

Astro Assembler



Astro Assembler: Beschreibung und Spiel

Das Hauptschiff:

Das vorbereitete A-1-Raumschiff **Astro Assembler** hat als Standardausrüstung Laserwaffen und Raketen an Bord. Ein Schutzschild gehört nicht dazu, weshalb das Schiff durch feindliches Feuer zerstört werden kann.

Die Angriffsstärke (Laser (L) und Raketen (M)) und die Geschwindigkeit (S) können jedoch von Ebene zu Ebene durch Elemente verstärkt werden. Diese Elemente befinden sich in blauen Kapseln, die mit Raketen zerstört werden.

Sowohl die Kapseln als auch die Bodentruppen lassen sich am besten dadurch zerstören, dass man nur einmal schießt, wenn man sich genau unterhalb des Objekts befindet. Von der Erhöhung der Kampfstärke und der Geschwindigkeit abgesehen, gibt es noch weitere Hilfen wie:

(F) Energie (um neue Schiffe zusammenzusetzen). Diese Energie wird in einem Fenster oben auf dem Bildschirm angezeigt.

(P) Punkte

(C) Merkt sich nach der Zerstörung des Schiffes den Status des Schiffes und überträgt ihn auf das nächste Schiff. Das gelbe C merkt sich die Geschwindigkeit, das blaue C merkt sich den Laser und das rote C die Raketen.

(U) Unit für zusätzliche Energiekapazität

(X) zusätzliches Schiff

Das sind nur die wichtigsten Hilfen. Es gibt auch schwarze oder umgedrehte Buchstaben, die jeweils negativ sind und daher besser gemieden werden sollten.

Hier nun eine vollständige Liste der Elemente in den Kapseln:

Spezialwaffensystem

Unser Kampfschiff kann sich zusammen mit den Standardwaffen mit neun weiteren Schiffen zusammenschließen, was eine zusätzliche Kampfstärke ergibt. Der Spieler muss die drei Teile herausfinden, aus denen sich die Schiffe in den Kapseln zusammensetzen. Wenn ein

Schiff vollständig ist, kann es ausgewählt werden, falls genug Energie vorhanden ist.

Sie haben nicht nur höhere Kampfkraft, sondern sie sind auch mit einem Schutzschild ausgestattet. Das Schutzschild steht aber nur für begrenzte Zeit zur Verfügung, weil es Energie benötigt. Wenn die Energie verbraucht ist (sei es durch die Treffer oder weil die Zeit abgelaufen ist), fällt das Schiff automatisch auseinander. Eine Ausnahme stellt das Schiff "Armor" dar, das nur bei Treffern Energie verliert.

Dieses Spezialwaffensystem wurde entwickelt, damit der Spieler die kompliziertesten Situationen durchspielen kann. Die Spezialwaffen sollten nur in kritischen Situation eingesetzt und nicht vergeudet werden. So entwickelt der Spieler für sich Strategien.

Der Zusammenbau von Schiffen

Sobald ein Schiff zusammengesetzt ist, kann es aus dem Waffenfenster (untere linke Ecke des Bildschirms) ausgewählt werden, indem man den zweiten Feuerknopf drückt (oder die entsprechende Taste auf der Tastatur). Wenn man einmal die Taste drückt, werden die verfügbaren Schiffe gezeigt, die nach links und rechts gescrollt werden können.

Wenn das Fenster zu einem blinkenden Schiff wird, kann der Spieler es zusammensetzen, indem er den zweiten Knopf noch einmal drückt.

In extremen Situationen kann das erste verfügbare Schiff zusammengesetzt werden, wenn man in schneller Folge zwei Mal auf den zweiten Knopf drückt.

Die Schiffe können zerlegt werden, indem man den zweiten Knopf zwei Mal schnell hintereinander drückt.

Man sollt aber nicht vergessen, dass man für das Zusammensetzen der Schiffe Energie benötigt. Für Schiffe vom Typ 1 (blau) braucht man nur das blaue Teil. Für Schiffe vom Typ 2 (grün) braucht man mindestens das grüne Teil. Hingegen braucht man für Schiffe vom Typ 3 (rot) mindestens acht rote Einheiten.

