

MILLIPEDE™

2600™



ATARI®



► **MILLIPEDE**

An army of menacing millipedes — cousins to the famed CENTIPEDE™ — have invaded your garden patch, and you must shoot arrows at them to rid your plot of these pesky pests. But wait! The millipedes aren't the only insidious insects you have to destroy. Jumping spiders, buzzing bees, bouncing beetles, mosquitos, dragonflies, inchworms, and earwigs all have unique and deadly powers of their own!

► **CONTROLS**

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

Press **GAME SELECT** or the red controller button to select the number of points you want to begin a game with. In the first game of any game-playing session, you can start with 0, 15,000, or 30,000 points. Move your controller forward to increase your score and back to decrease your score. After the first game, you can start at up to 15,000 points below your previous high score (in 15,000 point increments up to 300,000). If you just played a game and scored 105,000 points, for example, you can start your next game at 90,000.

Press the red controller button to begin the game.

► **SCORING**

You begin the game with three arrows. For every 15,000 points you score, you earn a bonus arrow. Each time you lose an arrow, you receive 5 points for every flower and every three mushrooms left on the screen.

Mushroom: 1 point

Mushrooms are all right, but they're slowly choking you out of your garden.

Millipede head: 100 points; Millipede segment: 10 points

The millipedes attack from the top of your garden. They march back and forth across your patch until they get to the bottom. When a millipede bumps into a mushroom, it reverses direction. If any part of the millipede touches you, you're finished!



Inchworm: 100 points

The inchworm can't move too quickly, but is tricky just the same. When you shoot this little critter, the movement of all the insects on the screen is slowed down for about four seconds.

Bees: 200 points

Bees buzz randomly through the magic patch. They have a very distinct sound, so they're easy to recognize. But watch out when they swarm at you or you're sure to get stung!

Beetles: 300 points

Beetles crawl in when you least expect them. They also have a particular pattern they follow, so pay attention!

Spider: 300, 600, 900, or 1200 points

Jumping spiders enter from either side of the screen. How many points you get for ridding the garden of a spider depends on how close it is when you shoot it.

Mosquito: 400 points

Swat mosquitoes for big points. But you'd better be quick with your arrows — mosquitoes also swarm!

Dragonfly: 500 points

Be careful! These flying beasts like to swarm too.

DDT Bomb: 800 points

Thank goodness for pesticides! Just pierce one of the DDT bombs in your garden and earn an automatic 800 points. Explode the DDT at the right time, and the vapor will wipe out any bug it touches! For each bug that's destroyed by DDT, you'll earn three times the points you'd normally get for it.

Earwig: 1000 points

Earwigs slither around your mushroom patch. They're hard to hit, but if you're on target, they're worth a lot. Earwigs also poison mushrooms on contact, changing their colour, if you don't get them before they cross the width of the screen. Get them before they cause more damage.



► **HELPFUL HINTS**

Make sure you keep your eye on the millipede while you're getting rid of the other pests. The millipede can sneak up on you if you're not careful, so keep it under control.

If a millipede touches a poisonous mushroom — poisonous mushrooms are coloured differently from most — watch out! The millipede will charge directly at you!

When the insects swarm, you're in for big trouble if you're not alert. Only a spider can enter the garden while the mosquitoes, bees, or dragonflies are swarming. You get 100 extra points for the second swarming bug you destroy, 200 for the third, and so forth, up to 1000 points per bug. But beware! Swarming bugs fly fast and furious!

Each insect has its own unique sound, so listen closely and you can anticipate what will be coming next.



► **MILLIPEDE**

Une armée de mille-pattes menaçants, cousins du fameux CENTIPEDE™ a envahi votre jardin et vous devez tirer des flèches sur ces insectes nuisibles pour l'en débarrasser. Mais attention! Ces mille-pattes ne sont pas les seuls insectes rusés qu'il faut détruire. Les araignées sauteuses, les abeilles bourdonnantes, les scarabées bondissants, les moustiques, les libellules, les vers de terre et les perce-oreilles ont chacun des pouvoirs mortels!

