

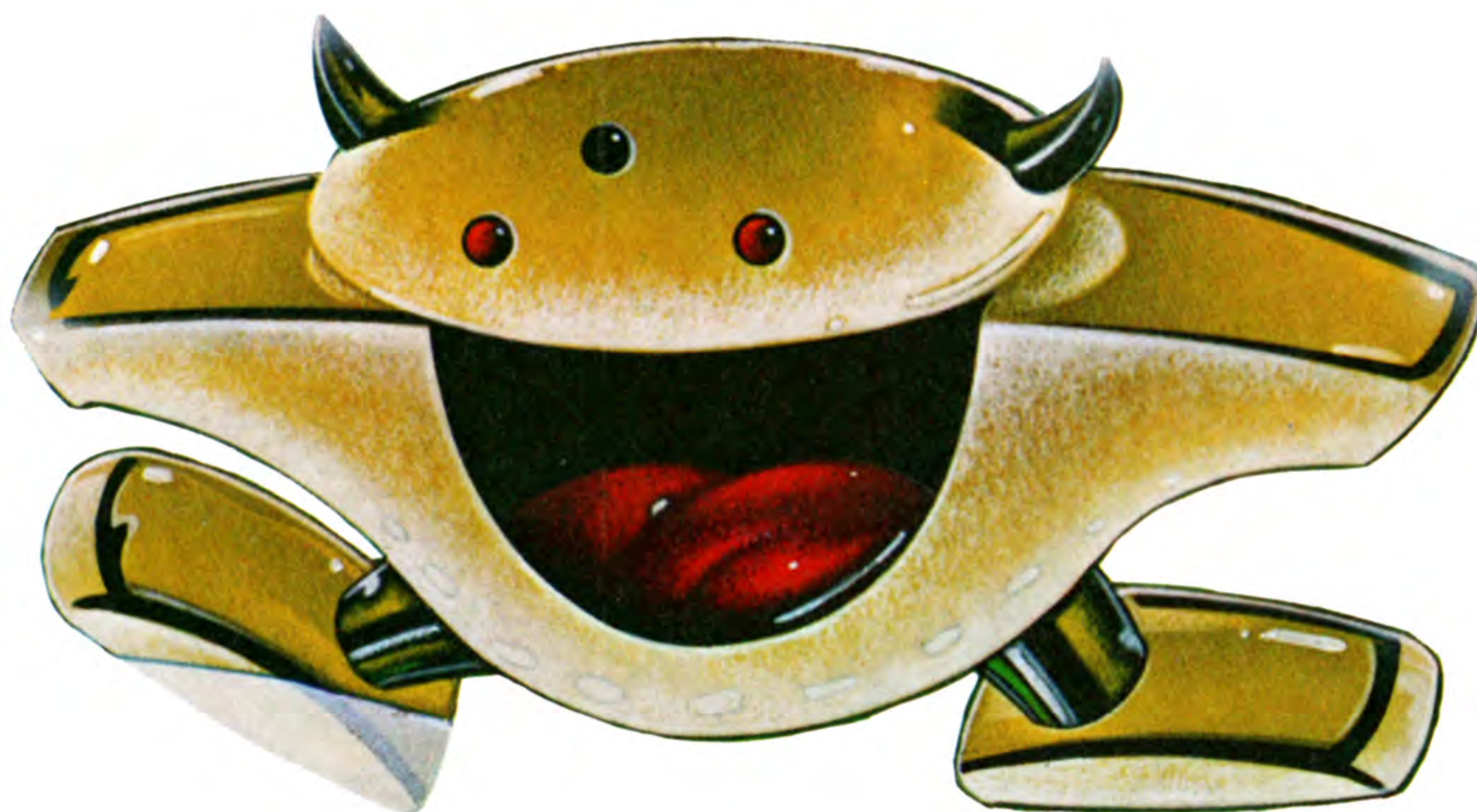
1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

6 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

DEMONS TO DIAMONDS™



GAME PLAY



You are in the Demon Shooting Gallery, and the demons are keeping score. You begin the game with five lives. Remaining lives appear as white rectangles on the right of the screen, behind your laser base.

In front of you, little squat demons—some red, some blue—side back and forth in colored rows across the playfield. Each time a demon bumps into a wall, it changes color; sometimes it also changes rows.

Hit a demon of your color and it reappears as a pulsating white diamond that darts toward either side wall. If you can hit this diamond before it disappears, you get bonus points.

But watch where you fire your laser. Hit a demon of the other color and it instantly transforms into a gray stone skull that sends out laser bullets in both directions. You lose a life when you are hit by one

of these bullets. In some two-player games, you also lose a life when you are struck by your opponent's laser (see **GAME VARIATIONS**).

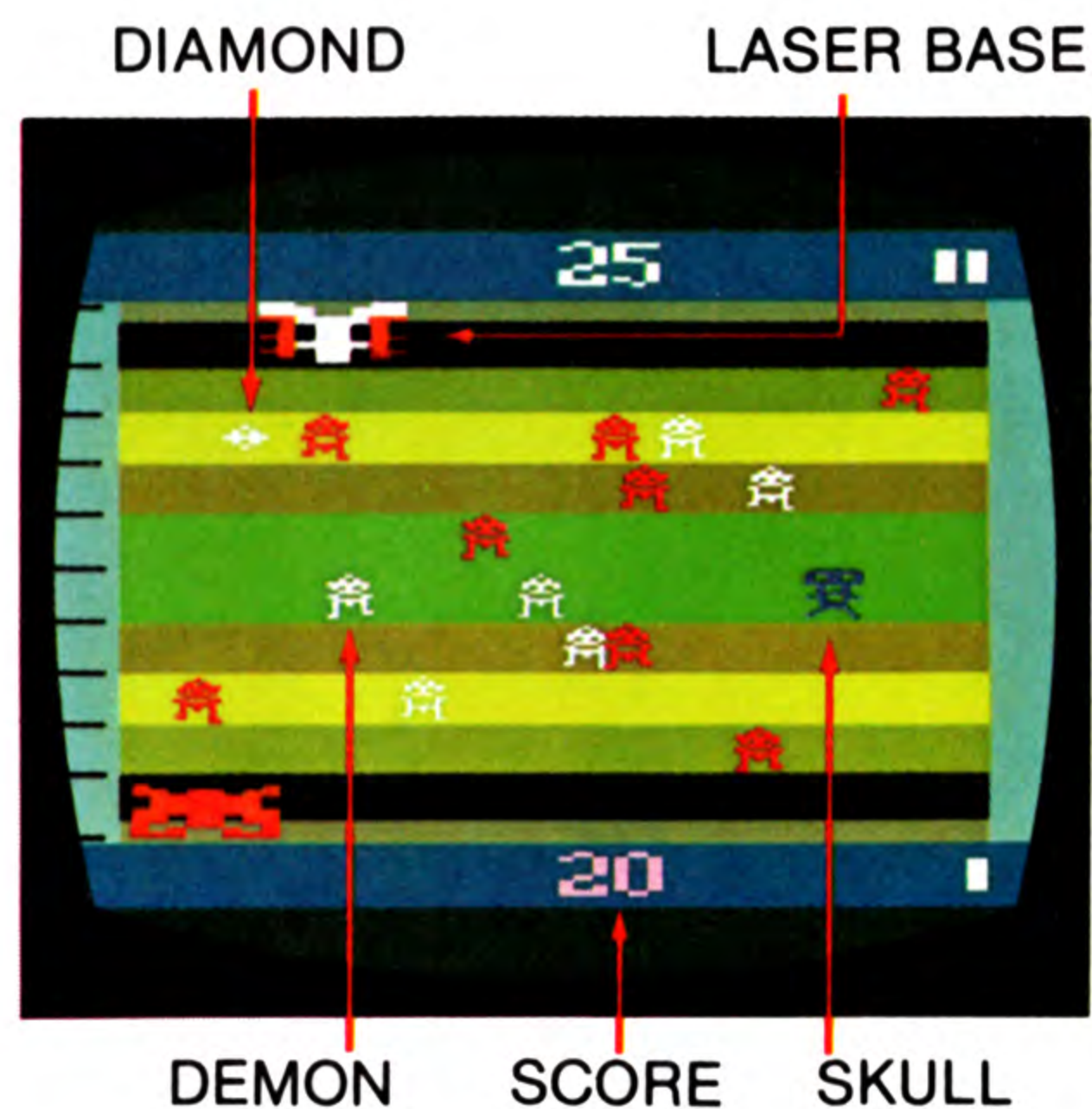


Figure 1. Game elements

When you lose a life you will know. A deep, echoing doom bell sounds and everything on the screen momentarily stops.

Skulls vanish after a while. When everything in the playfield has disappeared, the screen will flash briefly, and a new wave of demons rises up, larger and faster than the last. By wave 3 in one-player

games and wave 7 in two-player games, the skulls themselves begin to creep slowly across the field.

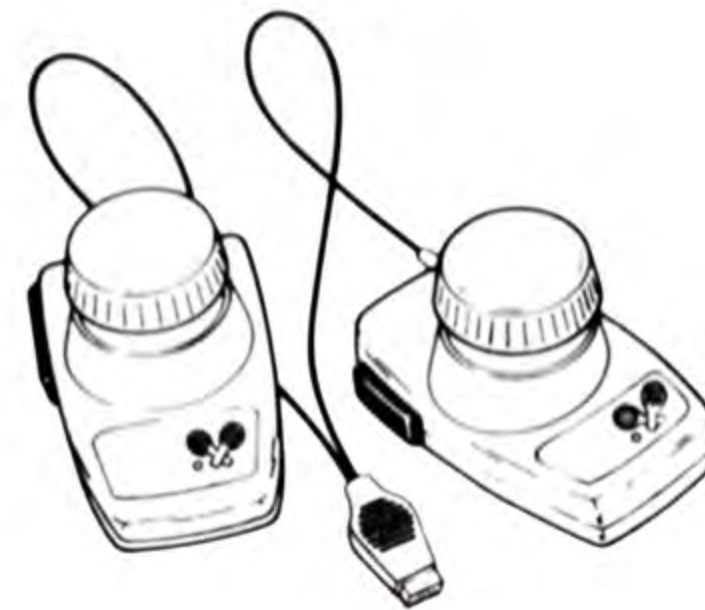
In one-player games, skulls also appear spontaneously. In two-player games they do not appear spontaneously until wave 5.

Figure 1 shows you a typical DEMONS TO DIAMONDS playfield.

USING THE CONTROLLERS

Use your Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your ATARI Video Computer System™ game. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Turn the knob on the controller to move your laser gun across the laser base. Press the red button to



fire your laser. The longer you hold in the fire button the farther your laser will shoot.

CONSOLE SWITCHES

GAME SELECT/GAME RESET

To select a game of DEMONS TO DIAMONDS, press down the **GAME SELECT** switch. When the game number you want appears on the screen (see **Figure 2**), press

GAME RESET to start the game.

NOTE: The number of players in each game, represented by white rectangles, appears to the right of the game number (**Figure 2**).

DIFFICULTY

The **DIFFICULTY** switches control the speed of the skull's bullets in all games. Set your switch to the **A**-position for fast bullets and to the **B**-position for slow bullets. The bottom player uses the left **DIFFICULTY** switch; the top players use the right **DIFFICULTY** switch.

The **TV TYPE** switch is not used in this game.

GAME NUMBER  NUMBER OF PLAYERS

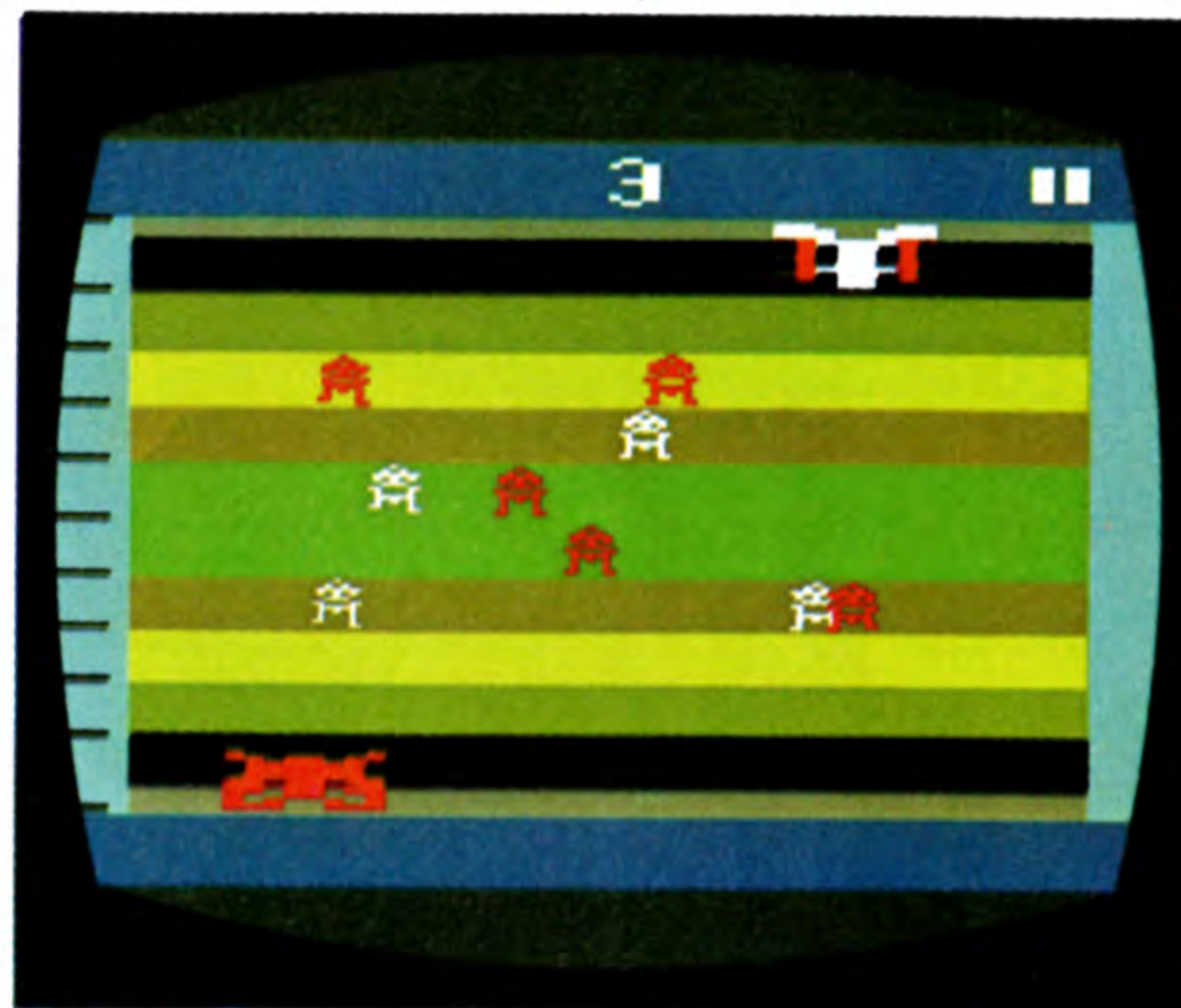


Figure 2. Game selection

GAME VARIATIONS

DEMONS TO DIAMONDS contains six game variations. **Games 1** through **3** are the standard game versions; **Games 4** through **6** are

versions for beginners and young children. See the **GAME SELECT MATRIX** for a breakdown of all the games.

GAME SELECT MATRIX

GAME NUMBER	1	2	3	4	5	6
One player						
Two players						
Slow skull bullets						
Fast skull bullets						
Can shoot opponent						
Cannot shoot opponent						

SCORING



Demons

Every time you hit a demon of your color, you receive 1 to 8 points, depending on which row the demon occupies. For a breakdown of point value per row, see Figure 3.