HYPER ASSEMBLER

[System Requeriments](#)

[Main Menu](#)

[Game Description and Gameplay](#)

[Troubleshooting](#)

[Credits](#)

Minimum requirements

Pentium 100
Windows 95 / 98 / 2000
DirectX 7
16 MB of RAM
SuperVGA 1Mb
16 bits soundcard
CDROM 2x

Recommended configuration

Pentium 166 or better
Windows 95 / 98 / 2000
DirectX 7
32 MB of RAM
2D or 3D accelerated graphics card
16 bits soundcard
CDROM 8x or better
Arcade-style digital joystick

Options Menu

Pressing RETURN or the fire button on the currently selected control system we get to the main menu, which we can use to start playing directly or to enter the options menu, These are:

- CONTROL** (Selecting number of players and control type, joystick or keyboard)
- DISPLAY** (Selecting the screen resolution)*
- SOUND** (Selecting the FX/music volume)
- DIFFICULTY**

You can move in the menus using cursor keys or UP and DOWN on the selected control. Options can be selected using RETURN or FIRE. Some options such as the control type or the sound configuration are controled using LEFT and RIGHT on the cursor keys or selected control.

Each time the game is restarted the lastest selected options remain.

* Screen modes should be configured at 70-75 Hz rate so that the game plays at normal speed.

Joystick:

It's advisable to use an arcade-style digital joystick (such as a Saitek MEGAMASTER VI or a Telemach 200). It's possible, however, to use analogic controls or a pad.

Keyboard:

F5: Pause
ESC: Exit

DESCRIPTION AND GAMEPLAY

The main ship

The prepared A-1 spaceship “Astro Assembler” has got a laser and missiles as standard equipment. It doesn't include shield, thus destructing the ship at any enemy fire. It's possible, though, to boost the attack power (laser (L) and missiles (M)) and the speed (S) by taking items as the levels progress. These items reside inside blue capsules that are destroyed using missiles.



Capsule Item

The most effective way to destroy both capsules and the land shooters is to shoot only once when we are placed exactly below the objective. Aside from the attack and speed boosts, we can get various other helpers such as:

(F) Energy (to assemble new ships). This energy is represented by an gauge at the upper part of the screen.

(P) Points

(C) Keeps the ship state from this ship to the next, after it has been destroyed. The yellow C keeps speed and the blue keeps the laser while the red one keeps missiles.

(U) Extra energy capacity unit.

(X) Extra ship.

These are only some of the most important ones. There are also black or inverted letters, which are both negative so it's better to avoid them.

This is the complete list of capsule items:

	POINTS		KEEPS LASER		DECREASES ENERGY
	SPEED		KEEPS SPEED		LOW SPEED
	LASER		KEEPS MISSILES		MINIMUM LASER
	MISSILES		HIPERSPEED		MINIMUM MISSILES
	MISSILE FREQUENCY		EXTRA SHIP		EMPTY ENERGY
	1 ENERGY UNIT		FULL ENERGY		INVERSE CONTROL
	2 ENERGY UNITS		MAXIMUM SPEED, LASER AND MISSILES		LASER ISN'T KEPT
	3 ENERGY UNITS		SUBSTRACT 20000 POINTS FROM SCORE		SPEED ISN'T KEPT
	EXTRA ENERGY CAPACITY UNIT		POWERS DOWN LASER		MISSILES AREN'T KEPT

Special weapons system

Together with the standard weapons, our combat ship can assemble with 9 more ships that give extra attack power. You have to find out the three parts that compose the ships inside the capsules. When a ship is complete, we can select it if we have got enough energy.

Aside from a bigger attack power, they have got a shield, but it's only available for a limited time because they need energy. When it gets exhausted (either by time or by hits), the ship will disassemble automatically. The exception is the "ARMOR" ship which only loses energy with hits.

This special weapon system is designed to allow the player to complete the most complicated situations. You have to use them at critical points only, avoiding wasting them, thus setting up strategies for the player.