► **COMMANDES**

Employez la commande à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre console. 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.

Appuyez sur **GAME SELECT** ou le bouton rouge de la commande pour choisir le nombre de points avec lequel vous voulez commencer. Vous pouvez commencer chaque partie avec 0, 15.000, 30.000 points. Abaissez le levier pour augmenter votre score et remontez-le pour le diminuer. Après la première partie, vous pouvez soustraire jusqu'à 15.000 points du score que vous venez d'obtenir (par tranche de 15.000 points, jusqu'à un maximum de 300.000 points). Par exemple, si vous venez de terminer une partie et que votre score soit de 105.000 points, vous pouvez commencer la partie suivante avec 90.000 points.

Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour commencer une partie.

► **SCORE**

Vous commencez la partie avec trois flèches. A chaque fois que vous marquez 15.000 points, vous gagnez une flèche. A chaque fois que vous perdez une flèche, vous marquez 5 points pour chaque fleur et pour chaque trois champignons qui restent sur l'écran.

Champignon: 1 point

Les champignons sont inoffensifs mais ils envahissent peu à peu votre jardin.



Tête de mille-pattes: 100 points; Segment du corps de mille-pattes: 10 points

Les mille-pattes attaquent votre jardin par le haut. Ils vont et viennent dans votre jardin jusqu'à ce qu'ils en atteignent le bas. Lorsqu'un mille-pattes se heurte à un champignon, il change de direction. Si un mille-pattes vous touche, la partie est finie!

Ver de terre: 100 points

Les vers de terre ne peuvent pas se déplacer rapidement mais ils sont très dangereux. A chaque fois que vous en atteignez un, le mouvement des insectes sur l'écran est ralenti pendant à peu près quatre secondes.

Abeilles: 200 points

Les abeilles bourdonnent ici et là dans votre jardin. Elle font un bruit très distinct que vous pouvez facilement reconnaître. Mais faites attention, car des essaims d'abeilles peuvent vous attaquer et vous piquer!

Scarabées: 300 points

Les scarabées se faufilent sournoisement. Faites attention, car ils suivent un plan stratégique!

Araignée: 300, 600, 900 ou 1200 points

Les araignées sauteuses viennent de tous les côtés de l'écran. Plus vous êtes près de l'araignée, lorsque vous la frappez, plus vous marquez de points.

Moustiques: 400 points

A chaque fois que vous écrasez un moustique, vous gagnez beaucoup de points. Mais il faut être alerte, car ils attaquent aussi en essaim!

Libellules: 500 points

Faites attention! Des essaims de libellules peuvent aussi vous attaquer.



Bombe au DDT: 800 points

Heureusement que nous avons des pesticides! Faites détoner une bombe au DDT dans votre jardin et vous gagnerez 800 points. Faites exploser le DDT au bon moment et la vapeur éliminera tous les insectes qu'elle touchera! Chaque insecte éliminé par le DDT vous rapportera trois fois plus de points.

Perce-oreille: 1000 points

Les perce-oreilles s'affairent autour des champignons. Ils sont difficiles à atteindre, mais si vous y arrivez, ils vous feront gagner beaucoup de points. Ils empoisonnent aussi les champignons en les touchant et changent ainsi leur couleur si vous ne les frappez avant qu'ils ne traversent l'écran. Attrapez-les avant qu'ils ne fassent plus de dégâts.

► CONSEILS UTILES

Surveillez constamment les mille-pattes lorsque vous vous débarrassez des autres insectes nuisibles, car ils pourraient subitement vous attaquer.

Soyez très prudent lorsqu'un mille-pattes touche un champignon vénéneux; la couleur des champignons vénéneux est différente de celle des autres champignons. Le mille-pattes vous attaquera directement!

