

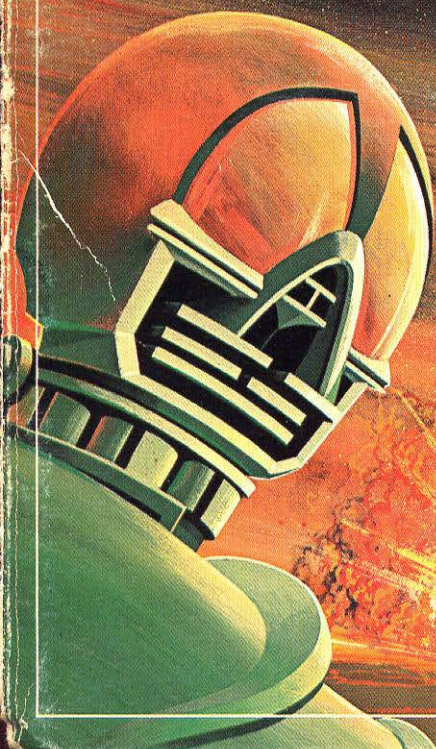
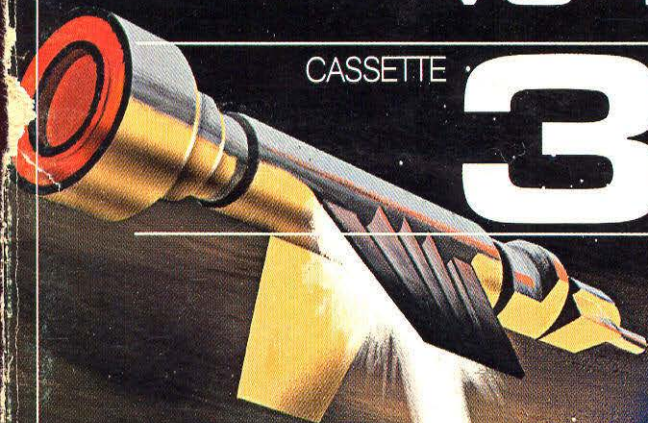
VIDEO COMPUTER

VC 4000

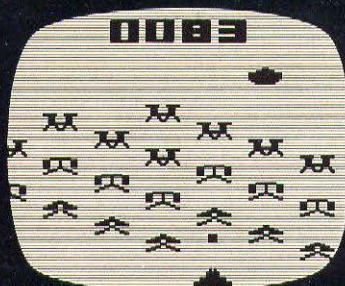
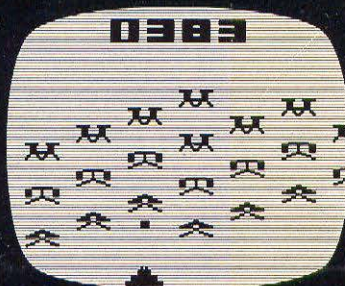
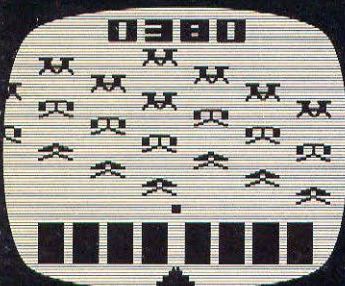
CASSETTE

32

WELTRAUMINVASOREN
INVADERS
INVASEUR DE L'ESPACE



Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer
4000



Mit dieser Cassette werden Sie zum Kommandanten von Abschußbasen, die die Aufgabe haben, eine Invasion aus dem Weltraum abzuwehren. Die Cassette enthält 16 verschiedene Programme, die allein oder zu zweit gespielt werden können. (Ungerade Programmnummer = 1 Spieler; gerade Programmnummer = 2 Spieler)

So machen Sie die Cassette betriebsbereit.

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video-Computers.

2. Durch Drücken der Taste werden die Programme in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint die Zahl 01.

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste werden die nachfolgenden Programme von 02 bis 16 nacheinander geschaltet.

4. Durch Druck der Taste wird wieder das Programm 01 eingestellt.

5. Mit der Taste START wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

This cassette makes you commander of launching sites, your mission being to fight off an invasion from space.

The cassette contains 16 programme variations for you to play on your own or in two's (odd numbers = one player; even numbers = two players).

How to get the cassette ready for action.

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Depress the key marked , and the programme is read into the Video Computer. The number 01 will appear on your TV screen.