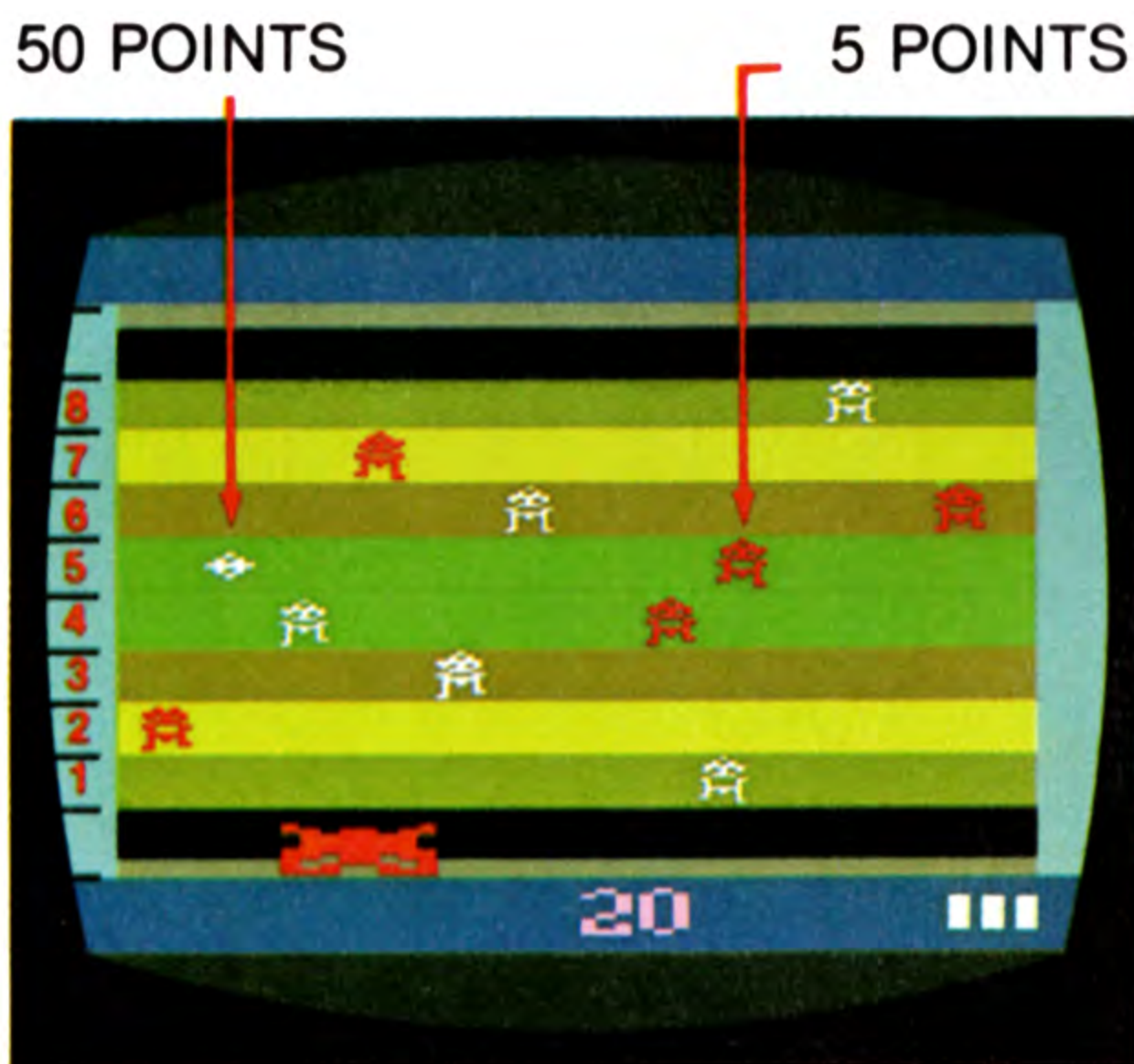


Figure 3. Point system



Diamonds

Each pulsating diamond is worth 10 to 80 points, or ten times the value of the row it occupies (see Figure 3).

Bonus points (in a two-player game)

Lives that you have remaining after an opponent has lost all 5 lives are credited to your score. The value of these lives increases with each wave, as shown in the table below (Figure 4). A high, bell-like sound rings off each life left as your bonus points are added.

Wave number	1	2	3	4	5	6	7	8
Points per life left	10	20	30	50	100	150	200	250
Wave number	9	10	11	12	13	14	15	16
Points per life left	300	350	400	500	750	1000	1500	2000

Figure 4. Bonus points

HELPFUL HINTS



- Create skulls as far as possible from your laser base; these are more likely to hit your opponent than you.
- Demons of your own color are worth more points in the farther rows; if you can hit them here the diamonds will also be worth more. But beware of your opponent hitting your diamonds; he gets those points too.
- Spontaneous skulls usually appear at the edge of the rows.

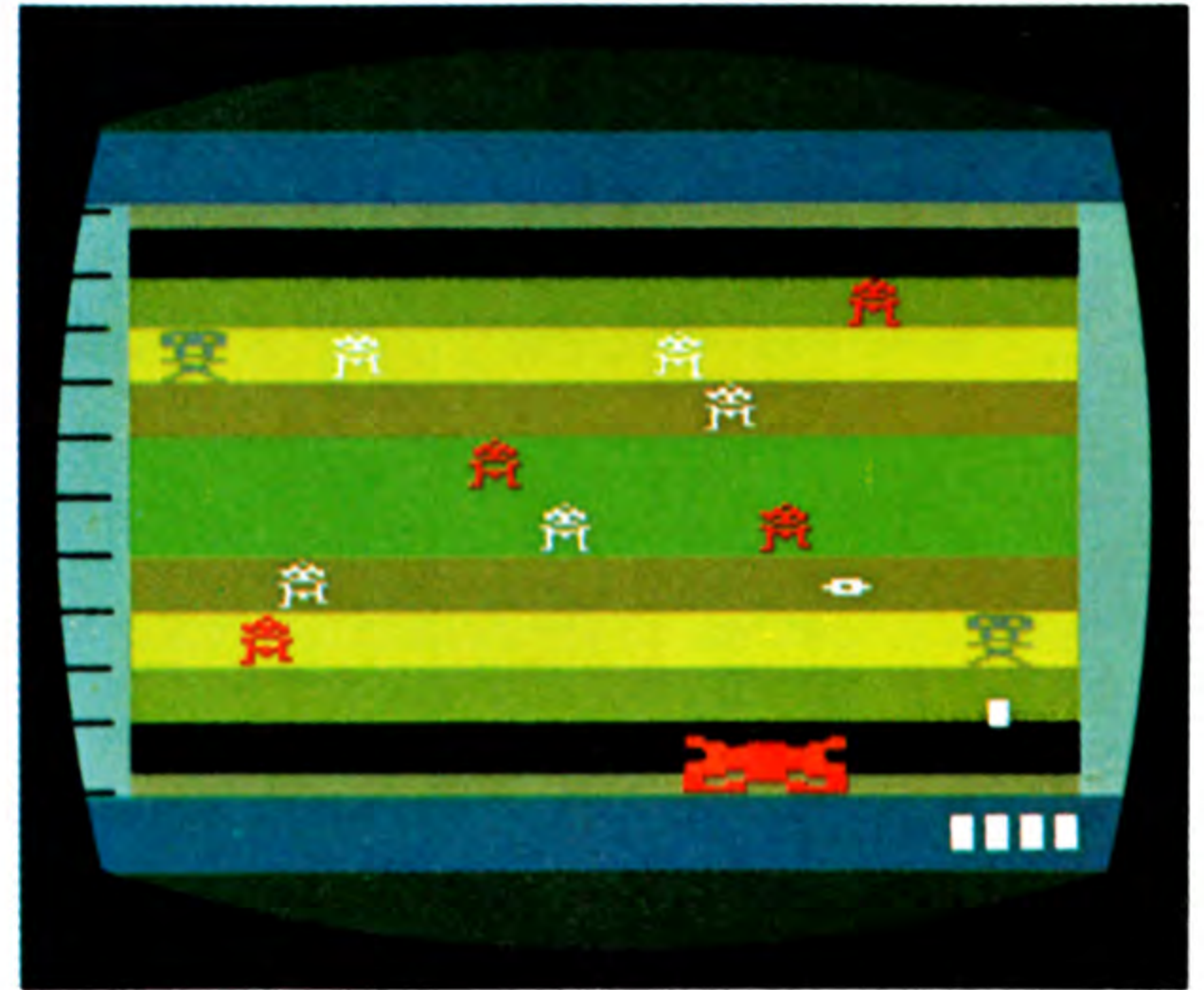


Figure 5. Safe laser position

Don't spend too much time in this vicinity. The safest position is just to the right or left of the center, as shown in Figure 5.

NOTE: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.



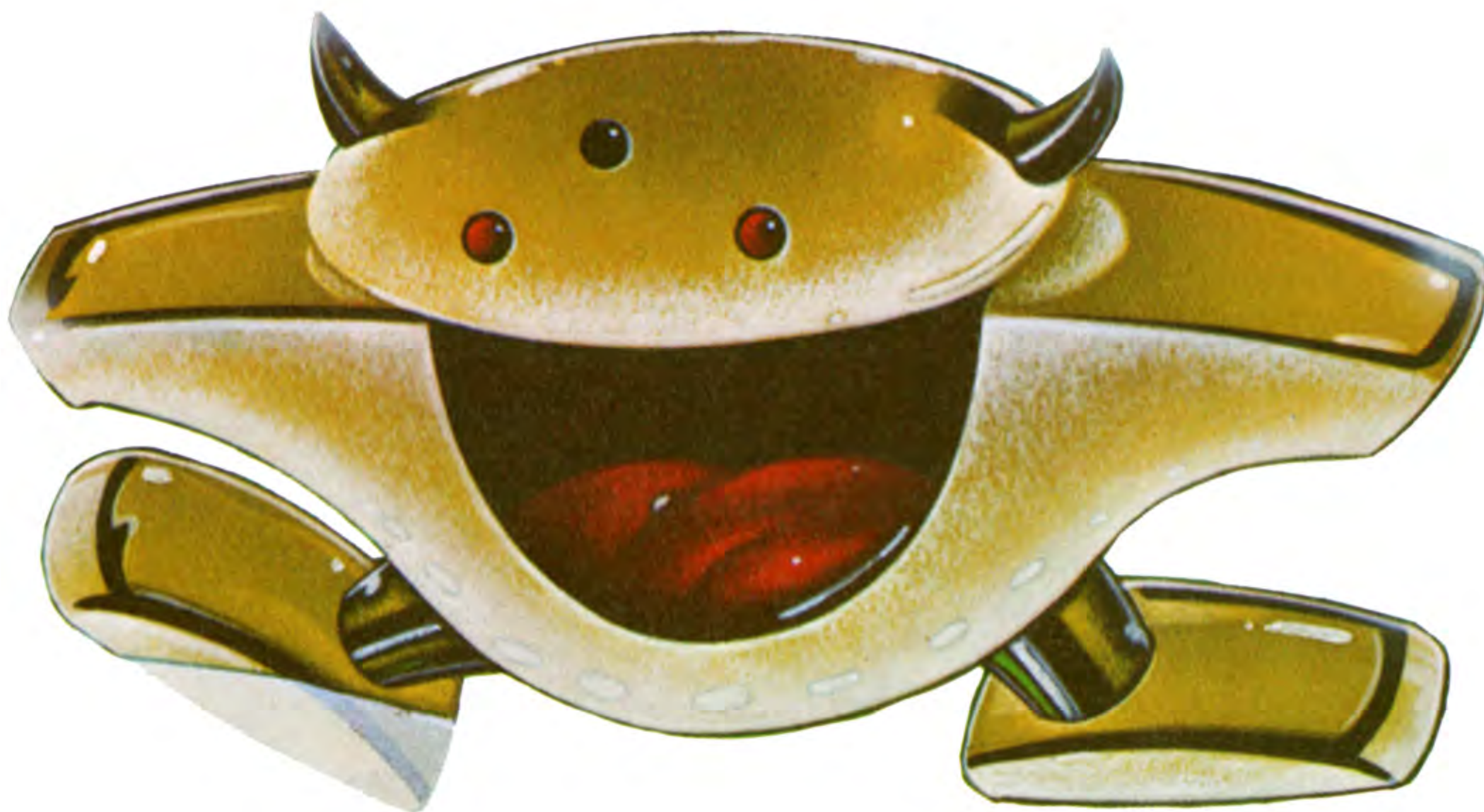


DEMONS TO DIAMONDS™

© 1982 Atari, Inc. TOUS DROITS RESERVES

REMARQUE: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Video Computer System™ ATARI.

TACTIQUE DU JEU



Vous vous trouvez au stand de tir des Démons, et ce sont eux qui vont vous rapporter des points. Pour commencer, vous disposez de cinq vies. Les vies qui vous restent sont inscrites sous forme de rectangles blancs du côté droit de votre écran, au-dessous de votre base laser.

Devant vos yeux, des petits démons courtauds—de couleur rouge ou bleue—vont et viennent furtivement par rangées de couleur, à travers la zone de tir. A chaque fois qu'un d'entre eux se heurte à un mur, il change de couleur; parfois il change également de rangée.

Tirez sur un démon de votre couleur et le voilà qui se réincarne sous la forme d'un losange blanc clignotant lancé à toute vitesse vers l'un des murs. Si vous réussissez à l'atteindre avant qu'il ne disparaisse, vous remportez des points en prime.

Mais faites bien attention lorsque vous vous servez de votre tir à laser. Si vous touchez un démon

d'une autre couleur que la vôtre, il se transforme immédiatement en une tête de mort grisâtre qui tire des balles laser de haut et de bas. Si l'une de ces balles vous atteint, vous perdrez une de vos vies. Dans certains jeux à deux joueurs, vous perdez également une vie lorsque vous êtes touché par le laser de votre adversaire (voir **VARIANTES DE JEU**).