Soyez sur vos gardes lorsque les insectes grouillent autour de vous. Seule une araignée peut entrer dans le jardin lorsque les moustiques, les abeilles ou les libellules fourmillent. Vous gagnez 100 points supplémentaires après avoir frappé deux de ces insectes; si vous en frappez un troisième, vous gagnez 200 points de plus et ainsi de suite jusqu'à 1000 points par insecte. Mais attention! Ces essaims d'insectes féroces se déplacent avec rapidité!

Chaque insecte fait un bruit qui lui est particulier. Alors, écoutez attentivement et vous pourrez prévoir ce qui arrivera.



► **MILLIPEDE**

Ein Heer von drohenden Tausendfüßlern — Verwandte des berühmten Centipede™ — sind in Ihren Garten eingefallen, und Sie müssen diese mit Pfeilen beschießen, um Ihr Grundstück von dieser unangenehmen Plage zu befreien. Moment jedoch! Die Tausendfüßler sind nicht die einzigen tückischen Insekten, die Sie zerstören müssen. Springende Spinnen, summende Bienen, hüpfende Käfer, Mücken, Libellen, Würmer und Ohrwürmer besitzen alle eigene einzigartige und tötliche Kräfte!

► **STEUERUNG**

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benützen Sie den Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER**-Buchse an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

Drücken Sie **GAME SELECT** oder den roten Steuerknopf, um die Anzahl der Punkte auszuwählen, mit denen Sie ein Spiel anfangen möchten. Beim ersten Spiel einer Spielrunde können Sie mit 0, 15.000 oder 30.000 Punkten anfangen. Bewegen Sie die Knüppelsteuerung vorwärts, um Ihren Punktstand zu erhöhen und zurück, um ihn zu vermindern. Nach dem ersten Spiel können Sie bei bis zu 15.000 Punkten unter Ihrem bisherigen höchsten Punktstand (durch Erhöhung von 15.000 bis zu 300.000) anfangen. Wenn Sie zum Beispiel gerade ein Spiel gespielt und 105.000 Punkte gesammelt haben, können Sie Ihr nächstes Spiel bei 90.000 anfangen.

Drücken Sie den roten Steuerknopf, um das Spiel anzufangen.

► **PUNKTEZÄHLUNG**

Sie fangen das Spiel mit drei Pfeilen an. Für jede 15.000 Punkte, die Sie sammeln, verdienen Sie einen Bonus Pfeil. Jedesmal, wenn Sie einen Pfeil verlieren, erhalten Sie 5 Punkte für jede Blume und jede drei Pilze, die auf dem Bildschirm zurückbleiben.

Pilz: 1 Punkt

Pilze sind ganz in Ordnung, aber sie würgen Sie langsam aus Ihrem Garten heraus.



Tausendfüßler Kopf: 100 Punkte; Tausendfüßler Teil: 10 Punkte

Die Tausendfüßler greifen vom obersten Ende Ihres Gartens an. Sie marschieren hin und her über Ihr Grundstück, bis sie am unteren Ende angekommen. Wenn ein Tausendfüßler an einen Pilz stößt, wechselt er seine Richtung. Wenn irgendein Teil des Tausendfüßlers Sie berührt, sind Sie am Ende!

Wurm: 100 Punkte

Der Wurm kann sich nicht so schnell fortbewegen, ist aber trotzdem raffiniert. Wenn Sie dieses kleine Wesen erschießen, werden sich alle Insekten auf dem Bildschirm vier Sekunden lang langsamer fortbewegen.

Bienen: 200 Punkte

Bienen summen ziellos durch das verzauberte Grundstück. Sie machen ein sehr eindeutiges Geräusch und sind deshalb leicht zu erkennen. Passen Sie jedoch auf, wenn sie auf Sie zu schwärmen oder Sie werden bestimmt gestochen!

