hochkriechen und versuchen, einen Kurzschluß herbeizuführen.

Dein Auftrag ist es, dieses Gesindel ein für allemal aus den Hyperraum-Röhren zu vertreiben, damit die Touristen, die auf diese Routen angewiesen sind, um von Stern zu Stern zu gelangen, ihre Reise wieder ohne Furcht und Schrecken antreten können.

Zum Vertreiben der Eindringlinge erhältst Du einen sog. Zapper, einen ferngesteuerten, impulsgetriebenen Plasma-Apparat auf zwei mechlektrischen Beinen. Damit kannst Du Plasmablitz in den Tunnel schießen und die nahenden Fremdlinge vernichten. Für eine größere Wirksamkeit ist es möglich, den Zapper am Rand der Röhre umher zu manövrieren, um die verschiedenen Fahrbahnen zu säubern, sobald die Feinde in Sicht sind.

Deine einzige andere Waffe, abgesehen von Deiner superschnellen Reaktionsfähigkeit, ist ein Super-Zapper, mit dessen Hilfe Du eine ganze Röhre von sämtlichen an den Wänden hochkletternden Eindringlingen befreien kannst, aber aufgepaßt, der Vorrat an Super-Zapper Granaten ist knapp, und pro Screen bekommst Du nur eine. Außerdem ist immer damit zu

rechnen, daß Deine Feinde sich direkt hinter dem entfernten Eingang verschanzen und abwarten, bis Du Deinen Super-Zapper abgefeuert hast.

Wenn Du auf einem Bildschirm alle Feinde vernichtet und die Röhre gesäubert hast, wirst Du mit sagenhafter Geschwindigkeit durch den Tunnel zur nächsten Röhre gewirbelt, um dort Deiner Pflicht zu walten.

Die Eindringlinge lassen sich wie folgt kategorisieren:

Flipper, die beim Vordringen von Fahrbahn zu Fahrbahn flippen.

Glitzerbälle, die rasend schnell auf einer Fahrbahn nahen.

Tanker, die auf einer einzigen Fahrbahn angreifen und sich, wenn sie angeschossen werden, in zwei Flipper bzw. in einen Spiralgitzerball verwandeln.

Spiralgitzerbälle umkreisen das Glitter mit hoher Geschwindigkeit.

Spikes bewegen sich entlang den Fahrbahnen und sehen aus wie eine einzige Linie.

Pulsare bewirken Kurzschlüsse in den Röhren, so daß diese für den Reiseverkehr nicht mehr zugänglich sind.

SPIELANLEITUNG

Zapper im Uhrzeigersinn bzw. nach rechts drehen:

E-Taste oder Joystick nach rechts

Zapper im Gegenuhrzeigersinn bzw. nach links drehen:

Q-Taste oder Joystick nach links

Plasmablitz abfeuern **RETURN-Taste** oder Feuerknopf

Einsatz des Super-Zapper **LEERTASTE**

Spiel mit 1 oder 2 Spielern wählen **Taste 1 oder 2**