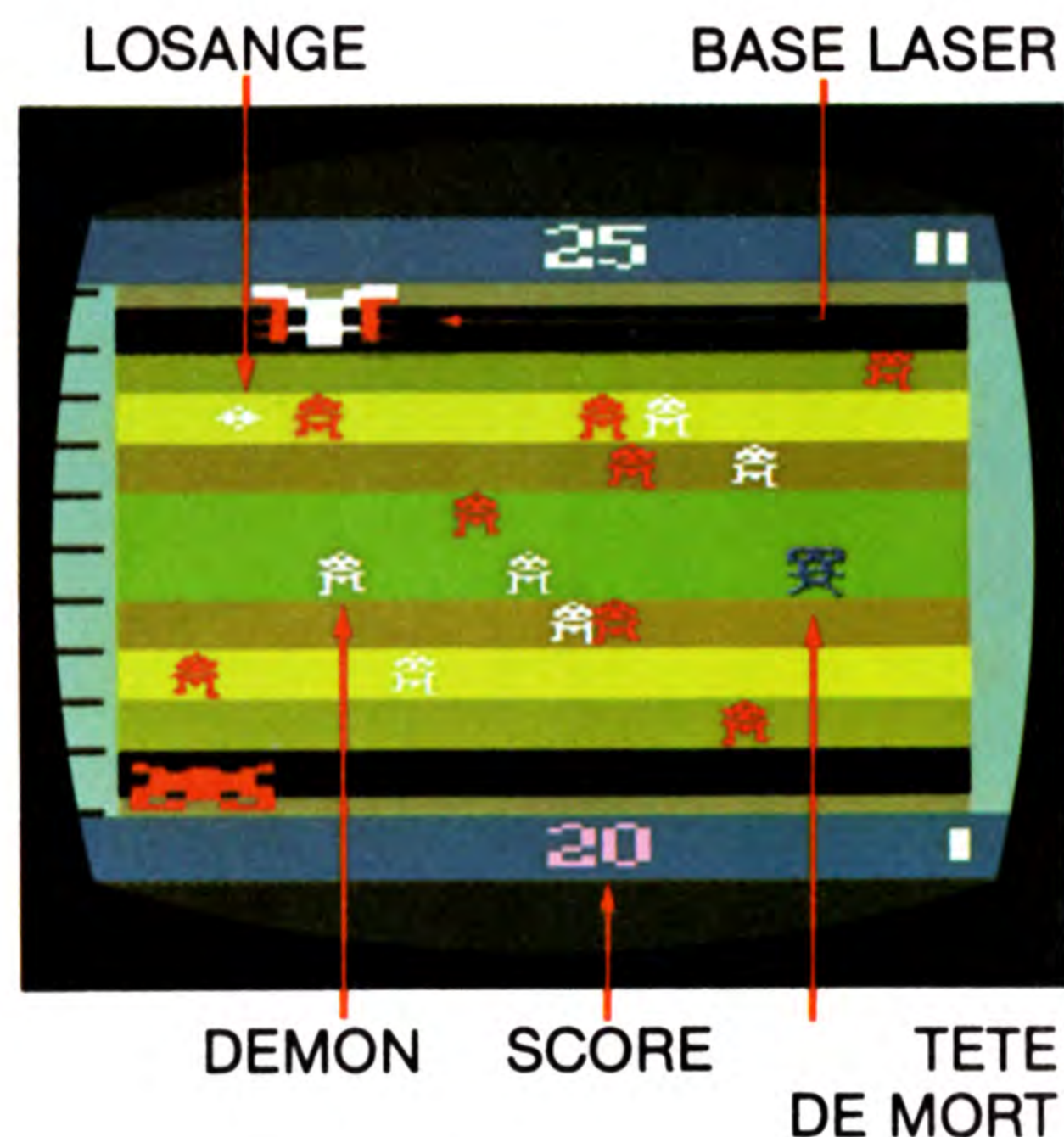


Figure 1. *Éléments du jeu*

Si vous perdez une vie, vous ne manquerez pas de le savoir. Un son de cloche lugubre sonne le glas, et toute activité s'interrompt momentanément sur l'écran.

Au bout d'un moment, les têtes de mort disparaissent. Lorsqu'il ne reste plus rien dans le champ de tir, l'écran se met à clignoter pour quelques secondes et une nouvelle vague d'offensive des démons déferle, plus importante et plus rapide que la précédente. À partir de l'offensive 3 pour les variantes à

un joueur, et de l'offensive 7 pour celles à deux joueurs, les têtes de mort se mettront elles aussi à s'infiltrer furtivement à travers la zone de tir.

Dans les jeux à un joueur, les têtes de mort apparaissent également toutes seules. Dans les variantes à deux joueurs, cela ne peut se produire qu'à partir de l'offensive 5.

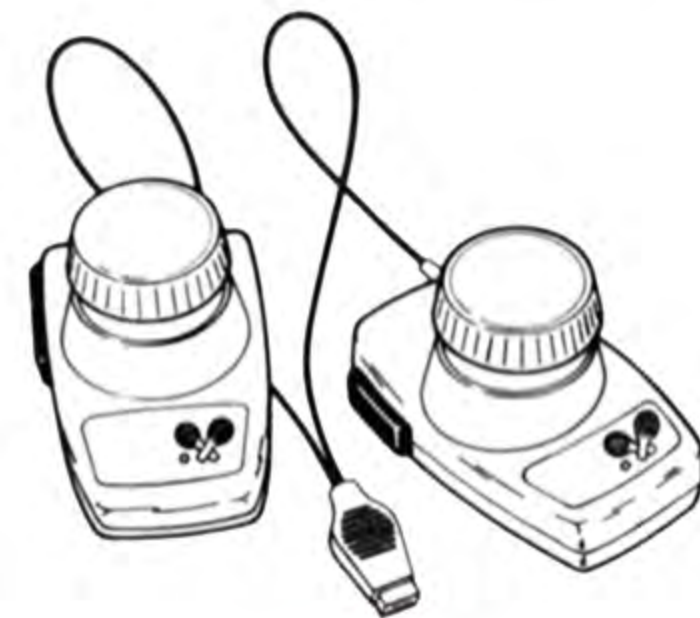
La Figure 1 représente une zone de tir typique du jeu DEMONS TO DIAMONDS.

EMPLOI DES COMMANDES

Employez les commandes à molettes avec cette cassette ATARI® Game Program™. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre ATARI Video Computer System™. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Tournez le bouton de votre commande pour déplacer votre canon à



laser à travers la base laser. Appuyez sur le bouton rouge pour faire feu de votre laser. Votre tir laser portera d'autant plus loin que vous maintiendrez le bouton de tir enfoncé plus longtemps.

COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

GAME SELECT/GAME RESET

Pour choisir une variante de DEMONS TO DIAMONDS, appuyez sur le sélecteur **GAME SELECT**. Lorsqu'apparaît sur l'écran le numéro du jeu que vous désirez jouer (voir Figure 2), appuyez sur

le commutateur **GAME RESET** pour commencer le jeu.

REMARQUE: Le nombre de joueurs dans chaque jeu est affiché sous forme de rectangles blancs à droite du numéro de jeu (Figure 2).

DIFFICULTY

Les sélecteurs **DIFFICULTY** déterminent la vitesse des balles lancées par les têtes de mort dans tous les jeux. Placez votre sélecteur en position **A** et les balles seront rapides, en position **B** et les balles seront lentes. Le joueur du bas utilise le sélecteur **DIFFICULTY** de gauche; le joueur du haut utilise le sélecteur **DIFFICULTY** de droite.

Le commutateur TV **TYPE** n'est pas utilisée dans ce jeu.

NUMERO DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS

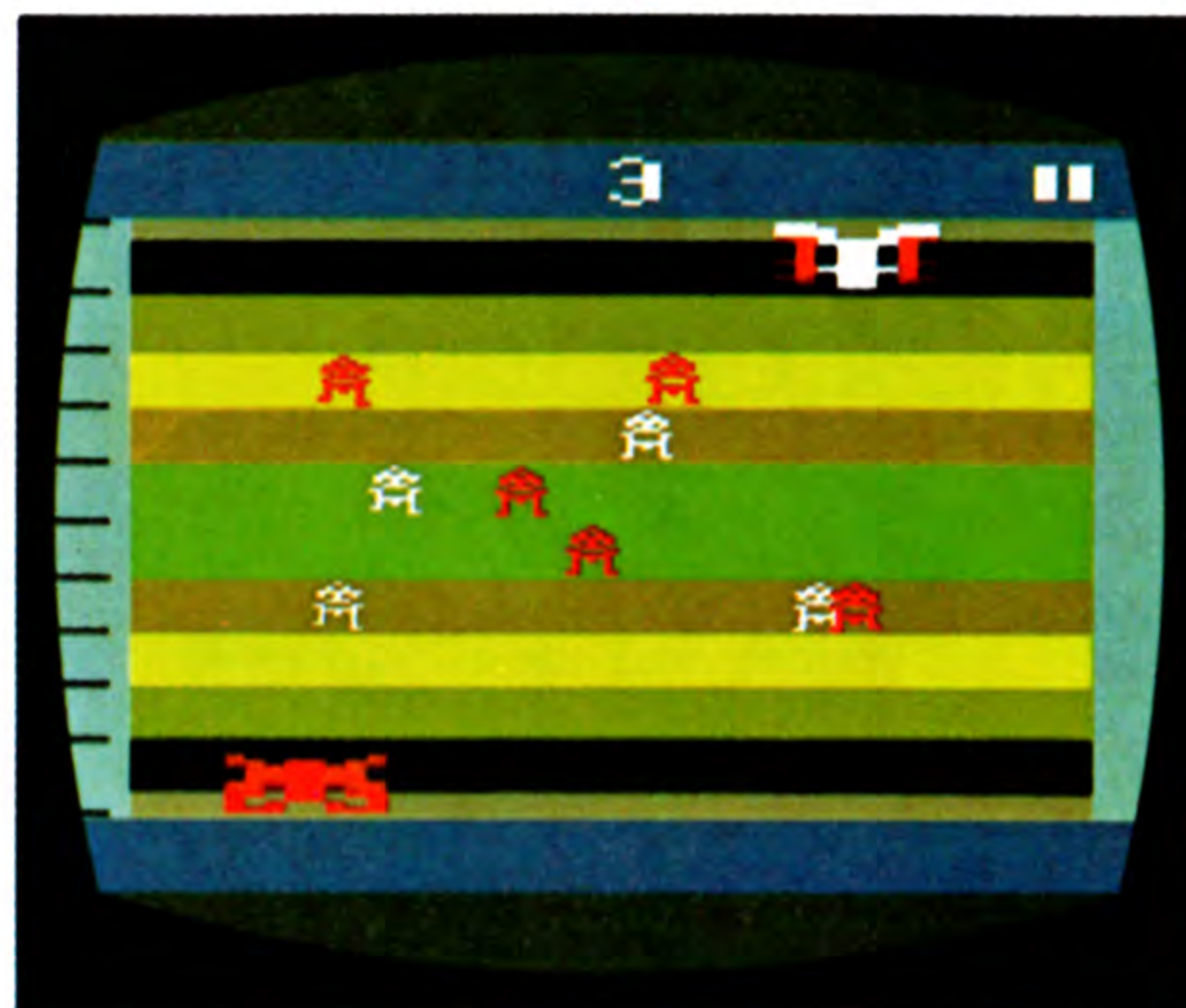


Figure 2. Sélection du jeu

VARIANTES DE JEU

DEMONS TO DIAMONDS comprend six variantes de jeu. Les jeux 1 à 3 sont les versions standard du jeu; les jeux 4 à 6 sont les variantes réservées aux débutants

et aux enfants. Voir la liste de toutes les variantes dans la **MATRICE DE SELECTION DE JEU**.

MATRICE DE SELECTION DE JEU

NUMERO DU JEU	1	2	3	4	5	6
Un joueur						
Deux joueurs						
Balles lentes tirées par les têtes de mort						
Balles rapides tirées par les têtes de mort						
Possibilité de tirer sur l'adversaire						
Impossibilité de tirer sur l'adversaire						

SCORE



Démons

Chaque fois que vous touchez un démon de votre couleur, vous remportez de 1 à 8 points, selon la rangée occupée par ce démon. Si vous désirez connaître la répartition des points par rangée, reportez-vous à la Figure 3.



Losanges

Chaque losange clignotant vous rapporte de 10 à 80 points, soit 10 fois la valeur de la rangée qu'il occupe (voir Figure 3).

50 POINTS

5 POINTS

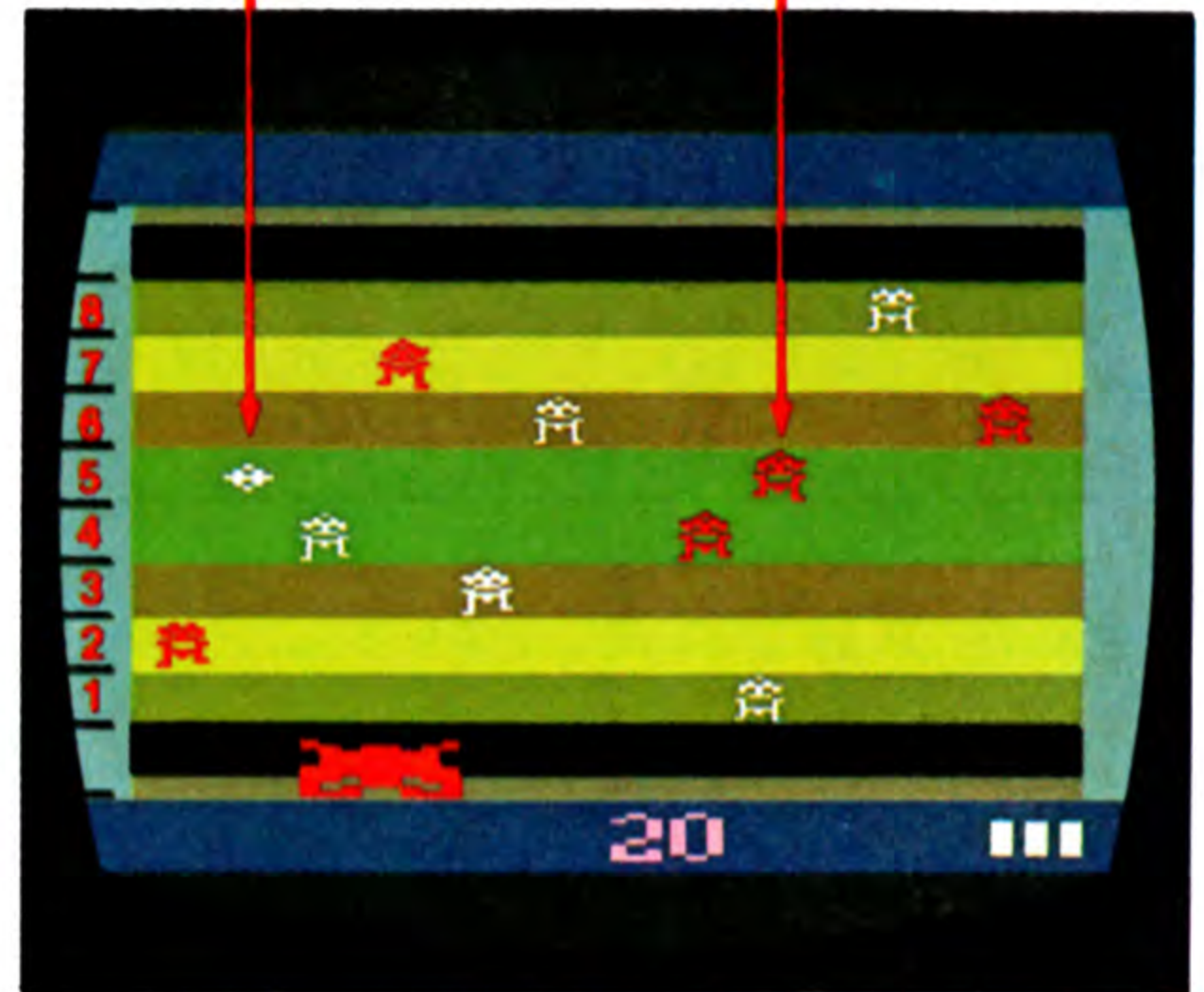


Figure 3. Comptage des points

Points en prime (dans un jeu à deux joueurs)

Le nombre de vies qu'il vous reste une fois que votre adversaire a perdu la totalité de ses 5 vies, est reporté dans votre score. La valeur de ces vies augmente au fur et à mesure des vagues d'offensive, comme le tableau ci-dessous vous l'indique (Figure 4). Un son de cloche aigu retentit pour marquer chacune des vies qui vous reste, tandis que vos points en prime sont ajoutés à votre score.

Numéro d'offensive	1	2	3	4	5	6	7	8
Points par vie qui reste	10	20	30	50	100	150	200	250
Numéro d'offensive	9	10	11	12	13	14	15	16
Points par vie qui reste	300	350	400	500	750	1000	1500	2000

Figure 4. Points en prime

CONSEILS PRATIQUES



- Laissez apparaître les têtes de mort le plus loin possible de votre base laser; elles auront tendance, à ce moment-là, à frapper votre adversaire de préférence.
- Les démons de votre couleur valent plus de points dans les rangées les plus éloignées; si vous arrivez à les toucher, les losanges qui les remplaceront vaudront eux aussi plus de points. Mais méfiez-vous de votre adversaire et veillez à ce qu'il ne touche pas ces losanges; ils peuvent aussi lui rapporter des points.