Käfer: 300 Punkte

Käfer krabbeln herein, wenn Sie es am wenigsten erwarten. Sie haben außerdem ein bestimmtes Muster, dem sie folgen — passen Sie deshalb auf.

Spinne: 300, 600, 900 oder 1200 Punkte

Springende Spinnen erscheinen von beiden Seiten des Bildschirms. Wieviele Punkte Sie für die Befreiung des Gartens von einer Spinne erhalten, hängt davon ab, wie nahe diese ist, wenn Sie sie erschießen.

Moskito: 400 Punkte

Zerdrücken Sie Moskitos um hohe Punkte. Aber Sie müssen schnell mit Ihren Pfeilen umgehen — sie schwärmen auch!

Libelle: 500 Punkte

Vorsicht! Diese fliegenden Bestien schwärmen auch gern.



DDT Bombe: 800 Punkte

Gott sei Dank, daß es Schädlingsbekämpfungsmittel gibt! Durchbohren Sie einfach eine der DDT Bomben in Ihrem Garten und verdienen Sie automatisch 800 Punkte. Explodieren Sie das DDT zur rechten Zeit, so wird der Dunst alles Ungeziefer, das er berührt, vernichten! Für jedes vom DDT vernichteten Insekt verdienen Sie doppelt so viele Punkte wie sonst.

Ohrwurm: 1000 Punkte

Ohrwürmer rutschen auf Ihrem Pilzbeet herum. Man kann sie nur schwer treffen, aber wenn Sie gut zielen, sind sie viel wert. Ohrwürmer vergiften außerdem Pilze, wenn sie sie berühren, und ändern deren Farbe, wenn Sie sie vorher nicht schnappen, überqueren sie die Breite des Bildschirms. Erwischen Sie sie, bevor sie noch mehr anstellen.

► NÜTZLICHE TIPS

Lassen Sie den Tausendfüßler nicht aus den Augen, während Sie das andere Ungeziefer loswerden. Der Tausendfüßler kann sich an Sie heranschleichen, wenn Sie nicht vorsichtig sind — passen Sie also gut darauf auf.

Wenn ein Tausendfüßler einen giftigen Pilz berührt — giftige Pilze haben andere Farben als der Rest — Achtung! Der Tausendfüßler wird direkt auf Sie zu stürmen!

Wenn die Insekten schwärmen, sitzen Sie in der Patsche, wenn Sie nicht genau aufpassen. Nur eine Spinne kann den Garten betreten, während die Moskitos, Bienen oder Libellen schwärmen. Für das zweite schwärmende Insekt, das Sie vernichten, erhalten Sie 100 Extra Punkte, 200 für das dritte und so weiter, bis zu 1000 Punkten pro Insekt. Hüten Sie sich jedoch! Schwärmende Insekten fliegen schnell und zornig!

Jedes Insekt macht sein eigenes, bestimmtes Geräusch, hören Sie deshalb gut hin, und Sie können dann voraussehen, was als nächstes kommen wird.



► **MILLIPEDE**

Un esercito di minacciosi millepiedi, cugini del rinomato CENTIPEDE™, hanno invaso il tuo giardino: il modo in cui te ne puoi liberare è di tirare e colpirli con le frecce a tua disposizione. Un momento, però! I millepiedi non sono gli unici insetti insidiosi che devi far fuori: ci sono anche ragni che zampettano di qua e di là, vespe ronzanti, scarafaggi che rimbalzano a destra e a manca, zanzare, libellule, vermi e forfecchie: ognuno di questi, per conto proprio, ha il potere di distruggerti.

► **COMANDI**

Con questa cassetta di gioco ATARI si usa il comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro della consolle. 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.

