

ATARI®

COMPUTERS


COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma

SPACE INVADERS*

RXB 4008

ATARI®

 A Warner Communications Company

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

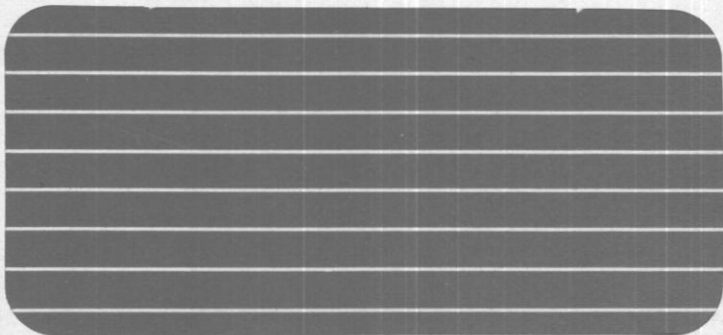
Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

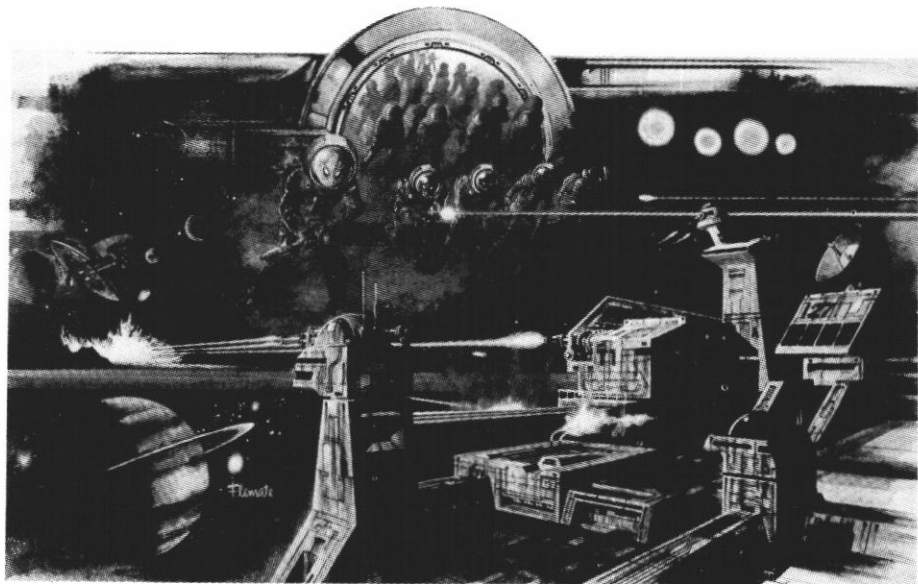
Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
9814 AL BREDA

HOOFDKANTOOR:

Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3600 BP MAARSSEN,
Atoomweg 460
3642 AB UTRECHT





Computerprogramma

SPACE INVADERS*

RXB 4008

INHOUD

1. Introductie en beschrijving van het spel
2. Het inzetten van de Space Invaders Module
3. Het spel beginnen
Option
Select
Start
4. Het gebruik van de joysticks
5. Spel-variaties
6. Scoren

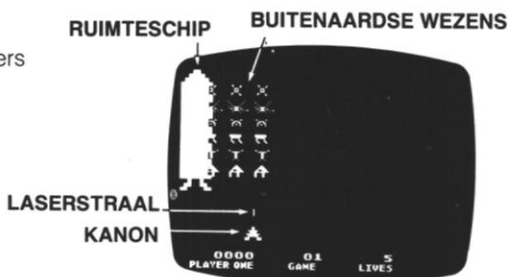
1. INTRODUKTIE EN SPELBESCHRIJVING

U hebt een missie naar de maan, maar u niet alleen, ook de dodelijke Space Invaders!! Uw doel is om uzelf tegen de buitenaardse indringers te verdedigen en ze tegen te houden om op het maanoppervlak te landen, door hen te vernietigen. Uw uiteindelijke doel is om zoveel mogelijke punten te verdienen. Punten worden telkens verdiend, wanneer u één van de Space Invaders raakt met een straal van uw laser-kanon.

De buitenaardse wezens marcheren vanaf het grote ruimteschip aan de linkerkant van uw scherm en werpen laserstralen af terwijl ze voorttrekken. Terwijl hun raket het maanoppervlak nadert, willen ze wel eens hun laserstralen op uw laserkanon richten.

De joystick beweegt het kanon naar links of rechts en met de rode knop op de joystick vuurt u laserstralen af, die

bij contact de vijand vernietigen. (zie: Gebruik van de joystick).



Wanneer u alle 48 Space Invaders vernietigt voordat ze het maanoppervlak bereiken, verschijnt er een nieuw stel Invaders op uw scherm. Telkens wanneer de Invaders opnieuw op het scherm zijn gezet, zullen ze vanuit een positie, dichtbij de oppervlakte beginnen, totdat het grote ruimteschip werkelijk het maanoppervlak raakt. Zodra dit gebeurt, volgt een pauze en er staat u een verrassingsbezoek te wachten. Na deze pauze zullen de Invaders weer vanaf het ruimteschip beginnen te marcheren.