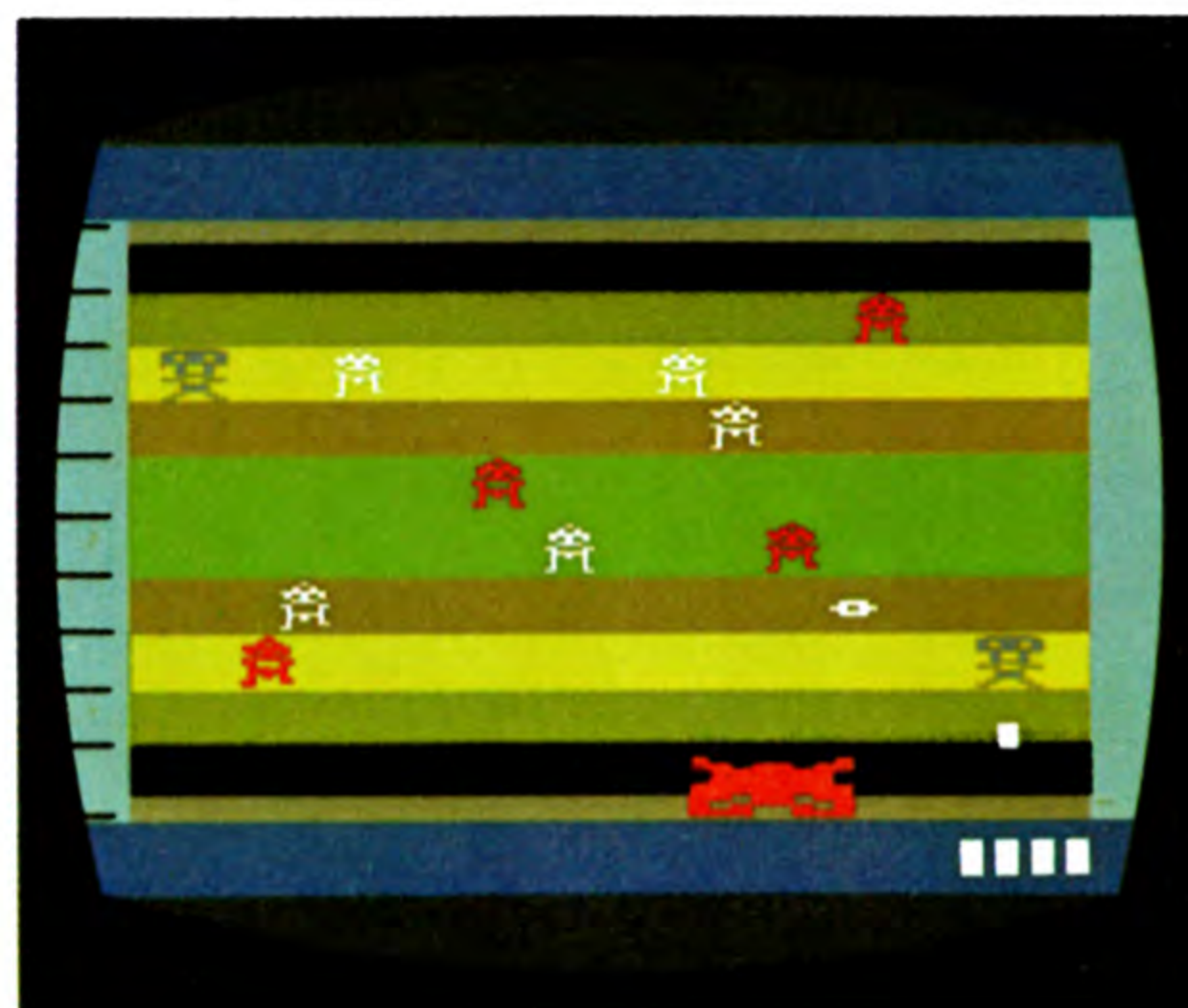


Figure 5.

Emplacement sûr pour le laser

- Les têtes de mort arrivant toutes seules apparaissent généralement aux bords des rangées. Ne vous aventurez donc pas trop longtemps dans ce voisinage. L'emplacement le plus sûr se trouve juste à droite ou juste à gauche du milieu de l'écran, comme la Figure 5 vous l'indique.



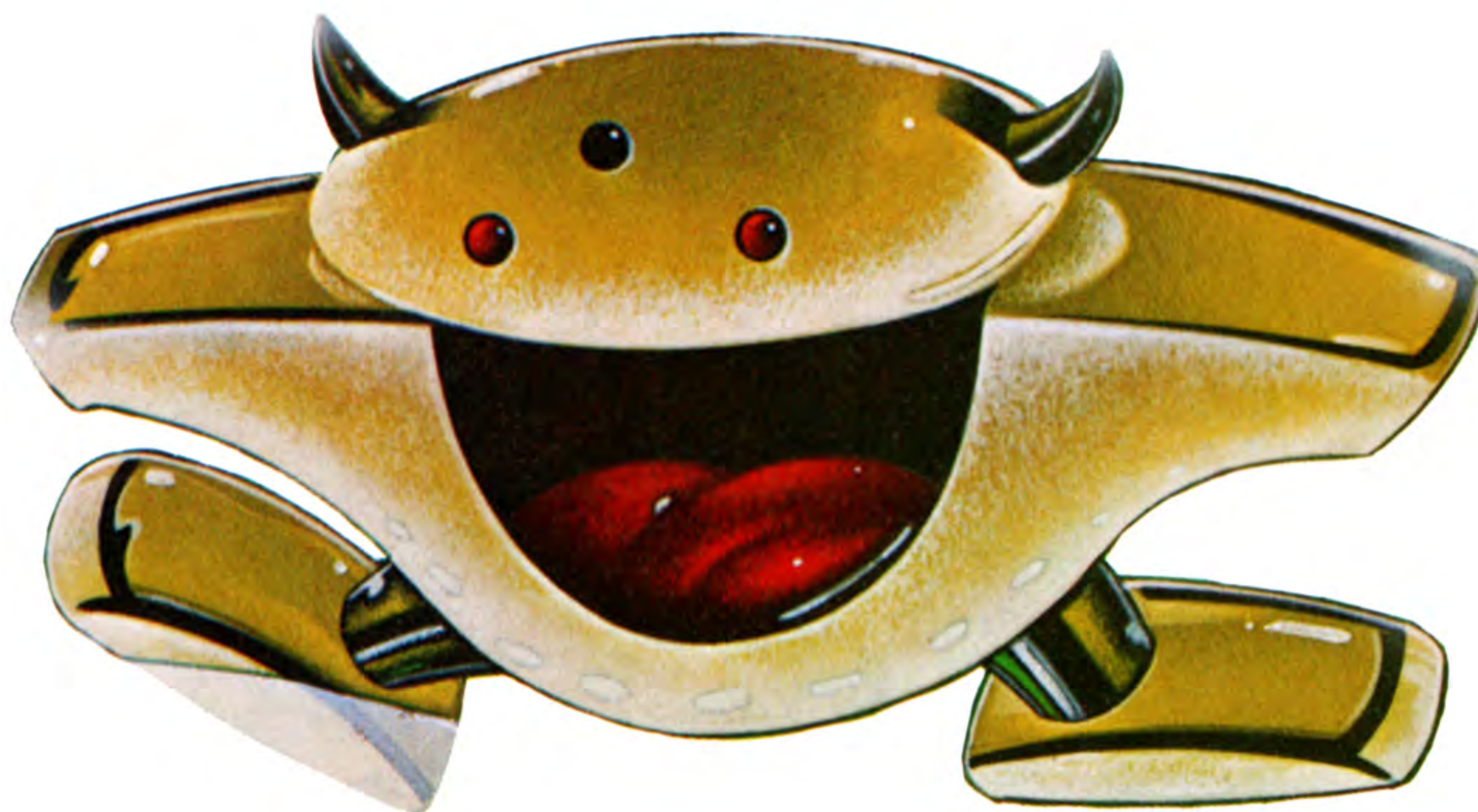


DEMONS TO DIAMONDS™

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausheben einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System™ Spieles verlängert.

SPIELAUSFÜHRUNGEN



Sie befinden sich am Dämonen Schießstand, wo Dämonen Ihre Hauptziele sind. Das Spiel wird mit fünf Leben begonnen. Verbleibende Leben erscheinen als weiße Rechtecke rechts im Bildschirm, hinter Ihrer Laserbasis.

Im Vordergrund sind winzige, dicke Dämonen—manche rot, manche blau—die in bunten Reihen über den Bildschirm hin und her schleichen. Jedesmal, wenn ein Dämon gegen eine Wand prallt, ändert er Farbe; manchmal wechselt er auch die Reihe.

Wird ein Dämon der eigenen Farbe getroffen, erscheint er als pulsierende, weiße Raute, die gegen eine der Seitenwände flitzt, wieder. Wird diese Raute getroffen, bevor sie verschwindet, erhalten Sie Bonus-Punkte.

Aber Achtung, wohin der Laser gerichtet wird! Wird ein Dämon der anderen Farbe getroffen, verwandelt er sich sofort in einen grauen, steinernen Totenschädel,

der Lasergeschosse in beide Richtungen abgibt. Werden Sie von einem dieser Geschosse getroffen, verlieren Sie ein Leben. Bei manchen Spielen für zwei Spieler, kann man ein Leben verlieren, wenn man vom gegnerischen Laser getroffen wird (siehe SPIELVARIATIONEN).

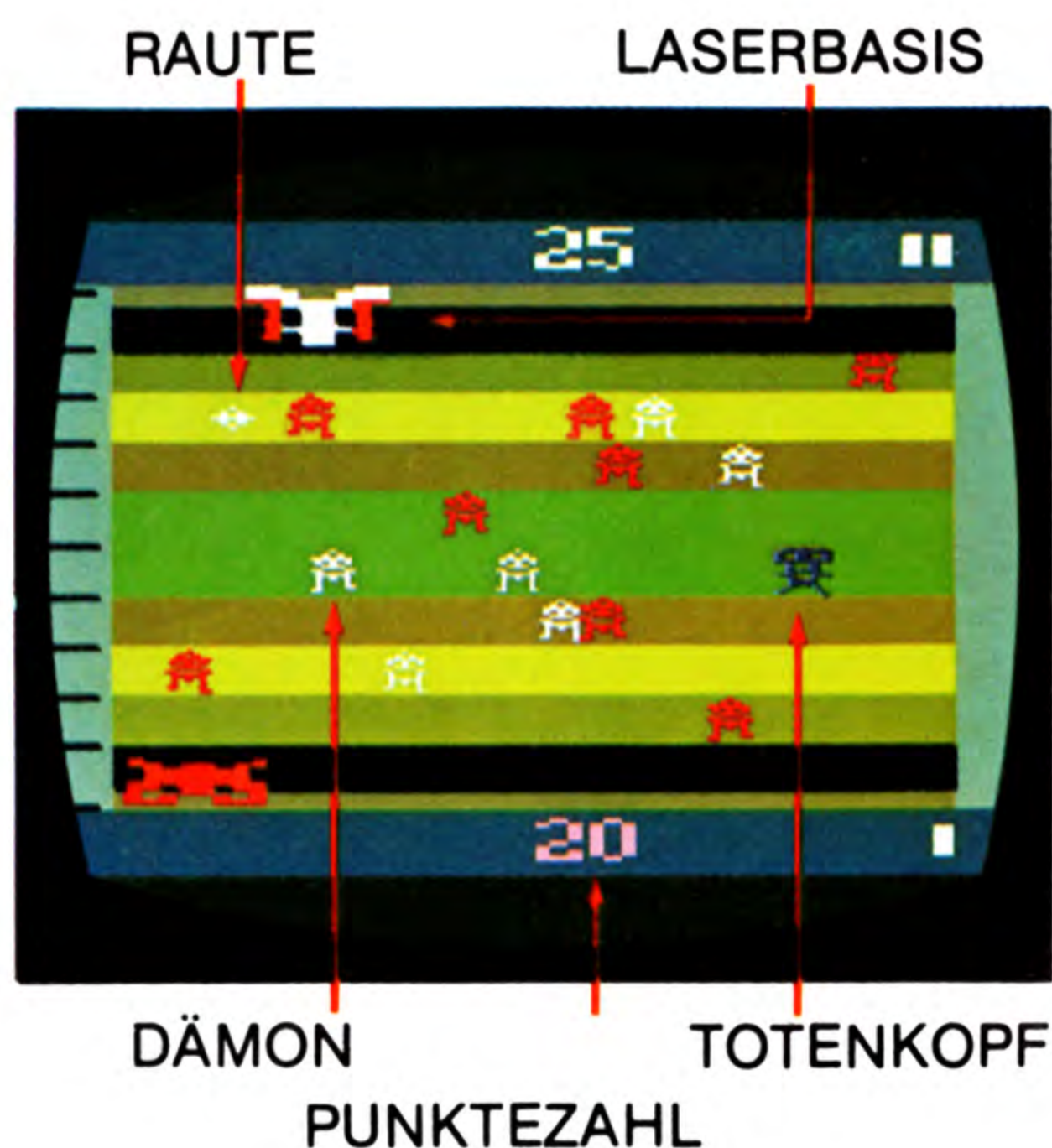


Abbildung 1. Spielelemente

Und ein Leben geht nicht lautlos verloren! Ein tiefer, hallender Glockenschlag ertönt, und der Bildschirm erstarrt für einen Augenblick!

Totenköpfe verschwinden nach einiger Zeit. Ist das Spielfeld völlig leer, blinkt der Bildschirm kurz auf, und eine neue Welle Dämonen, größer und schneller als die vorhergehende, erscheint.

Bei der 3. Welle bei Spielen für einen Spieler, und bei der 7. Welle

bei Spielen für zwei Spieler, kriechen die Totenköpfe langsam übers Spielfeld.

Bei Spielen für einen Spieler, erscheinen Totenköpfe außerdem noch unvorhergesehen. Bei Spielen für zwei Spieler, erscheinen sie unvorhergesehen erst ab der 5. Welle.

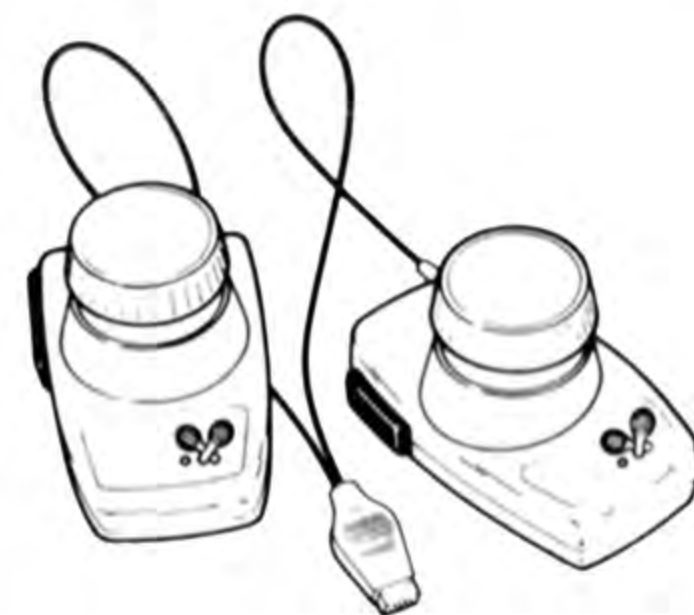
Abbildung 1 stellt ein typisches DEMONS TO DIAMONDS Spielfeld dar.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI® Game Program™ Kassette benützen Sie die Drehknopfsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER** Buchse an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System™ steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

Um das Lasergeschoß über die Laserbasis zu bewegen, wird der



Drehknopf der Steuerung gedreht. Mit dem roten Knopf wird abgeschossen. Je länger der rote Knopf gedrückt wird, desto weiter reicht das Lasergeschoß.

KONSOLENSCHALTER

GAME SELECT/GAME RESET

Um ein DEMONS TO DIAMONDS Spiel zu wählen, wird der **GAME SELECT** Schalter gedrückt. Erscheint die gewählte Spielnummer am Bildschirm (siehe Abb. 2), den **GAME RESET** Schalter

drücken, um das Spiel zu beginnen.