Premi **GAME SELECT** o il comando col pulsante rosso per scegliere il numero di punti con cui vuoi incominciare la partita. All'inizio di una partita puoi incominciare con un punteggio di 0, 15.000 o 30.000 punti. Sposta il comando a cloche avanti se vuoi aumentare il tuo punteggio iniziale, indietro se vuoi invece diminuirlo. Dopo la prima partita, devi incominciare quella seguente con 15.000 punti in meno rispetto al punteggio massimo conseguito nella partita precedente (il punteggio deve aumentare di 15.000 punti in 15.000 punti, fino ad un massimo di 300.000 punti). Per esempio, se hai finito una partita a 105.000 punti, devi cominciare quella seguente con un punteggio iniziale di 90.000 punti.

Per iniziare la partita, premi il pulsante rosso di comando.

► **PUNTEGGIO**

All'inizio del gioco hai tre frecce a tua disposizione. Per ogni 15.000 punti che riesci a fare, guadagni una freccia extra. Ogni volta che perdi una freccia, ricevi 5 punti per ogni fiore e per ogni tre funghi rimasti sullo schermo.

Il fungo: 1 punto

I funghi non sono pericolosi, però, poco per volta, invadono il giardino fino al punto di soffocarti.



La testa del millepiedi: 100 punti; ogni segmento del millepiedi: 10 punti

I millepiedi attaccano dalla parte superiore del giardino. Marciano avanti e indietro sullo schermo fino a quando arrivano nella parte inferiore del giardino. Quando un millepiedi va a sbattere contro un fungo, cambia direzione di marcia e procede in senso opposto. Se una qualsiasi parte del millepiedi ti sfiora, sei finito!

Il verme: 100 punti

Il verme non si muove troppo rapidamente, ma è ugualmente pericolosissimo. Quando lo colpisci, l'azione di tutti gli altri insetti sullo schermo viene rallentata per circa quattro secondi.

Le vespe: 200 punti

Le vespe ronzano nel giardino senza seguire un ordine preciso. Fanno un rumore molto caratteristico, per cui sono facili da distinguere. Fai particolarmente attenzione a quando ti attaccano in sciame perchè altrimenti vieni punto senza scampo!

Gli scarafaggi: 300 punti

Gli scarafaggi penetrano strisciando nel giardino quando meno te lo aspetti. Hanno un modo ben preciso di muoversi, per cui stai attento!

Il ragno: 300, 600, 900, 1200 punti

I ragni saltellanti possono entrare nel giardino da entrambi i lati dello schermo. Il punteggio che ottieni quando fai fuori un ragno dipende dalla sua vicinanza quando lo colpisci.

Le zanzare: 400 punti

Le zanzare valgono parecchi punti. Devi però essere molto rapido nel colpirle perchè anche a loro piace raggrupparsi in sciame!



Le libellule: 500 punti

Attenzione! Anche a questi animali volanti piace raggrupparsi in sciame.

La bomba al DDT: 800 punti

Per fortuna che ci sono gli insetticidi a questo mondo! Basta che tu faccia uso di una bomba al DDT nel giardino che guadagni automaticamente 800 punti. Se riesci a far esplodere il DDT al momento giusto, la sua esalazione fa fuori tutti gli insetti a portata di mano! Guadagni punteggio triplo per ogni insetto che distruggi col DDT.

Le forfecchie: 1000 punti

Le forfecchie strisciano nelle vicinanze dei funghi. E' difficile riuscire a colpirle, ma se miri giusto, valgono un sacco di punti. Se non riesci a colpirle prima che attraversino lo schermo, le forfecchie avvelenano i funghi con cui vengono a contatto, cambiandone il colore. Cerca di liberartene prima che arrechino troppo danno.

► SUGGERIMENTI UTILI

Non perdere mai di vista il millepiedi mentre cerchi di distruggere gli altri insetti. Il millepiedi può pigliarti alla sprovvista se non fai costantemente attenzione, per cui tienilo sempre sott'occhio.

Se un millepiedi sfiora un fungo velenoso (i funghi velenosi sono di un colore diverso dagli altri funghi) stai all'erta! Il millepiedi attacca immediatamente nella tua direzione!