ALPHA
SIXTH ORDER LASER



SEEKER
HOMING MISSILES



CANNON
SUPER LASER-CANNON



ARMOR
SHIELD



PLASMA
CONCENTRATED PLASMA



STORM
COMBINATED WEAPON



ATOMIC
NUCLEAR BOMBS



POWER
ENERGY MEGA-RAY



RAIDEN
MEGA BOMB

Ship assembling

Once a ship has been completed we can select it from the weapons gauge (lower-left corner of the screen) pressing the second fire button (or the matching key on the keyboard). A single press will show the available ships, which can be scrolled tleft and right.

When the gauge gets a blinking ship, we can assemble it by pressing button 2 again.

On extreme situations we can assemble the first available ship by pressing fast button 2 two times.

The ships can be disassembled by pressing button 2 two times in rapid sucesion.

You should note that you need energy to assemble the ships. For type-1(blue) ships you only need to have the blue part. For type-2(green) you need at least the green part, while for the type-3 one (red) you need at least 8 red units.



Troubleshooting

1.- The game is much slower in high-resolution modes.

This is because your graphics card is not fast enough. Try playing at low resolution (320x200)

2.- The game changes speed in some screen modes, becoming too fast.

You can adjust your graphics refresh rate at Control Panel/Screen Properties/Configuration/Advanced...You should set it to 70 or 75 Hz.

3.- The game graphics are jerky.

Try reducing the graphics resolution.

Possible error messages upon starting the game:

4.- 'Unable to get Windows info'.

Your Windows operating system is not working correctly. Try installing it again.

5.- 'Out of memory'.

Your system hasn't got enough memory to run the game. Check that you have got 32 Mb at least and don't run any programs at the same time.

6.- 'This application requires DirectX 7 or later', 'DirectDraw init failed' o 'DirectInput init failed'

Your system hasn't got DirectX 7 or better drivers, which are needed to run the game.

7.- 'This application requires Windows95 or later'

The game is only compatible with Windows 95/98 or better.

8.- 'Memory access error', 'Application init failed' o 'Memory init failed'

A memory access error has happened. Try it again after restarting the system.

9.- 'Unable to create configuration file'

The configuration file ASTRO.CFG was not created in the Windows directory. This

doesn't affect the gameplay but the highscore-tables and the cofiguration will not be saved. Check that you don't have a file with that name on the Windows directory.

10.- 'Unable to load files'

Some game files are not OK. Try to install again.

ASTRO ASSEMBLER

A game made by:



ADVANCED
PROJECTS

Programmer: Alejandro del Campo
Graphic Design: Marco Antonio del Campo
Music: Abraham Sánchez & Jose Antonio Arrain

Colaborators:

Jose Luis del Campo
Alfonso Borrego Jurado
Jose Antonio Arrain Mancera

Thanks to:

Manuel Temblador Sevilla
Serafin Temblador Sevilla
Manuel Recio
Alberto García-Baquero Vega
Antonio Vargas
Antonio Arteaga

DESCRIPCIÓN Y JUEGO DE **ASTRO ASSEMBLER**

La nave principal:

La preparada nave A-1 de “**Astro Assembler**” tiene un láser y misiles como equipamiento estándar. No incluye escudo, por lo que la nave puede ser destruida por cualquier fuego enemigo.

Sin embargo, es posible aumentar la fuerza de ataque (láser (L) y misiles (M)) y la velocidad (S) recogiendo objetos a medida que avanzan los niveles. Estos objetos se encuentran dentro de las cápsulas azules que se destruyen empleando los misiles.

La forma más eficaz de destruir tanto las cápsulas como los tiradores de tierra es disparar solo una vez cuando estemos situados exactamente debajo del objetivo. Aparte del aumento del ataque y la velocidad, podemos conseguir ayuda de varios sitios, como:

(F) Energía (para organizar nuevas naves). Esta energía está representada por un medidor situado en la parte superior de la pantalla

(P) Puntos

(C) Cuando la nave es destruida, transmite a la siguiente el estado en que se encontraba ella. La C amarilla mantiene la velocidad, la azul mantiene el láser, y la roja mantiene los misiles.

(U) Unidad de capacidad energética extra

(X) Nave extra

Estas son solo algunas de las más importantes. También existen letras negras o invertidas. Ambas son negativas, así que es mejor evitarlas.