HINWEIS: Die Spieleranzahl eines jeden Spieles, durch weiße Rechtecke angezeigt, erscheint rechts von der Spielzahl (Abb. 2).

DIFFICULTY

Die **DIFFICULTY**-Schalter regeln für alle Spiele die Geschwindigkeit der Geschosse der Totenköpfe. Für schnelle Geschosse die **A**-Position, für langsame die **B**-Position einstellen. Der untere Spieler benützt den linken, der obere Spieler den rechten **DIFFICULTY**-Schalter.

Der **TV TYPE** Schalter wird bei diesem Spiel nicht benützt.

SPIELNUMMER

SPIELER-ANZAHL

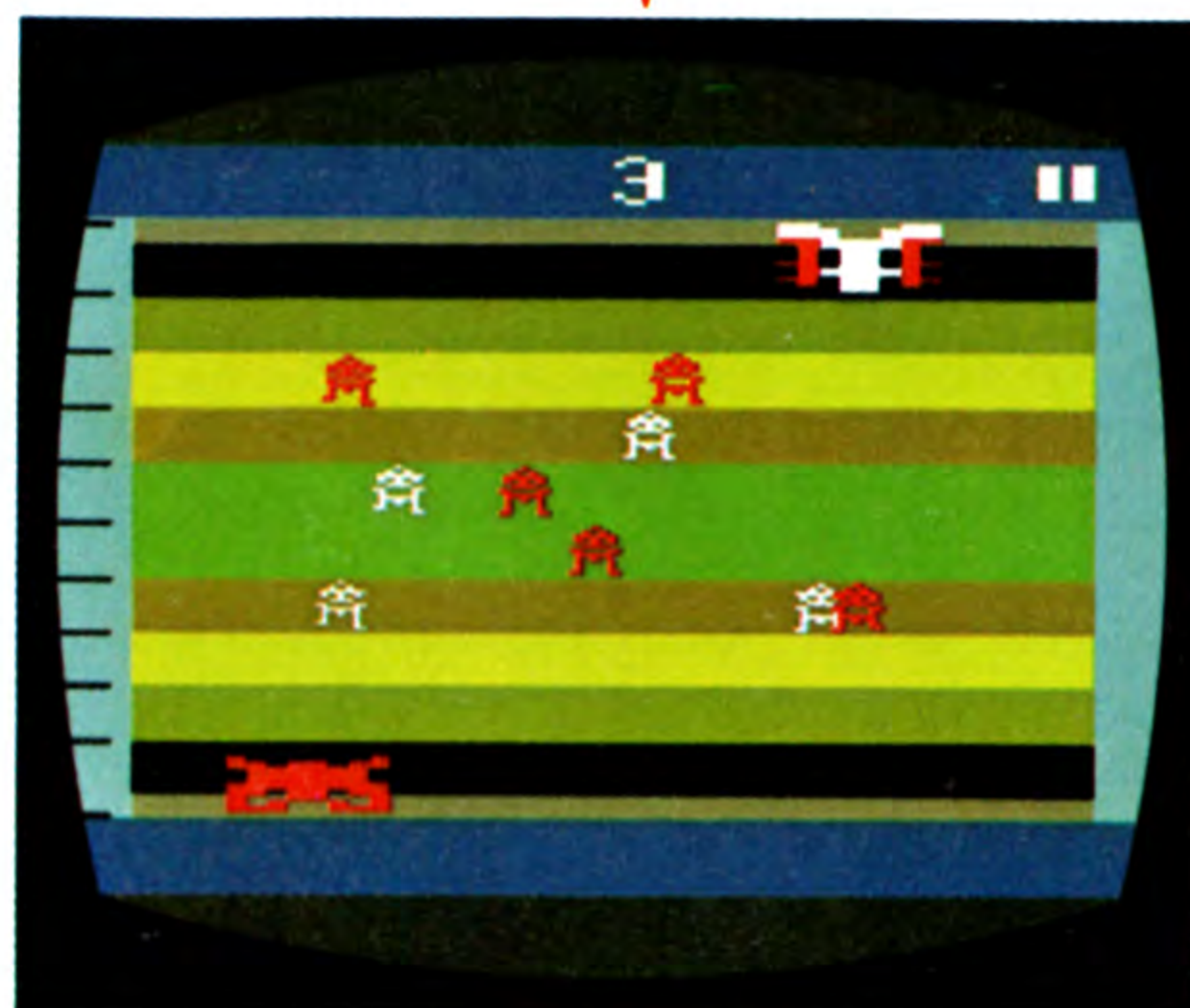


Abbildung 2. Spielwahl

SPEILVARIATIONEN

DEMONS TO DIAMONDS enthält sechs Spielvariationen. Die Spiele 1 bis 3 sind Standardversionen; Spiele 4 bis 6 sind für Anfänger

und Kinder. Siehe die **SPIELWAHLMATRIX** für eine genaue Aufteilung.

SPIELWAHLMATRIX

SPIELNUMMER	1	2	3	4	5	6
Ein Spieler						
Zwei Spieler						
Langsame Totenkopf-Geschosse						
Schnelle Totenkopf-Geschosse						
Kann den Gegner abschießen						
Kann den Gegner nicht abschießen						

PUNKTEZÄHLUNG



Dämonen

Jedesmal, wenn ein Dämon der eigenen Farbe getroffen wird, erhalten Sie zwischen 1 und 8 Punkten, je nachdem, in welcher Reihe er sich befindet. Die Punktwerte der einzelnen Reihen finden Sie in **Abbildung 3**.



Rauten

Jede pulsierende Raute hat einen Wert zwischen 10 und 80 Punkten, oder das 10-fache der Reihe, in der sie sich befindet (siehe **Abb. 3**).

50 PUNKTE

5 PUNKTE

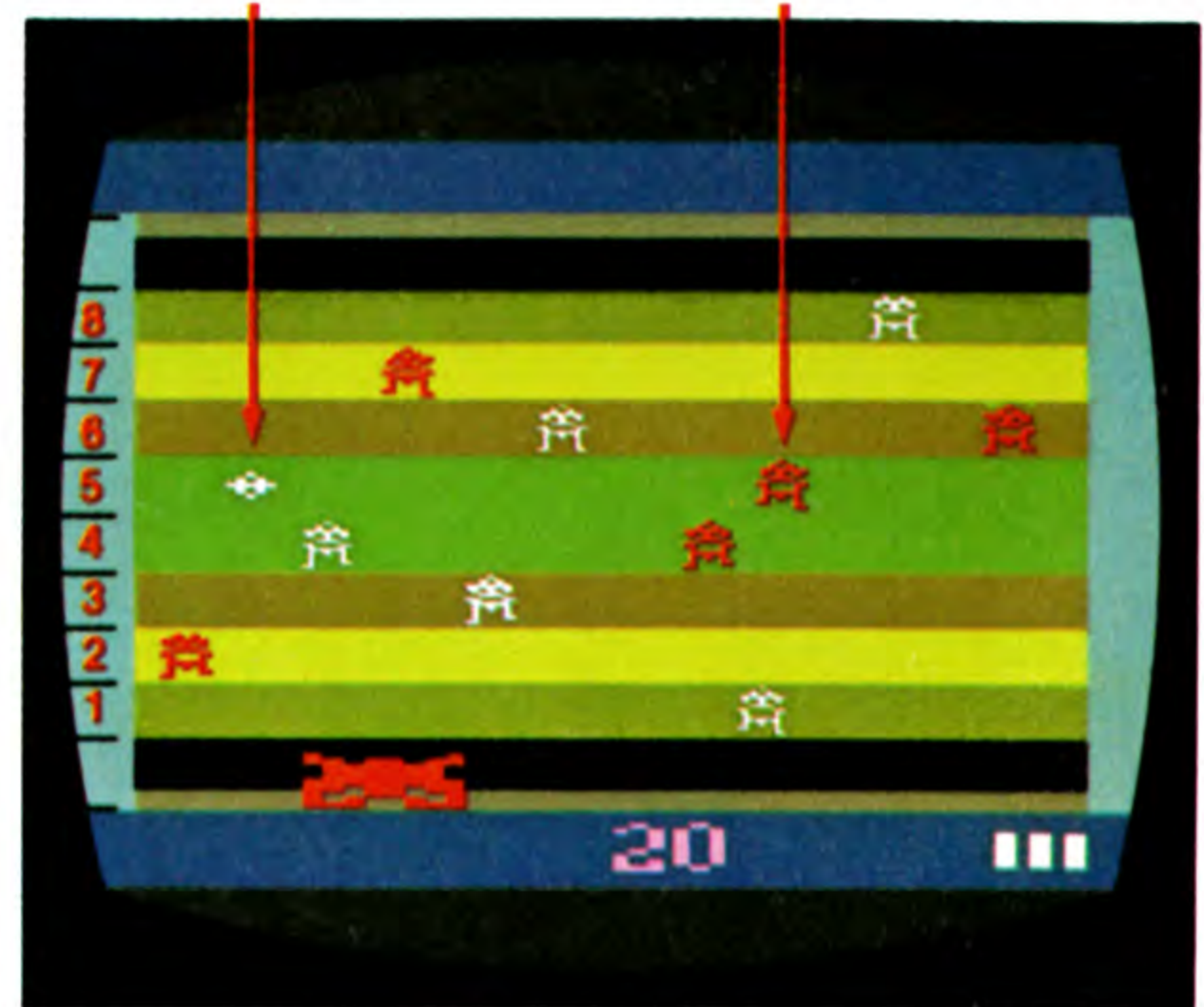


Abbildung 3. Punktesystem

Bonus-Punkte (in einem Spiel für zwei Spieler)

Hat der Gegner seine fünf Leben verloren, werden die eigenen, übrigen Leben der eigenen Punktezahl hinzugezählt. Der Wert dieser Leben nimmt mit jeder Welle zu, wie in der untenstehenden Tabelle abgebildet (**Abb. 4**). Ein hoher, glockenartiger Ton begleitet jedes Leben, das zur Punktezahl gezählt wird.

Wellen-Zahl	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte pro vorhandenes Leben	10	20	30	50	100	150	200	250
Wellen-Zahl	9	10	11	12	13	14	15	16
Punkte pro vorhandenes Leben	300	350	400	500	750	1000	1500	2000

Abbildung 4. Bonus-Punkte

NÜTZLICHE TIPS



- Totenköpfe so weit wie möglich von der Laserbasis setzen; sie tendieren dazu, mehr den Gegner als Sie selbst zu treffen.
- Dämonen der eigenen Farbe haben in den hinteren Reihen höhere Werte; werden sie dort getroffen, erhalten auch die Rauten einen höheren Wert. Aber auf den gegnerischen Angriff auf die eigenen Rauten aufpassen; denn auch der Gegner erhält diese Punkte!
- Unvorhergesehene Totenköpfe tauchen im allgemeinen am

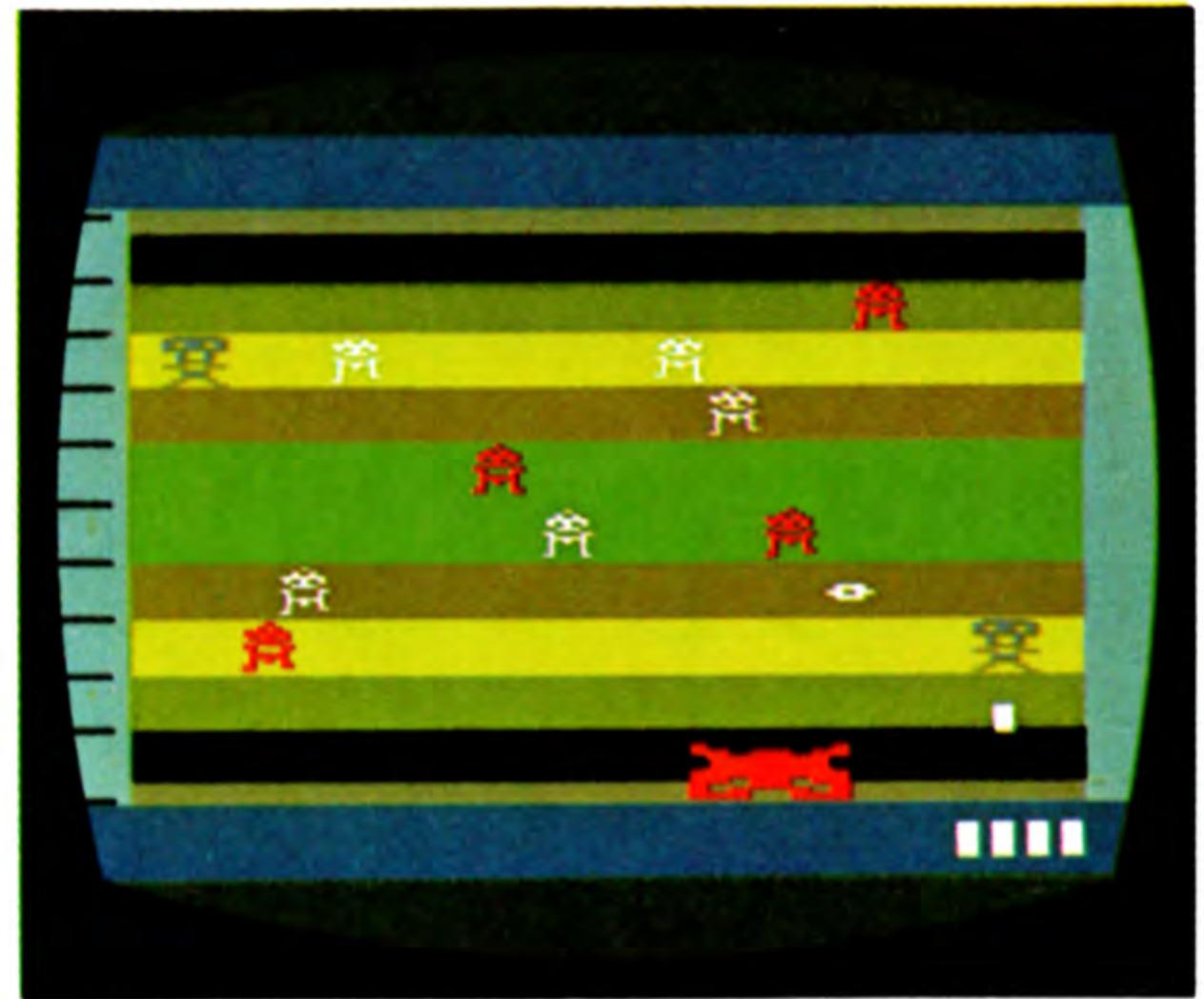


Abbildung 5.
Sichere Laserstellung

Rande der Reihen auf. Halten Sie sich nicht zu lange in dieser Gegend auf! Die sicherste Stelle ist knapp rechts und knapp links von der Mitte, wie in **Abbildung 5** dargestellt.





DEMONS TO DIAMONDS™

© 1982 Atari, Inc. TUTTI I DIRITTI RISERVATI

N.B. Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del giocho Video Computer System™ ATARI.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO



Ti trovi nel Salone di tiro dei Demoni, e questi sono i tuoi bersagli principali. All'inizio del gioco hai cinque vite. Il numero di vite che ti restano appare in forma di rettangoli bianchi nella parte destra dello schermo dietro la base laser.

Davanti a te, dei piccoli demoni accovacciati—di colore rosso o blu—vanno e vengono in file colorate attraverso il campo di gioco. Il demone cambia colore ogni volta che urta contro un muro. Qualche volta esso può anche cambiare file.

Se colpisci un demone di colore simile al tuo, esso riappare in forma di rombo bianco che pulsa, il quale si muove velocemente verso uno dei muri. Se riesci a colpirlo prima che sparisca, riceverai dei punti extra.