Quando gli insetti si raggruppano in sciame, sei in serio pericolo se non stai attento! Il ragno è l'unico insetto che può penetrare nel giardino quando zanzare, vespe e libellule sono raggruppate in sciame. Puoi guadagnare 100 punti extra per il secondo insetto che riesci a far fuori, 200 punti per il terzo e così via, fino ad un massimo di 1000 punti per insetto. Attenzione però! Gli sciame volano veloci e implacabili!

Ogni tipo di insetto emette un suono ben preciso e distinto, per cui, se ascolti con attenzione, puoi prevedere quale sta per entrare in scena.



► **MILLIPEDE**

Un ejército de amenazantes milpiés — primos del famoso CENTIPEDE™ — han invadido su pedazo de jardín y ahora deberá usted arrojarles flechas para deshacerse de estos molestos insectos. ¡Pero espere! Los milpiés no son los únicos insidiosos insectos que deberá usted destruir. ¡Arañas saltarinas, abejas zumbadoras, escarabajos, mosquitos, libélulas, lombrices y gusanos poseen sus propios poderes únicos y destructivos!

► **CONTROLES**

Use el control de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su consola. 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.

Oprima **GAME SELECT** o el botón de control rojo para seleccionar el número de puntos con los que desea usted empezar el juego. En el primer juego de cualquier sesión de juego podrá usted empezar con 0, 15.000 ó 30.000 puntos. Mueva la palanca hacia adelante para aumentar su puntaje y hacia atrás para disminuir su puntaje. Después del primer juego podrá usted empezar con hasta 15.000 puntos debajo de su previo puntaje alto (en incrementos de 15.000 puntos hasta 300.000). Por ejemplo, si acaba usted de jugar un juego y anotó 105.000 puntos, podrá empezar su próximo juego con 90.000.

Oprima el botón rojo de control para empezar el juego.

► **PUNTUACION**

Usted empieza el juego con tres flechas. Por cada 15.000 puntos que usted anote ganará como premio una flecha. Cada vez que pierda usted una flecha, recibirá 5 puntos por cada flor y cada tres hongos que permanezcan en la pantalla.

Hongo: 1 punto

Los hongos están bien, pero lentamente lo están arrojando a usted fuera de su jardín.



Cabeza del milpiés: 100 punto; segmento del milpiés: 10 puntos

Los milpiés atacan desde la parte superior de su jardín. Marchan hacia atrás y hacia adelante en su pedazo de jardín hasta que llegan al fondo. Cuando un milpiés choca contra un hongo invierte su dirección. ¡Si cualquier parte del milpiés lo toca a usted, usted estará perdido!

Lombriz: 100 puntos

La lombriz no puede moverse con mucha rapidez, pero es igualmente engañosa. Cuando le dispare usted a este pequeño insecto, el movimiento de todos los insectos en la pantalla se volverá más lento durante aproximadamente cuatro segundos.

Abejas: 200 puntos

Las abejas zumban sin rumbo a través del jardín mágico. Tienen un sonido muy distintivo, así que son fáciles de reconocer. ¡Pero ponga usted atención cuando el enjambre se dirija a usted, o seguramente le picarán!

Escarabajos: 300 puntos

Los escarabajos penetran cuando usted menos los espera. Poseen además un cierto patrón que siempre siguen, así que ¡ponga atención!

Araña: 300, 600, 900, o 1,200 puntos

Las arañas saltarinas entran por cualquier lado de la pantalla. La cantidad de puntos que obtendrá usted por liberar el jardín de una araña dependerá de qué tan cerca se encuentre cuando le dispare usted.

Mosquito: 400 puntos

Extermine mosquitos para obtener grandes puntajes. Pero vale más que sea usted veloz con sus flechas — ¡también forman enjambres!

Libélula: 500 puntos

¡Tenga usted cuidado! A estas bestias voladoras también les gusta formar enjambres.