3. Repeated pressure on the key marked will run through the remaining programme variations from 02 to 16.

4. Pressure on the key will recall programme 01.

5. Pressure on the START key will start the variation then indicated on the screen.

Cette cassette fait de vous un commandant de rampes de lancement dont la tâche est de repousser une invasion en provenance de l'espace.

La cassette comprend 16 programmes différents qui peuvent se jouer seul ou à deux.

(Numéros de programmes impairs = 1 joueur; numéros de programmes pairs = 2 joueurs)

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement.

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de cassette de l'ordinateur vidéo.

2. Quand vous appuyez sur la touche , les programmes sont lus dans l'ordinateur vidéo. Sur l'écran de votre téléviseur apparaît le nombre 01.

3. En appuyant de nouveau sur la touche vous enclenchez l'un après l'autre les programmes suivants de 02 à 16.

4. En appuyant sur la touche vous enclenchez de nouveau le programme 01.

5. Au moyen de la touche START (démarrage), vous faites démarrer le programme qui se trouve sur l'écran.

01

Als Kommandant dreier Abschußbasen, die Ihnen nacheinander zur Verfügung stehen, haben Sie die Aufgabe, eine Invasion aus dem Weltraum abzuwehren. Ist eine Basis zerstört, rückt von links jeweils eine weitere Raketenrampe nach. Die Verteidigung erfolgt im Schutz von Bunkern.

Die Invasoren bewegen sich abwechselnd von links nach rechts und von rechts nach links über den Bildschirm. Die Geschwindigkeit der sich nähernden Invasoren steigt mit der Abschußzahl. Es gilt so viele Aggressoren wie möglich abzuschießen, da die nicht getroffenen Angreifer bei jedem Richtungswechsel näher an die Verteidigungsbasis heranfliegen. Wenn sie diese Verteidigungsstellung erreicht haben, ist die Invasion gelungen.

Die Abschußbasis läßt sich durch den Steuerhebel des linken Handspielgerätes auf einer horizontalen Ebene lenken. Der Abschluß erfolgt durch eine der beiden roten Tasten.

Für jeden abgeschossenen Angreifer erhält der Verteidiger Punkte, die am oberen Bildschirmrand angezeigt werden.

1 Punkt für einen blauen Angreifer
2 Punkte für einen gelben Angreifer
3 Punkte für einen weißen Angreifer

Bei jeder erreichten vollen Hunderterzahl erhält der Verteidiger eine zusätzliche Abschußbasis, die akustisch signalisiert wird.

Für den Abschluß des Raumschiffes, das in unregelmäßigen Zeitabständen am oberen Bildschirmrand auftaucht, gibt es Zusatzpunkte. Die Anzahl dieser Punkte ist zufällig und reicht von 5 bis 30 (Mystery Bonus).

Die Spiele 01 bis 09 haben Schutzschilde, die dem Verteidiger Schutz bieten. Aber Vorsicht! Auch die Invasoren feuern, im Anflug und gezielt. Dabei sind sie in der Lage, auch die Bunker zu zerstören.

Gelingt es dem Verteidiger alle Raumschiffe zu vernichten, so startet sofort eine neue Flotte der Invasoren, die von vorneherein tiefer anfliegt.

02

Wie 01, aber für zwei Spieler mit jeweils 3 Abschußbasen, die im Wechsel gespielt werden, wobei der Stand des Gefechtes für jeden Spieler getrennt festgehalten wird.

03 + 04

Bei diesem Programm sind die Geschosse während des Fluges lenkbar. Die Basen selbst können in dieser Zeit nicht bewegt werden und sind somit besonders verletzlich gegen feindliche Raketen.

05 + 06

Schnelle Versionen der Grundspiele 01 und 02.

07 + 08

Schnelle Versionen der Spiele 03 und 04.

09 + 10

Wie Versionen 01 und 02, jedoch ohne Bunker.

11 + 12

Wie 03 und 04, jedoch ohne Bunker.

13 + 14

Wie 05 und 06, jedoch ohne Bunker.

15 + 16

Wie 07 und 08, jedoch ohne Bunker.