Però attento a dove punti il tuo cannone laser! Se invece colpisci un demone di colore diverso, esso si trasforma in un teschio grigio di

pietra emettente proiettili in ambedue le direzioni. Se vieni colpito da uno di questi proiettili, perdi una vita. In alcuni giochi a due, puoi perdere una vita quando sei colpito dal laser dell'avversario (vedi **VARIAZIONI DI GIOCO**).

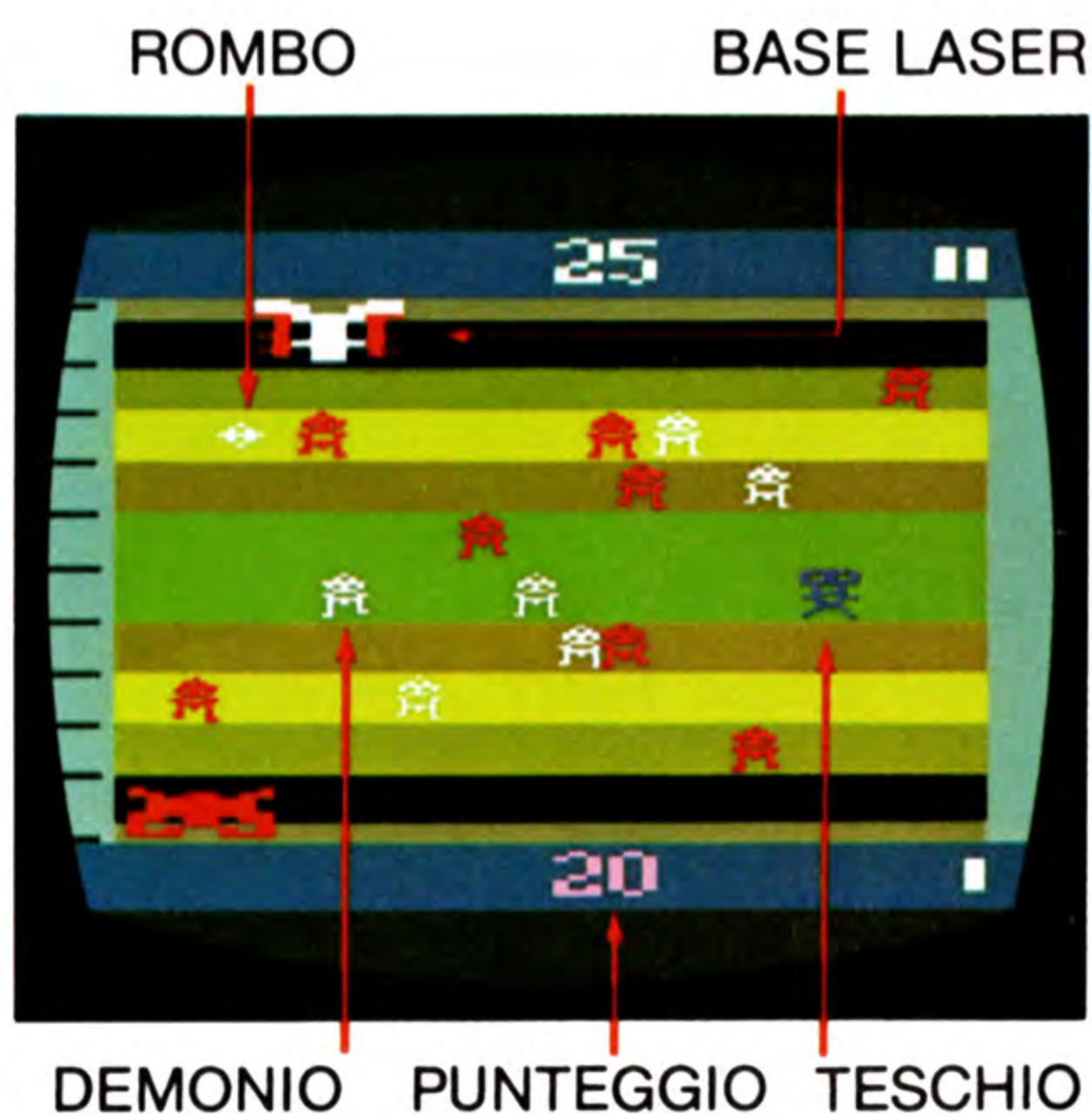


Figura 1. Elementi di gioco

Quando perdi una vita, lo sai subito: in quel momento si sentirà l'eco profondo e funesto d'un suono di campana. Oltre a ciò qualsiasi azione che appare sullo schermo si fermerà completamente per un breve attimo.

Dopo un po' i teschi spariscono. Non appena sul campo di gioco è scomparso tutto, lo schermo lampeggerà brevemente, dopodiché apparirà una nuova schiera di demoni, più grandi e veloci di quelli precedenti. Con la terza schiera nei

giochi singoli, e con la settima schiera nei giochi a due, i teschi avranno già cominciato ad avanzare lentamente attraverso il campo di gioco.

Nei giochi singoli i teschi possono apparire spontaneamente. Nei giochi a due, essi non cominciano ad apparire spontaneamente prima della quinta schiera.

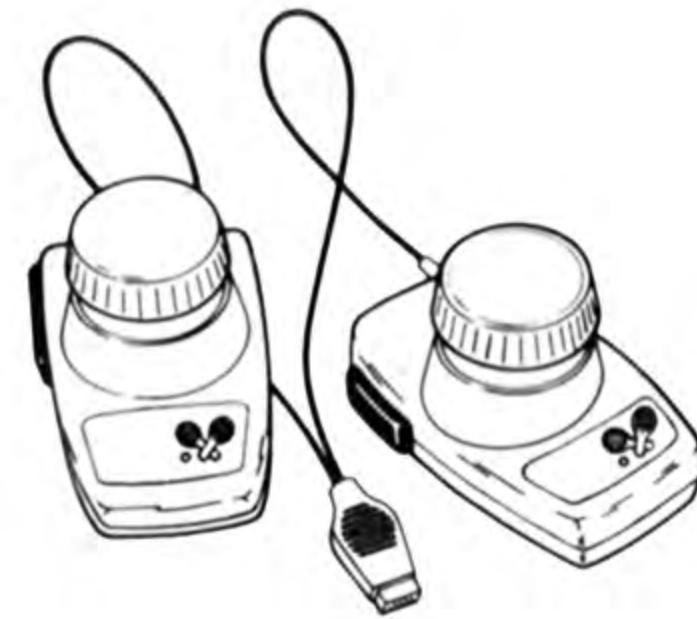
La **Figura 1** mostra un tipico campo di gioco di DEMONS TO DIAMONDS.

COME SI USANO DI COMANDI

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a manopola. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro del ATARI Video Computer System™. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Gira la manopola di controllo per spostare il cannone al laser. Se



vuoi sparare, premi il pulsante rosso. Più a lungo premerai il pulsante, più lontano sarà lanciato il proiettile.

COMMUTATORI DELLA CONSOLE

GAME SELECT/GAME RESET

Per impostare una variazione di DEMONS TO DIAMONDS, spingi verso il basso il commutatore **GAME SELECT**. Quando il numero del gioco che ti interessa appare sullo schermo (vedi **Figura 2**),

premi **GAME RESET** per cominciare l'azione.

NOTA: Il numero dei giocatori, rappresentati da rettangoli bianchi, apparirà a destra del numero della partita (**Figura 2**).

DIFFICULTY

I commutatori **DIFFICULTY** controllano la velocità dei proiettili emessi dai teschi. Scegli la posizione **A** se vuoi che i proiettili siano veloci e la posizione **B** se invece preferisci che questi si muovano più lentamente. Il giocatore in basso utilizza il commutatore **DIFFICULTY** sinistro; quello in alto, invece, si serve del commutatore **DIFFICULTY** destro.

Il commutatore **TV TYPE** non si usa in questo gioco.

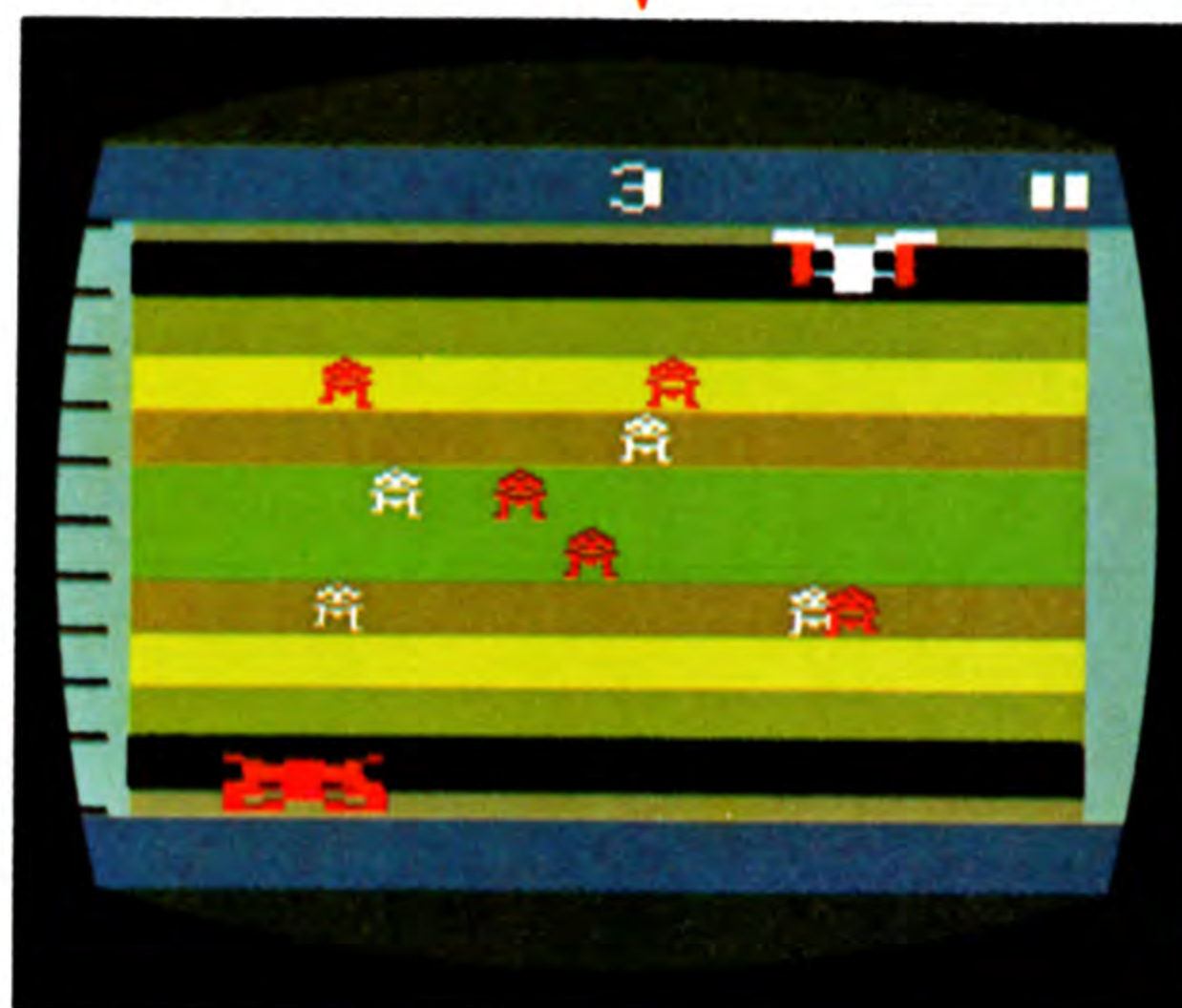
NUMERO
GIOCONUMERO
GIOCATORI

Figura 2. Selezione del gioco

VARIAZIONI DI GIOCO

DEMONS TO DIAMONDS comprende sei variazioni di gioco. I giochi 1, 2, e 3 rappresentano le versioni standard del gioco. I giochi 4, 5, e 6 sono invece adatte

per i principianti e i bambini. Per quadro completo delle variazioni, vedi la **MATRICE SELEZIONE GIOCO**.

MATRICE SELEZIONE GIOCO

NUMERO GIOCO	1	2	3	4	5	6
Un giocatore						
Due giocatori						
Proiettili lenti emessi dai teschi						
Proiettili veloci emessi dai teschi						
Si può sparare contro l'avversario						
Non si può sparare contro l'avversario						

PUNTEGGIO



Demoni

Ogni volta che colpisci un demonio di colore simile al tuo, riceverai da 1 a 8 punti, a seconda della fila in cui si trova il demonio. Se vuoi sapere come viene calcolato il punteggio, esamina la **Figura 3**.

50 PUNTI

5 PUNTI

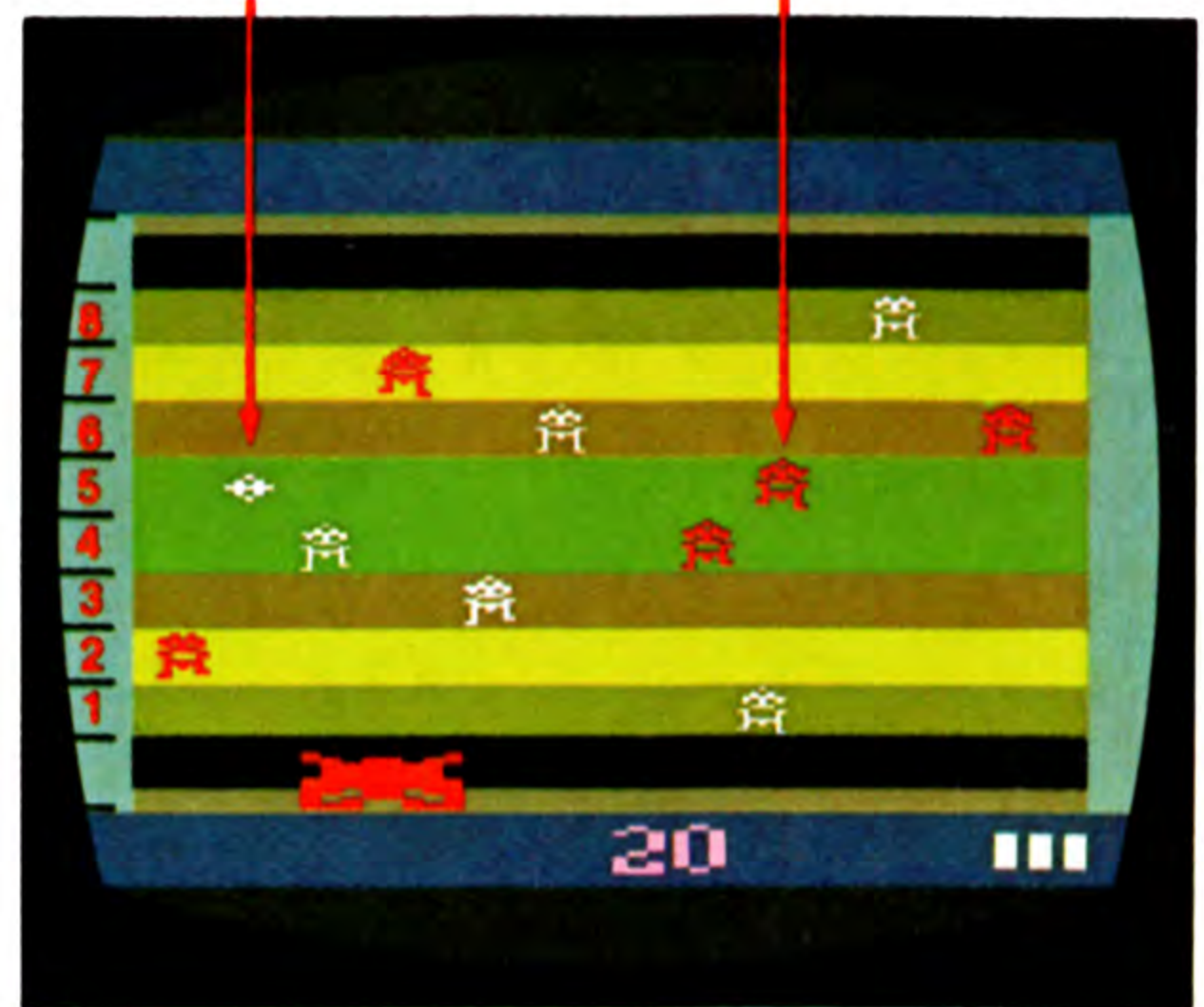


Figura 3. Punteggio



Rombi

Ogni rombo che pulsa vale da 10 a 80 punti, o dieci volte il numero della fila in cui esso si trova (vedi **Figura 3**).