Bomba DDT: 800 puntos

¡Qué bueno que existen los pesticidas! Introduzca usted una de las bombas DDT en su jardín y automáticamente ganará 800 puntos. ¡Detónela en el momento oportuno y el vapor extinguirá cualquier insecto que toque! Por cada insecto que sea destruido mediante DDT ganará usted una puntuación tres veces mayor que normalmente recibiría.

Gusano: 1,000 puntos

Los gusanos se deslizan alrededor de su campo de hongos. Son difíciles de atinar, pero si acierta usted valen mucho. Además, los gusanos envenenan a los hongos al tocarlos, cambiándolos de color, si no los atrapa usted antes de que atraviesen la pantalla a lo ancho. Atrápelos antes de que ocasionen más daño.

► CONSEJOS UTILES

Asegúrese de mantener su vista en el milpiés mientras se deshace de los otros insectos. El milpiés puede deslizarse a hurtadillas si no tiene usted cuidado, así es que manténgalo bajo control.

Si un milpiés toca un hongo venenoso — los hongos venenosos tienen un color diferente al de la mayoría — ¡tenga usted cuidado! ¡El milpiés lo atacará a usted directamente!

Cuando los insectos formen un enjambre estará usted en peligro si no se mantiene alerta. Únicamente una araña puede penetrar el jardín mientras los mosquitos, abejas, o libélulas están enjambradas. Usted obtendrá 100 puntos extra por el segundo insecto enjambrador que destruya, 200 por el tercero, y así sucesivamente, hasta 1000 puntos por insecto. ¡Pero tenga precaución! ¡Los insectos en enjambre vuelan furiosa y rápidamente!

Cada insecto tiene su propio sonido único, así que escuche usted con cuidado y podrá anticipar qué vendrá enseguida.



► **MILLIPEDE**

Een leger van dreigende miljoenenpoten, verwant aan de beroemde Centipede™, zijn jouw tuin binnengedrongen, en je moet ze met pijlen beschieten om je stuk grond van deze nare beesten te bevrijden. Maar wacht! De miljoenenpoten zijn niet de enige insecten die je moet vernietigen. Springende spinnen, zoemende bijen, dansende kevers, muggen, libellen, regenwormen en oorwormen hebben elk hun eigen unieke en dodelijke wapens!

► **BESTURING**

Gebruik uw stuurknuppel commandopost met deze ATARI programmamodule. Versekert u ervan dat de kabel in de **LEFT CONTROLLER** aan de achterkant van uw Video Computer Systeem gestekt is. Houd de commandopost, met de rode knop in de linker bovenpositie, in de richting van uw televisie toestel. Zie voor verdere details het instructieboekje.

Druk **GAME SELECT** of de rode controleurknop in om te beslissen met welk aantal punten je het spel wilt beginnen. Je kunt het eerste spel van een serie spelletjes beginnen met 0, 15.000 of 30.000 punten. Beweeg de controleur voorwaarts om de puntenstand te verhogen en naar achteren om de puntenstand te verlagen. Na het eerste spel kun je het volgende spel beginnen met op zijn hoogst 15.000 punten minder dan de voorafgaande hoge puntenstand (tot aan 300.000 punten, in sprongen van 15.000 punten). Als je zojuist een spel gespeeld hebt en bijvoorbeeld 105.000 punten haalde kun je het volgende spel met 90.000 punten beginnen.

Druk de rode controleurknop in om het spel te beginnen.

► **PUNTENSTAND**

Je begint elk spel met drie pijlen. Voor elke 15.000 punten die je behaalt verdien je een bonus pijl. Elke keer dat je een pijl verliest krijg je vijf punten voor elke bloem en elke drie paddestoelen die op het scherm overgebleven zijn.

Paddestoel: 1 punt

Paddestoelen zijn niet zo erg, maar ze beroven je langzaam van je tuin.