01

You are commander of three launching sites available for successive use, and your mission is to fight off an invasion from space. As soon as one site is destroyed, the next pad will move up from the left. Defence is from bunkers. The invaders move alternately from left to right and from right to left across the screen. The speed of their approach rising with the number of hits. Your job is to strike as many of the aggressors as you can, since the attackers missed will come in closer to the defence base with every change of direction. If they reach your defence position, the invaders have won.

The launching site can be controlled horizontally by operating the lever on the left handset. Firing is by one of the two red keys.

For every attacker shot down, the defender is awarded points that are shown at the upper edge of the screen.

1 point for a blue attacker
2 points for a yellow attacker
3 points for a white attacker

At every full count of 100 the defender is given an additional launching site, which is announced by an acoustic signal. Extra points may be won by hitting the spaceship that appears at irregular intervals along the upper edge of the screen. The number of points awarded is arbitrary, varying from 5 to 30 (Mystery Bonus).

Games 01 to 09 have protective shields for the defender.

But beware! The invaders, too, can fire while approaching. The attacks are pinpointed, and can also destroy the bunkers.

Where the defender manages to annihilate all the aggressors, this releases a fresh fleet of invaders flying in lower from the outset.

02

Like 01, but for two player with 3 launching sites each to be played alternately, with the state of play being recorded separately for each player.

03 + 04

In these variations, the missiles can be guided in flight. In such moments, however, the sites themselves cannot be moved, making them particularly vulnerable to enemy rockets.

05 + 06

Faster versions of the basic games, 01 and 02.

07 + 08

Faster versions of games, 03 and 04

09 + 10

Like versions 01 and 02, but without bunkers.

11 + 12

Like 03 and 04, but without bunkers.

13 + 14

Like 05 and 06, but without bunkers.

15 + 16

Like 07 and 08, but without bunkers.

01

En tant que commandant de trois rampes de lancement qui sont consécutivement à votre disposition, vous avez pour tâche de repousser une invasion en provenance de l'espace. Quand une plateforme est détruite, une autre rampe de lancement de fusées vient de gauche et prend sa relève. La défense a lieu avec la protection assurée par des abris. Les envahisseurs se déplacent alternativement de gauche à droite et de droite à gauche sur l'écran. La vitesse d'approche des envahisseurs augmente avec le nombre des fusées lancées. Il s'agit de détruire autant d'agresseurs que possible car les agresseurs qui n'ont pas été touchés, se rapprochent un peu plus de la base de défense à chaque changement de direction. Une fois qu'ils ont atteint cette position de défense, ils ont réussi l'invasion. Au moyen de la manette du manipulateur de gauche, il est possible de diriger sur un plan horizontal la rampe de lancement. Le lancement se commande avec l'une des deux touches rouges. Pour chaque agresseur détruit, le défenseur reçoit des points qui sont affichés en haut de l'écran.

1 point pour un agresseur bleu

2 points pour un agresseur jaune

3 points pour un agresseur blanc

A chaque fois qu'il totalise une centaine, le défenseur reçoit une rampe de lancement supplémentaire qui est signalée acoustiquement.

Pour la destruction du vaisseau spatial qui apparaît en haut de l'écran à des intervalles de temps irréguliers, il y a des points supplémentaires. Le nombre de ces points est fortuit et varie de 5 à 30 (Mystery Bonus).

Les jeux 01 à 09 ont des boucliers qui offrent une protection au défenseur. Mais attention! Les envahisseurs aussi lancent des projectiles pendant leur vol d'approche, et ils visent bien. Ils sont ainsi en mesure de détruire aussi les abris.

Si le défenseur réussit à détruire tous les vaisseaux spatiaux, une nouvelle flotte d'envahisseurs se lève aussitôt et vole plus bas d'entrée de jeu.

02

Comme 01, mais pour deux joueurs avec 3 rampes de lancement chacun; le jeu est alterné et l'état des combats est consigné séparément pour chaque joueur.

03 + 04

Avec ce programme, les projectiles peuvent être dirigés en vol. Pendant ce temps, il n'est pas possible de déplacer les rampes qui, du fait-même, sont particulièrement vulnérables face aux fusées ennemies.

05 + 06

Versions rapides des jeux de base 01 et 02.

07 + 08

Versions rapides des jeux 03 et 04.

09 + 10

Comme versions 01 et 02, mais sans abri.

11 + 12

Comme 03 et 04, mais sans abri.

13 + 14

Comme 05 et 06, mais sans abri.

15 + 16

Comme 07 et 08, mais sans abri.