Punti in premio (in una partita a due)

Le vite che ti restano dopo che l'avversario ha perso le sue cinque vite vengono aggiunte al tuo punteggio. Il valore di queste vite aumenta con ogni schiera di demoni, come è indicato dalla tavola che segue (**Figura 4**). Ogni volta che i punti dovuti alle vite restanti vengono aggiunti al tuo punteggio, si sente un suono squillante di campana.

Numero della schiera	1	2	3	4	5	6	7	8
Punti per ogni vita che ti resta	10	20	30	50	100	150	200	250
Numero della schiera	9	10	11	12	13	14	15	16
Punti per ogni vita che ti resta	300	350	400	500	750	1000	1500	2000

Figura 4. Punti in premio

UTILI SUGGERIMENTI



- Fai apparire i teschi il più lontano possibile dalla tua base laser; in tal caso è più probabile che essi colpiscano l'avversario.
- I demoni di colore simile al tuo valgono più se si trovano nelle file più lontane: se riesci a colpirli in tali posizioni, anche i rombi varranno di più. Stai però attento affinché l'avversario non colpisca i tuoi rombi; in tal caso i punti vengono assegnati a lui.
- I teschi spontanei di solito appaiono al margine delle file. Non

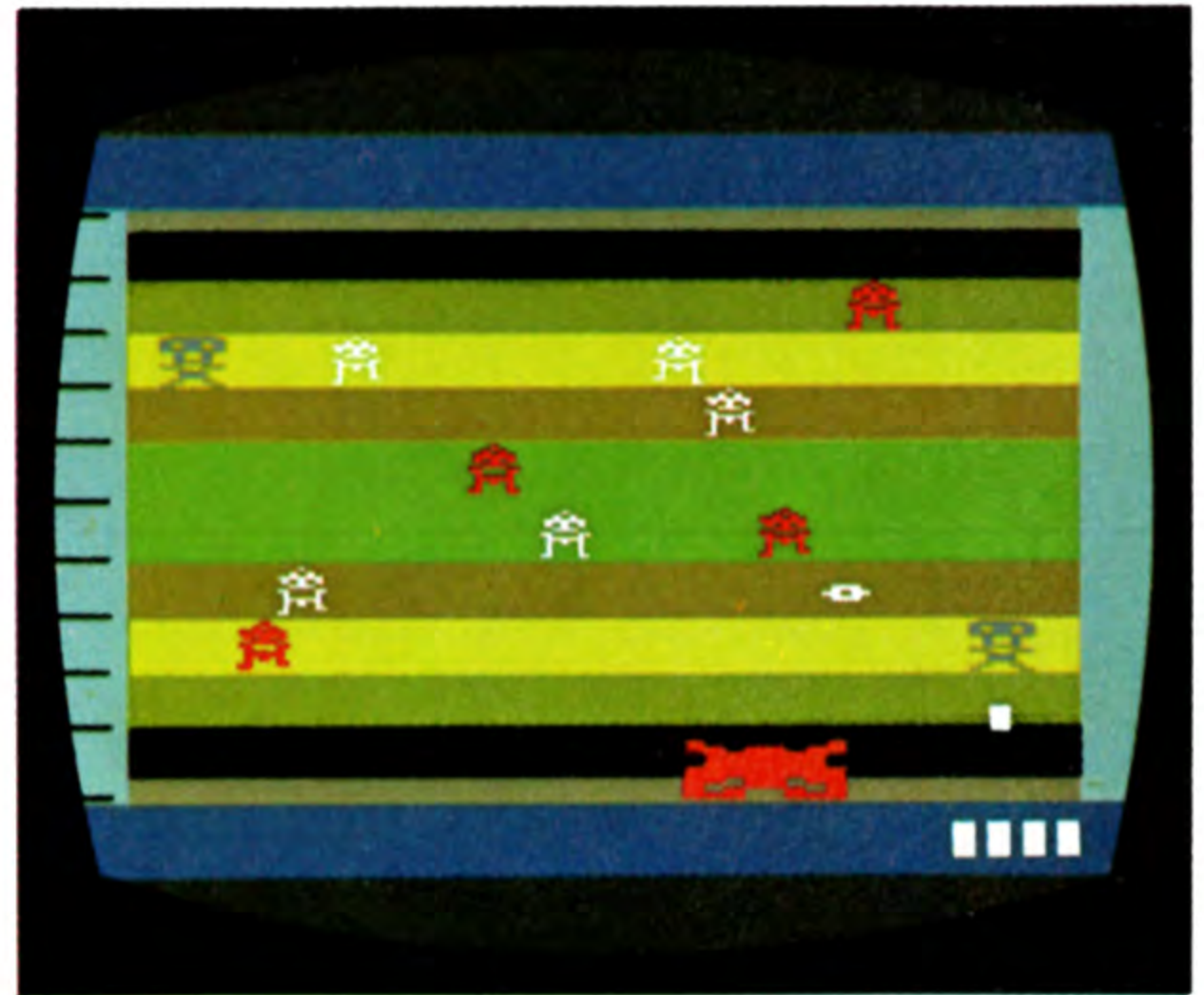


Figura 5.

Posizione sicura del laser

spendere molto tempo in tali posizioni. La posizione più sicura è quella che si trova un po' a destra o a sinistra del centro, come indica la **Figura 5**.





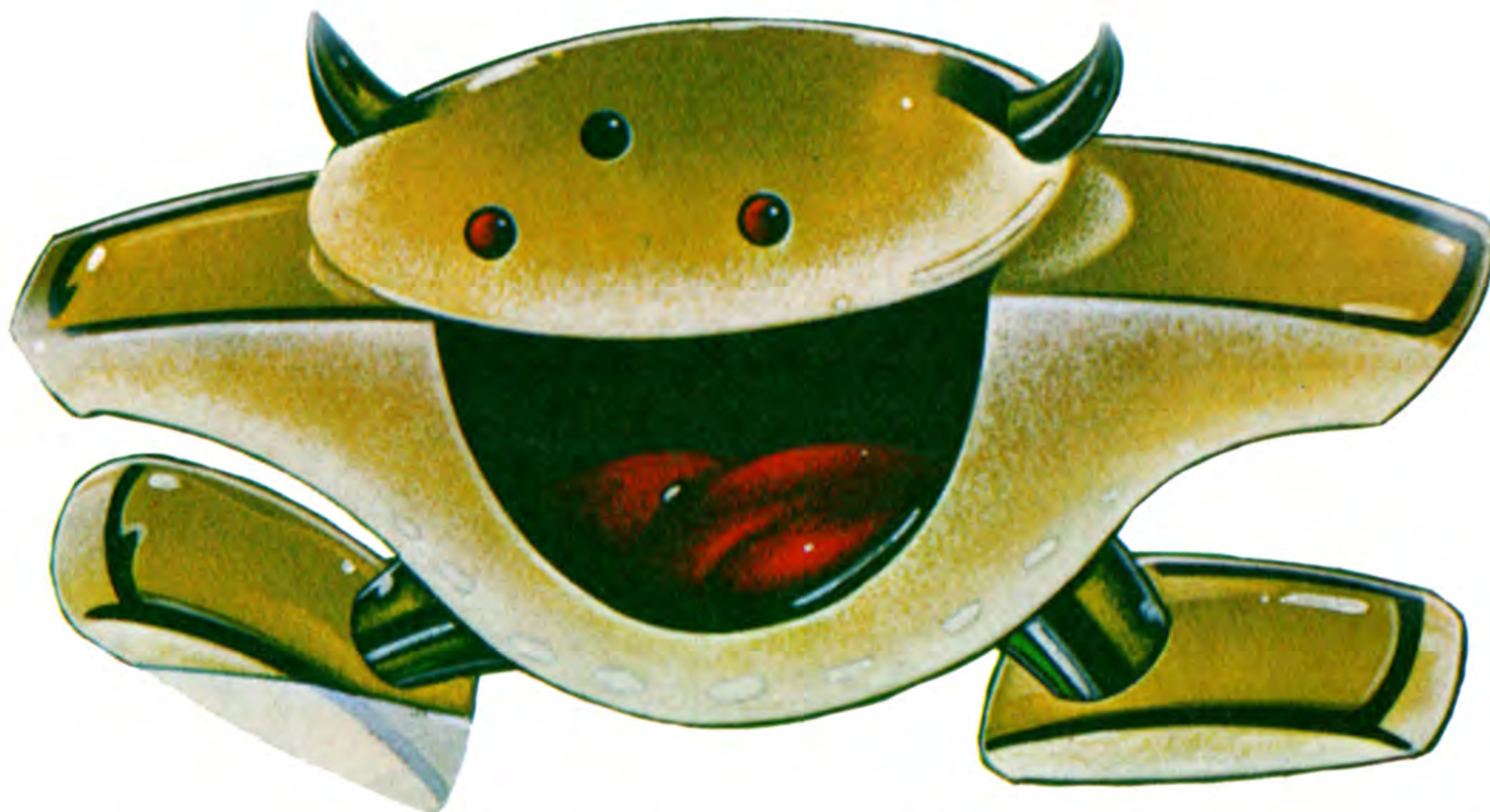
DEMONS TO DIAMONDS™

ATARI, Marca registrada de Atari, Inc.

© 1982 Atari, Inc. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

NOTA: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.

REGLAS DEL JUEGO



Ud. se encuentra en la Galería de Tiro de Demonios, y los demonios son sus adversarios. Para comenzar, Ud. dispone de cinco vidas. Las vidas que le quedan aparecen en forma de rectángulos blancos a la derecha de la pantalla, detrás de la base laser de Ud.

Enfrente de Ud. aparecen pequeños demonios agazapados—algunos rojos, otros azules— que se mueven furtivamente entre franjas de color a través del campo de tiro. Cada vez que un demonio choca contra una pared, el demonio cambia de color; algunas veces también cambia de franja.

Acierte a un demonio del color seleccionado por Ud. y ése reaparecerá como un rombo blanco centelleante que se mueve rápidamente contra una de las paredes laterales. Si Ud. acierta al rombo antes de que éste desaparezca, Ud. obtendrá puntos extra.

Pero ponga la máxima atención al disparar su laser. Si acierta a un demonio de un color distinto al de Ud., ése se convertirá instantáneamente en una calavera

grisácea que dispara rayos laser hacia arriba e abajo. Si Ud. es alcanzado por uno de estos rayos, Ud. perderá una vida. En algunos juegos en que participan dos jugadores, Ud. también perderá una vida si es alcanzado por el laser de su adversario (vea **VARIANTES DEL JUEGO**).

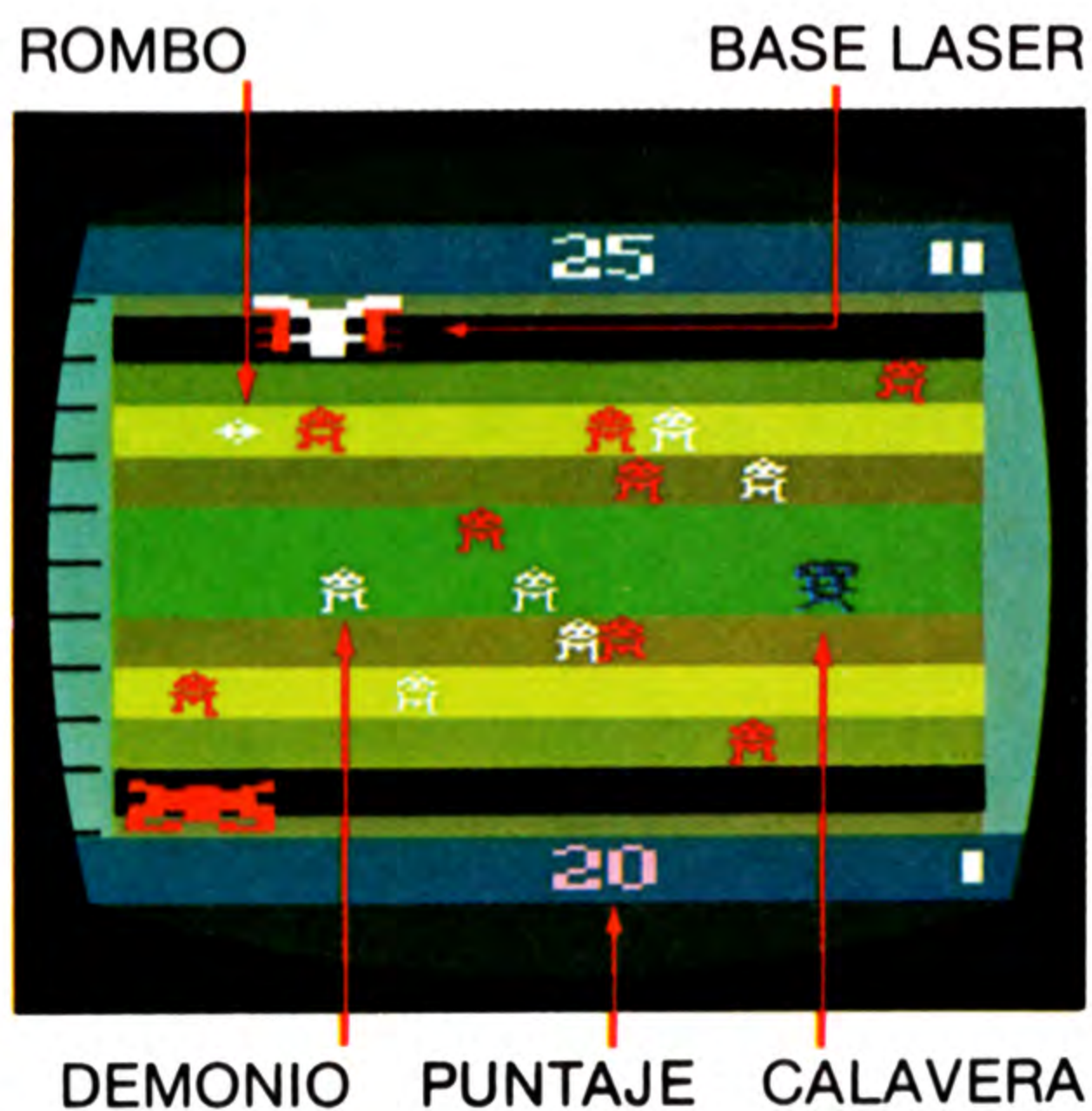


Figura 1. Elementos del juego

Si Ud. pierde una vida, lo sabrá inmediatamente, pues se oirá un lúgubre sonido de campana y se interrumpirá momentáneamente toda actividad en la pantalla.

Las calaveras desaparecerán al cabo de un rato. Cuando ya no quede nada en el campo de tiro, la pantalla centelleará brevemente y aparecerá una nueva ola ofensiva de demonios, más grande y rápida que la anterior. Al comenzar la ofensiva 3 en los juegos de un solo jugador, y la ofensiva 7 en los juegos de dos jugadores, las

calaveras y a habrán comenzado a infiltrarse a través del campo de tiro.