Esta es la lista completa de objetos guardados dentro de las cápsulas:

Sistema armamentístico especial

Junto con las armas estándar, nuestra nave de combate puede juntarse con 9 naves más, lo que le proporciona un poder de ataque especial. Tienes que encontrar las tres partes que componen las naves dentro de las cápsulas. Cuando una nave está completa, podemos seleccionarla si tenemos energía suficiente.

Aparte de tener una mayor capacidad de ataque, estas naves disponen de un escudo, pero solo está disponible durante un tiempo limitado porque necesitan energía. Cuando se agota (por tiempo o por recibir disparos), la nave se desmontará automáticamente. La excepción es la nave “**ARMOR**” que solo pierde energía por los disparos que recibe.

Este sistema armamentístico especial se ha diseñado para permitir al jugador superar las situaciones más complicadas. Tienes que emplearlo solo en momentos decisivos y evitar desperdiciarlo, por lo que deberás establecer estrategias de jugador.

Montaje de naves

Una vez que se ha finalizado una nave, podemos seleccionarla del marcador armamentístico (esquina inferior izquierda de la pantalla) pulsando la segunda tecla de fuego (o la tecla correspondiente del teclado). Al pulsarla una vez aparecerán las naves disponibles, que se puede desplazar hacia la izquierda y la derecha.

Cuando en el marcador aparece una nave intermitente, podemos montarla pulsando de nuevo el botón 2.

En situaciones extremas, podemos montar la primera nave disponible pulsando rápidamente la tecla 2 dos veces.

Las naves se pueden desmontar pulsando la tecla 2 dos veces en rápida sucesión.

Deberías tener en cuenta que necesitas energía para montar las naves. Para las naves de tipo 1 (azules), solo necesitas tener la parte azul. Para el tipo 2 (verde), necesitas al menos la parte verde, mientras que para el tipo 3 (rojo), necesitas al menos 8 unidades rojas.

ASTRO ASSEMBLER DESCRIPTION ET MODE D'EMPLOI

Le vaisseau principal :

Le vaisseau spatial "**Astro Assembler**" A-1 tel qu'il est affrété contient un laser et des missiles dans son équipement standard. En revanche, il ne contient pas de bouclier ; il peut donc être détruit à chaque coup de feu ennemi.

Vous pouvez cependant augmenter votre pouvoir d'attaque (laser (L) et missiles (M)) ainsi que votre vitesse (S) en prenant les instruments qui apparaissent dans les différents niveaux. Ces instruments sont protégés par des capsules bleues que vous pouvez détruire à l'aide de missiles.

Le moyen le plus efficace pour détruire les capsules et les lance-roquettes est de tirer une fois seulement lorsque vous vous situez directement sous l'objectif. Outre les moyens destinés à augmenter votre pouvoir d'attaque et votre vitesse, vous disposez d'une variété d'autres options telles que :

(F) Énergie (pour assembler de nouveaux vaisseaux). Cette énergie est représentée par une jauge sur la partie supérieure de l'écran ;

(P) Points ;

(C) Maintient l'état de ce vaisseau en changeant de vaisseau une fois qu'il est détruit. Le C jaune maintient la vitesse ; le bleu, le laser et le rouge, les missiles ;

(U) Unité de capacité d'énergie supplémentaire ;

(X) Vaisseau supplémentaire.

Ce ne sont là que les principaux outils dont vous disposez. Il y en a d'autres. Les lettres noires ou inversées sont négatives ; il vaut mieux donc les éviter.

Voici la liste complète des outils de la capsule :

La flotte des armes spéciales

Au côté des équipements d'armes standards, notre vaisseau de combat peut assembler 9 autres vaisseaux qui confèrent un pouvoir d'attaque supplémentaire. Vous devez trouver les trois éléments qui composent les vaisseaux dans les capsules. Quand un vaisseau est complet, vous pouvez le sélectionner si vous disposez de l'énergie suffisante.