Miljoenenpoot hoofd: 100 punten; miljoenenpoot deel: 10 punten

De miljoenenpoten vallen van boven de tuin aan. Ze marcheren heen en weer over je stuk grond tot dat ze beneden aankomen. Als een miljoenenpoot tegen een paddestoel aanstoot verandert hij van richting. Als je door één enkel deeltje van de miljoenenpoot aangeraakt wordt lig je eruit!

Regenwormen: 100 punten

De regenwormen kunnen niet al te snel uit de voeten, maar ze zijn wel degelijk geniepig. Als je één van deze kleine kruipers raakt dan worden de bewegingen van al de insekten op het scherm voor ongeveer vier sekonden wat langzamer.

Bijen: 200 punten

Bijen zoemen zomaar over het magische stuk grond heen. Ze hebben een heel eigenaardig geluid, dus ze zijn gemakkelijk te herkennen. Maar pas op want als ze op je af komen vliegen wordt je vast en zeker gestoken!

Kevers: 300 punten

Kevers kruipen binnen als je er het minst op verdacht bent. Ze volgen ook een bepaald patroon dus let op!

Spin: 300, 600, 900 of 1200 punten

Springende spinnen komen van beide kanten van het scherm binnen. Hoeveel punten je krijgt door de tuin van spinnen te bevrijden is afhankelijk van hoe dichtbij de spin is op het moment dat je hem raakt.

Muggen: 400 punten

Sla de muggen neer als je veel punten tegelijk wil behalen. Maar wees maar snel met de pijlen — ze zwermen ook!

Libellen: 500 punten

Wees voorzichtig! Deze vliegende beestjes komen graag langs in zwermen.



DDT Bom: 800 punten

Lang leve de insektendodende bommetjes! Breek gewoon één van de bommetjes met de insektendodende inhoud open in je tuin en je verdient automatisch 800 punten. Ontplof het DDT bommetje op het juiste moment en de rook ervan maakt elk insekt wat ermee in aanraking komt onschadelijk! Voor elk insekt wat met de DDT vernietigd wordt verdien je drie keer zoveel punten als je er normaal voor zou krijgen.

Oorwormen: 1000 punten

De oorwormen glibberen rondom de paddestoelen. Ze zijn moeilijk te raken, maar als het doel geraakt wordt zijn ze veel punten waard. Als je ze niet raakt voor dat ze van de ene kant van het scherm naar de andere kant zijn overgestoken, vergiftigen de oorwormen de paddestoelen als ze ze aanraken, en dan veranderen de paddestoelen van kleur. Wég ermee voordat ze nog meer schade veroorzaken!

► NUTTIGE WENKEN

Zorg dat je een oogje houdt op de miljoenenpoot terwijl je de andere insekten uit de weg ruimt. De miljoenenpoot kan stiekem te voorschijn komen als je niet oppast, dus hou ze onder controle.

Als een miljoenenpoot een vergiftigde paddestoel aanraakt — de vergiftigde paddestoelen hebben een iets andere kleur dan de meeste — pas op! De miljoenenpoot zal direkt op je afkomen!

Als de insekten zwermen kun je in grote moeilijkheden terecht komen als je niet goed oppast. Alleen een spin kan de tuin binnen komen terwijl de muggen, bijen en libellen zwermen. Je krijgt 100 punten extra voor het tweede zwermende ongedierte wat je vernietigt, 200 voor het derde, enzovoort, tot aan 1000 punten per ongedierte. Maar wees gewaarschuwd! Zwermend ongedierte vliegt snel en is gevaarlijk!

Elk insekt heeft zijn eigen uniek geluid, dus luister goed om op de hoogte te blijven van wat er gaat komen.

ATARI®
PROOF OF PURCHASE

MILLIPEDE™



ATARI, INC., 1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657 Sunnyvale, CA 94086
ATARI, Reg. U.S. Pat. & TM Off. Printed in U.S.A. Imprimé aux Etats-Unis.
© 1984 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED. C019787-118 REV. A

A Warner Communications Company