En los juegos de un solo jugador, las calaveras aparecen también espontáneamente. En los juegos de dos jugadores, las calaveras no aparecen espontáneamente hasta la ofensiva 5.

La **Figura 1** muestra un campo de tiro típico del juego DEMONS TO DIAMONDS.

USO DE LOS MANDOS

Use los mandos "paletas" con este cartucho ATARI® Game Program™. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su ATARI Video Computer System™. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Gire el botón del mando para mover el cañón de rayos laser a



través de la base laser. Oprima el botón rojo para disparar el cañón lasérico. Cuanto más tiempo mantenga apretado el botón rojo, tanto más lejos llegarán los rayos laser.

SELECTORES DE LA CONSOLA

GAME SELECT/GAME RESET

Para seleccionar un juego DEMONS TO DIAMONDS, apriete el selector **GAME SELECT**. Cuando aparezca en la pantalla el número del juego que desee Ud. (vea la **Figura 2**), apriete el botón

GAME RESET para comenzar el juego.

NOTA: El número de jugadores, representado por rectángulos blancos en cada juego, aparece a la derecha del número del juego (**Figura 2**).

DIFFICULTY

Los selectores **DIFFICULTY** controlan la velocidad de los rayos laser en todos los juegos. Coloque el selector en la posición **A** para rayos rápidos y en la posición **B** para rayos lentos. El jugador de la parte inferior de la pantalla utiliza el selector **DIFFICULTY** izquierdo; el jugador de la parte superior de la pantalla utiliza el selector **DIFFICULTY** derecho.

El selector **TV TYPE** no se utiliza en este juego.

NUMERO DEL JUEGO

NUMERO DE JUGADORES

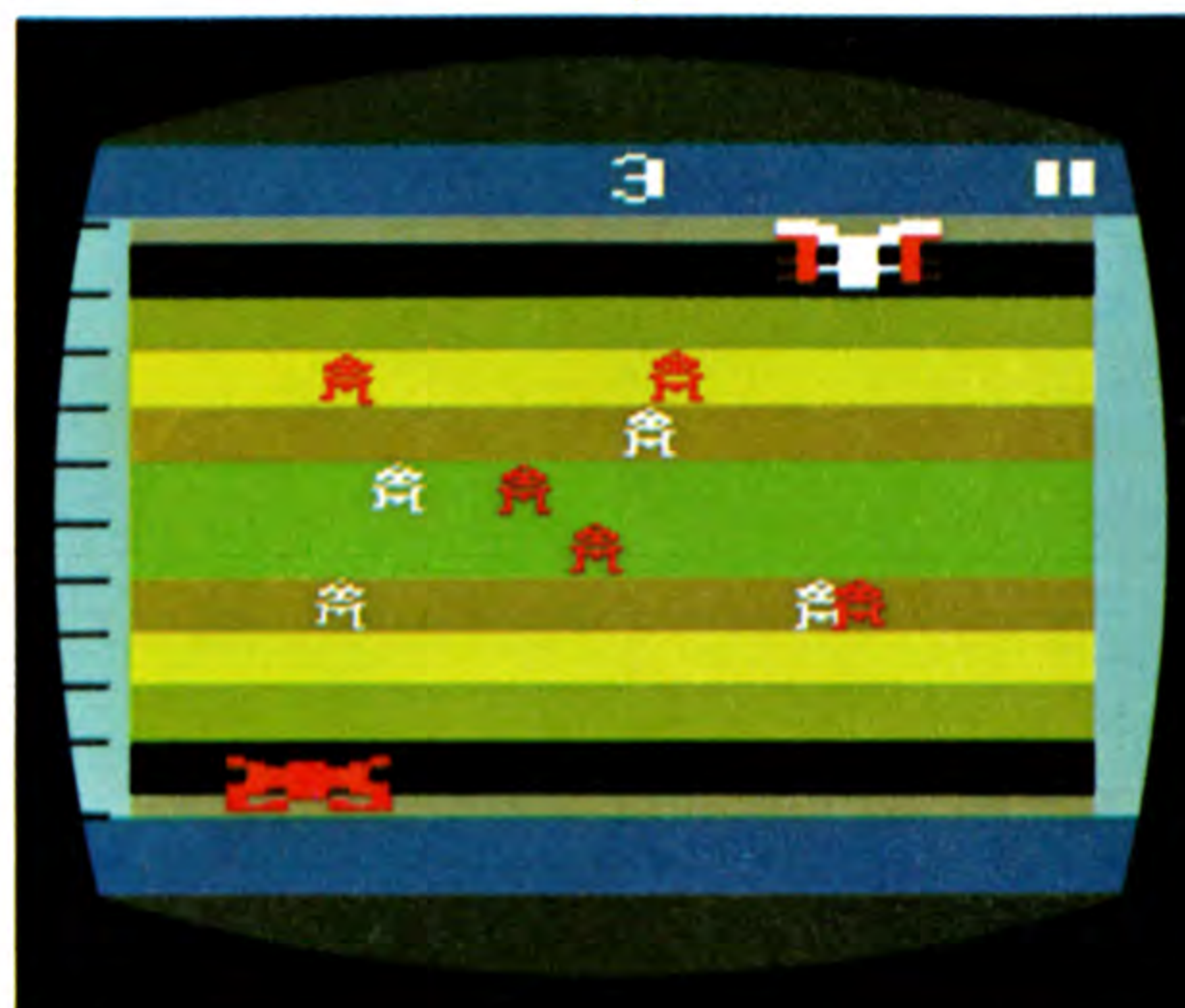


Figura 2. Selección del juego

VARIANTES DEL JUEGO

DEMONS TO DIAMONDS incluye seis variantes del juego. Los juegos 1 a 3 inclusive son las versiones standard del juego; los juegos 4 a 6 inclusive son las ver-

siones para principiantes y niños. En la **MATRIZ SELECTORA DE JUEGOS** se da una descripción de todos los juegos.

MATRIZ SELECTORA DE JUEGOS

NUMERO DEL JUEGO	1	2	3	4	5	6
Un jugador						
Dos jugadores						
Rayos lentos disparados por las calaveras						
Rayos rapidos disparados por las calaveras						
Posibilidad de disparar contra el adversario						
Imposibilidad de disparar contra el adversario						

PUNTAJE



Demonios

Cada vez que Ud. acierta a un demonio del color seleccionado por Ud., recibirá Ud. de 1 a 8 puntos, dependiendo de la franja ocupada por el demonio. Si desea saber la repartición de los puntos por franja, vea la Figura 3.



Rombos

Cada rombo centelleante representa de 10 a 80 puntos, es decir, diez veces el valor de la franja que ocupa (vea la Figura 3).

50 PUNTOS

5 PUNTOS

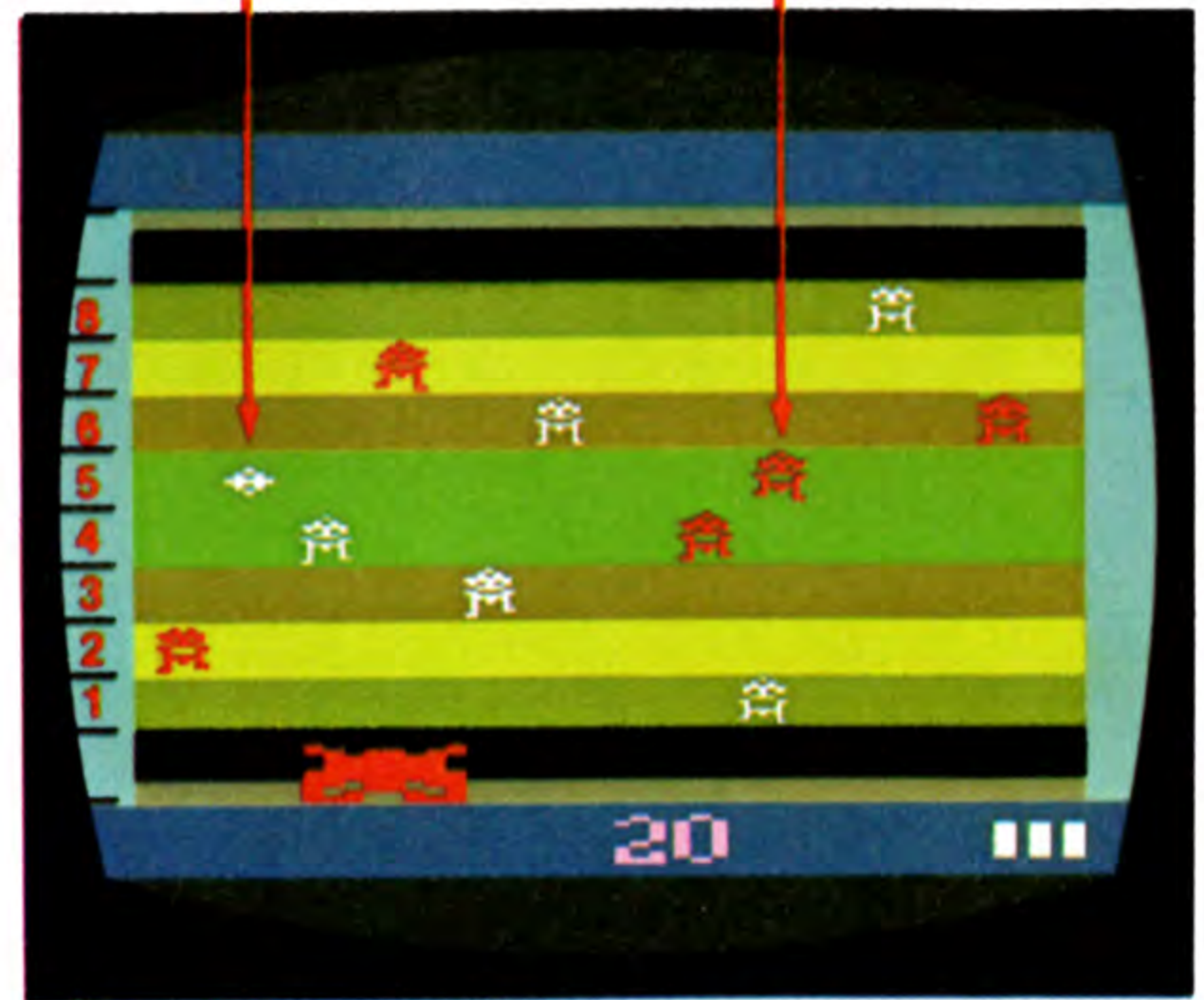


Figura 3. Sistema de puntuación

Puntos extra (en un juego de dos jugadores)

El número de vidas que le queden a Ud., una vez que su adversario haya perdido las 5 vidas, se agregará al total de los puntos ganados por Ud. El valor de estas vidas aumenta con cada nueva ofensiva, tal como se muestra en la tabla a continuación (Figura 4). Suena un sonido agudo de campana para denotar cada una de las vidas que le quedan mientras se agregan los puntos extra a su puntuación total.

Número de la ofensiva	1	2	3	4	5	6	7	8
Puntos por cada vida que queda	10	20	30	50	100	150	200	250
Número de la ofensiva	9	10	11	12	13	14	15	16
Puntos por cada vida que queda	300	350	400	500	750	1000	1500	2000

Figura 4. Puntos extra

CONSEJOS UTILES



- Haga que las calaveras aparezcan lo más lejos posible de la base laser, ya que tienen más probabilidades de acertar a su adversario que a Ud.
- Los demonios del color seleccionado por Ud. valen más puntos en las franjas más alejadas; si Ud. los acierta, los rombos que los reemplazarán también valdrán más puntos. Pero procure que su adversario no acierte los rombos, pues, en tal caso, él obtendrá dichos puntos.
- Generalmente, las calaveras

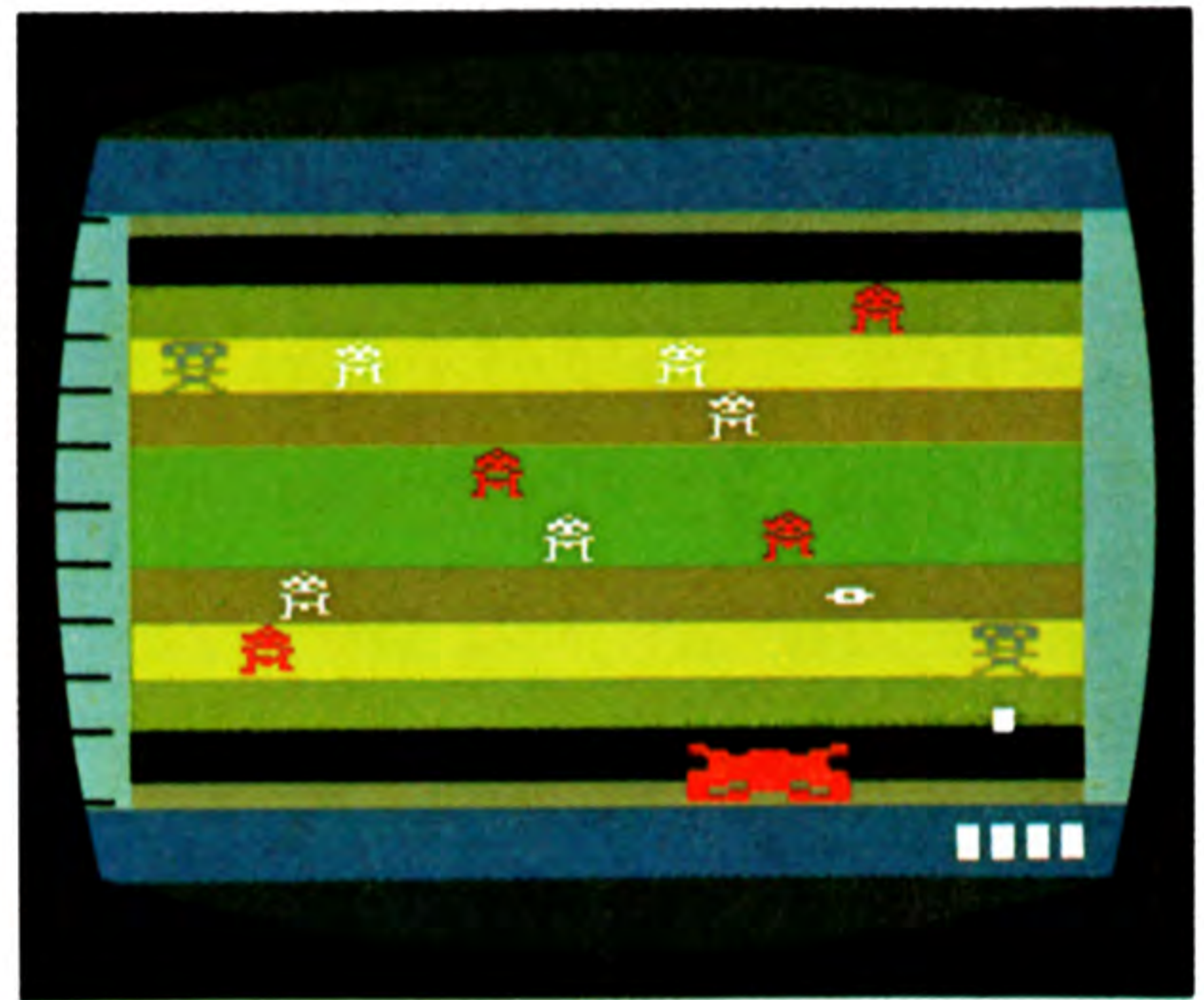


Figura 5. Posición segura en cuanto a los rayos laser

espontáneas aparecen en los bordes de las franjas. No pase demasiado tiempo en esta vecindad. La posición más segura se encuentra justamente a la derecha o izquierda del centro, tal como se muestra en la Figura 5.



DEMONS TO DIAMONDS™

DEMONS TO DIAMONDS™



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

© 1982 Atari, Inc. ALL RIGHTS RESERVED