En plus d'avoir un pouvoir d'attaque supérieur, ces vaisseaux sont munis d'un bouclier, qui n'est toutefois disponible qu'une durée limitée en raison de leur haute consommation d'énergie. Une fois leur capacité épuisée (soit dans le temps soit en raison des tirs) ces vaisseaux se désassemblent automatiquement, à l'exception du «ARMOR» qui ne perd son énergie que par les tirs.

Cette flotte d'armes spéciales est conçue pour permettre au joueur de traverser les situations les plus complexes. Il convient de n'utiliser ces vaisseaux qu'aux moments critiques de manière à ne pas les gaspiller. Le joueur doit donc élaborer des stratégies.

L'assemblage des vaisseaux

Une fois qu'un vaisseau est assemblé, vous pouvez le sélectionner sur l'écran des armes (coin inférieur gauche de l'écran) en appuyant sur le deuxième bouton de tir (ou la touche correspondante sur le clavier). Appuyez une fois pour afficher les vaisseaux disponibles, que vous pouvez parcourir de gauche à droite.

Lorsqu'un vaisseau clignote sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 2 pour l'assembler.

Dans les situations extrêmes, l'on peut assembler le premier vaisseau disponible en appuyant rapidement deux fois sur le bouton.

Les vaisseaux peuvent être désassemblés en appuyant rapidement deux fois sur le bouton.

Il est à noter qu'il faut disposer de suffisamment d'énergie pour assembler les vaisseaux.

Pour les vaisseaux de type 1 (bleu), votre jauge doit couvrir le niveau bleu ; pour les vaisseaux de type 2 (vert), votre jauge doit couvrir la zone verte et pour les vaisseaux de type 3 (rouge) votre capacité d'énergie doit au moins couvrir 8 unités de la jauge rouge.

DESCRIZIONE E ISTRUZIONI PER **ASTRO ASSEMBLER**

Navicella principale;

La navicella spaziale iniziale A-1 “**Astro Assembler**” ha come equipaggiamento standard un laser e dei missili. Non è incluso lo scudo, quindi la navicella viene distrutta ad ogni attacco nemico.

Tuttavia, è possibile incrementare la potenza d’attacco laser (L), missili (M) e velocità (S) prendendo oggetti durante la progressione dei livelli. Questi oggetti si trovano all’interno di capsule blu che vengono distrutte dai missili.

Il modo più efficace per distruggere sia le capsule sia l’artiglieria è sparare solo una volta quando ci si trova esattamente sotto l’obiettivo. A parte l’incremento dell’attacco e della velocità, si possono avere diversi altri aiuti come:

(F) Energia (per assemblare nuove navi). Questa energia è rappresentata da un indicatore nella parte superiore dello schermo.

(P) Punti

(C) Mantiene lo stato della nave nel passaggio da una nave all’altra, dopo che la prima è stata distrutta. La C gialla mantiene la velocità, quella blu mantiene il laser, mentre quella rossa i missili.

(U) Unità di indicazione della capacità extra.

(X) Nave extra.

Questi sono solo alcuni dei più importanti. Ci sono anche lettere nere o capovolte che sono entrambe negative, quindi è meglio evitarle.

Questa è la lista completa degli oggetti della capsula:

Sistema di armi speciali

Insieme alle armi standard, la nostra nave da combattimento può assemblarsi con altre 9 navi per una potenza d’attacco extra. Devi trovare le tre parti che compongono le navi dentro le capsule. Quando una nave è completata, puoi selezionarla se hai abbastanza energia.

A parte una potenza d’attacco maggiore, esse hanno uno scudo, che è però disponibile solo per un periodo limitato di tempo, dal momento che hanno bisogno di energia. Quando questa è esaurita (sia a causa del tempo, sia per i colpi ricevuti), la nave si smonterà automaticamente. L’eccezione è la nave “**ARMOR**” che perde energia solo a causa dei colpi.

Questo speciale equipaggiamento offensivo è destinato a permettere al giocatore di completare le situazioni più complicate. Devi usarlo solo nei momenti critici evitando di sprecarlo, fornendo quindi strategie per il giocatore.