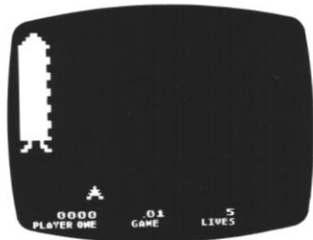
U hebt beurtelings 3 of 5 „levens“, dit hangt van het spelnummer af. Wanneer u door een vijandelijke laser wordt geraakt, verliest u telkens één leven. Het spel is afgelopen wanneer u uw laatste leven hebt verloren óf wanneer een willekeurige Invader het maanoppervlak bereikt.

Doe uw best om het maanoppervlak tegen de aanvallen van deze buitenaardse vijanden te beschermen.
TOT ZIENS IN DE RUIMTE!!

2. DE SPACE INVADERS MODULE INZETTEN

Om het Space Invaders programma vanuit de module in de computer te laden, volgt u de volgende procedure:

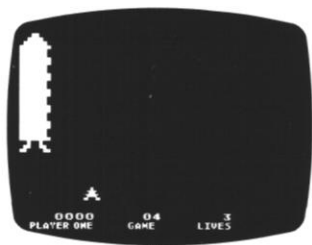
1. Sluit uw ATARI huiscomputer op uw televisietoestel aan, zoals aangegeven in de Gebruikers Handleiding.
2. Zet de module, met het label naar u toe, voorzichtig maar krachtig in de daarvoor bestemde gleuf.
3. Zet uw televisietoestel aan en stel het geluid bij.
4. Zet uw computer aan door de „POWER” schakelaar op „ON” (aan) te zetten.
5. Wanneer het apparaat juist is ingesteld, verschijnt het volgende beeld op uw televisiescherm.



3. OM HET SPEL TE BEGINNEN

Als de cassette in de computer zit (zie: Inzetten van de Space Invaders cassette), bent u bijna zover dat u kunt beginnen. Er zijn 12 verschillende Space Invaders spelletjes, elk met hun eigen spelnummer. Om een spel te kiezen, drukt u op de OPTION-toets, en houdt u de knop ingedrukt totdat het nummer van het door u gewenste spel op het scherm verschijnt.

(Zie: SPEL-VARIATIES, voor een uitgebreide beschrijving van de spelen).



SPELNUMMER

Gebruik de SELECT-toets op de computer-console om het aantal spelers te kiezen. Elk spel kan door één of meerdere spelers worden gespeeld. Wanneer Space Invaders voor het eerst op uw scherm verschijnt, is dit ingesteld op één speler. Druk de SELECT-toets in en PLAYER 2 verschijnt aan de rechterkant van het scherm. Drukt u weer de SELECT-toets in om terug te keren naar het éénmansspel.

Speler 1 begint. (Zie het gebruik van de joystick)

START

Druk de START-toets in om het spel te beginnen. De START-toets kan gebruikt worden om een nieuw spel te beginnen of een spel terug te zetten naar het beginpunt.

4.

HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

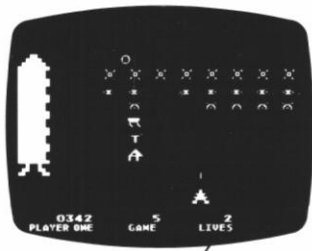
Maak gebruik van de joystick met Space Invaders. Steek de joystick stevig in Controller Jacks 1 en 2 van uw Atari home computer.

Houd de joystick zodanig vast, met de rode knop linksboven gericht op uw televisiescherm.

Bij een éénmansspel gebruikt de speler de joystick aangesloten op Jack 1. Bij een tweemansspel gebruikt de eerste speler de joystick aangesloten op Jack 1 en de tweede speler de joystick aangesloten op Jack 2.

Beweeg uw joystick naar links of rechts om uw laserkanon links of rechts onderaan uw scherm te besturen. Doe dit om te voorkomen dat u door een laserstraal wordt geraakt, die de indringers telkens weer vanuit de lucht laten schieten, en richt uw eigen laserstralen.

Telkens wanneer u door een laserstraal wordt geraakt, houdt het spel tijdelijk op en het aantal beurten of levens die zijn overgebleven, verschijnt rechts onderaan uw beeldscherm.



OVERGEBLEVEN „LEVEN’S’’

Druk de rode knop op de joystick in om laserstralen af te vuren. Wanneer u een laserstraal afvuurt, kunt u niet weer vuren voordat u een doel hebt geraakt, of voordat de laserstraal bovenaan het scherm verdwijnt. Het aantal laserstralen die u kunt afvuren is onbeperkt.

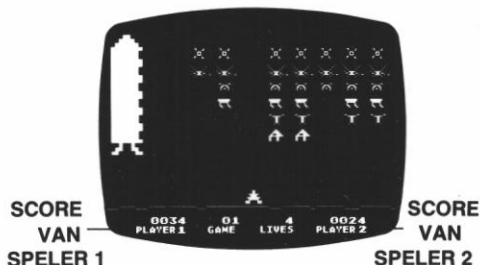
N.B.: Om in het spel, op elk moment te onderbreken, houdt u de CONTROL-toets ingedrukt terwijl u de 1-toets indrukt. Volg deze procedure ook om het spel weer voort te zetten.



6.

HET SCOREN

Uw score wordt onderaan het scherm vertoond. De score van speler 1 verschijnt links, van speler 2 rechts. De Space Invaders zijn elk 2 punten waard totdat ze één graad lager op het spelersveld bereiken, dan zijn ze elk 4 punten waard.



Het Space Invaders Commando ruimteschip, dat geregeld langs de bovenkant van uw scherm voorbij vliegt, is 18 punten waard wanneer het door één van uw laserstralen wordt geraakt.