Assemblaggio della nave

Una volta che una nave è stata completata, possiamo selezionarla dall'indicatore delle armi (angolo in basso a sinistra dello schermo). Una singola pressione mostrerà le navi disponibili, che possono essere fatte scorrere a sinistra e a destra.

Quando l'indicatore segnala una nave intermittente, possiamo assemblarla schiacciando di nuovo il tasto 2.

In situazioni estreme possiamo assemblare la prima nave disponibile premendo rapidamente due volte il tasto 2.

Le navi possono essere smontate schiacciando il tasto 2 due volte in rapida successione.

Fai attenzione poiché hai bisogno di energia per assemblare le navi. Per le navi di tipo 1 (blu) ti basta avere solo la parte blu. Per le navi di tipo 2 (verdi) hai bisogno almeno della parte verde, mentre per le navi di tipo 3 (rosse) hai bisogno di almeno otto unità rosse.

ASTRO ASSEMBLER – beschrijving en spelen

Het hoofdschip:

Tot de standaard uitrusting van het A-1 ruimteschip “**Astro Assembler**” behoren een laser en raketten. Het schip heeft geen schild, waardoor het bij vijandelijk vuur wordt vernietigd.

Naarmate het spel vordert, kun je de aanvalskracht (laser (L) en raketten (M)) en de snelheid (S) verhogen door voorwerpen te verzamelen. Deze voorwerpen bevinden zich in blauwe capsules die met raketten worden vernietigd.

Capsules en het geschut op het land kun je het beste vernietigen door je schip precies onder het doel te plaatsen en vervolgens slechts één keer te schieten. Behalve de verhoging van de aanvalskracht en snelheid, zijn er diverse andere hulpmiddelen zoals:

(F) Energie (voor het maken van nieuwe schepen). Een meter in het bovenste deel van het scherm geeft de beschikbare energie aan.

(P) Punten

(C) Geeft de status van dit schip na vernietiging door aan het volgende schip. De gele C behoudt de snelheid, de blauwe behoudt de laser en de rode behoudt de raketten.

(U) Unit met extra energiec capaciteit.

(X) Extra schip.

Dit zijn enkele van de belangrijkste hulpmiddelen. Er zijn ook zwarte of geïnverteerde letters, die je het beste niet kunt gebruiken omdat ze een ongewenste resultaat hebben.

De complete lijst met voorwerpen in capsules:

Speciaal wapensysteem

Samen met de standaard wapens kan ons gevechtsschip zich samenvoegen met 9 andere schepen zodat je beschikt over meer aanvalskracht. De drie delen waar deze schepen uit bestaan, moet je zoeken in de capsules. Zodra een schip compleet is en we hebben genoeg energie, dan kunnen we dit schip selecteren.

Behalve een grotere aanvalskracht hebben zij ook een schild. Omdat het schild energie verbruikt, werkt het echter maar gedurende een beperkte tijd. Zodra de energie van dit schild op is (door tijd of door treffers), zal het schip automatisch worden gedemonteerd. Het “ARMOR” schip verliest uitsluitend energie zodra het wordt getroffen en niet door tijd.

Met dit speciale wapensysteem ben je opgewassen tegen de meest complexe situaties. Gebruik dit systeem alleen in kritieke situaties en verspil het niet. Ga daarom strategisch te werk.

Monteren van het schip

Zodra een schip compleet is, kun je dit selecteren in de wapenmeter (linksonder op het scherm) door op de tweede schiettoets (of overeenkomstige toets op het toetsenbord) te drukken. Druk één keer op deze toets om de beschikbare schepen te bekijken. Je kunt naar links en rechts bladeren.

Zodra de meter een knipperend schip toont, kun je dit monteren door opnieuw op toets 2 te drukken.

In uitzonderlijke situaties kun je het eerst beschikbare schip monteren door twee keer snel op toets 2 te drukken.

Door snel twee keer op toets 2 te drukken, kun je de schepen demonteren.

Om een schip te monteren, is energie nodig. Voor schepen van het type-1 (blauw) heb je uitsluitend het blauwe deel nodig. Voor schepen van het type-2 (groen) heb je minimaal het groene deel nodig en voor schepen van het type-3 (rood) heb je tenminste 8 rode units nodig.
