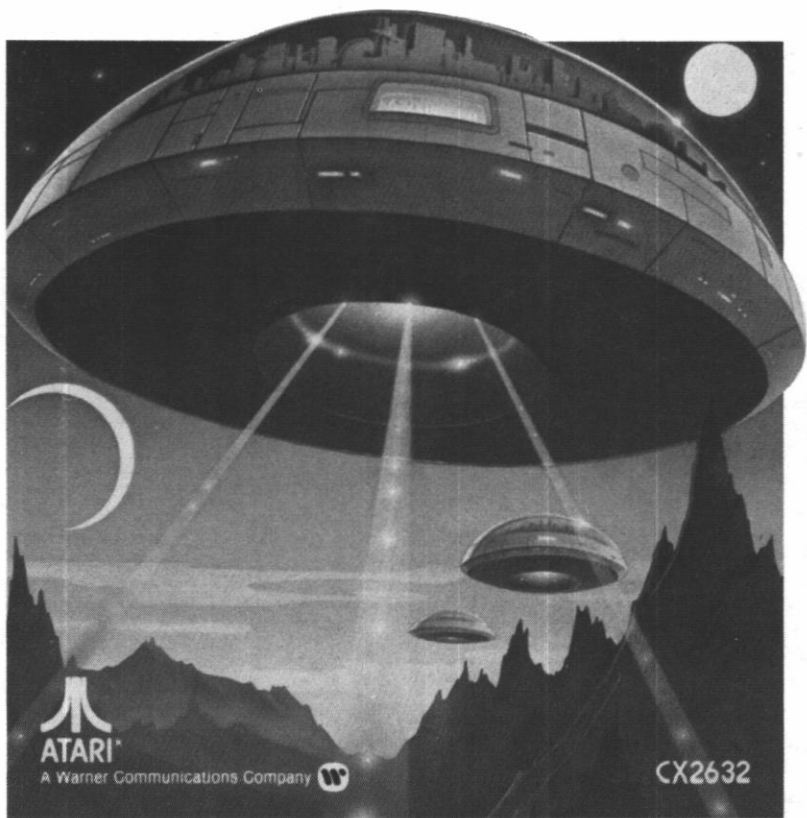


Nederlands

112 spelvariaties

SPACE INVADERS*



*SPACE INVADERS is het handelsmerk van Taito America Corp. 1980

Bij deze spelcassette gebruikt U de joystick. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer (voor éénmansspelen gebruikt u de **LINKER** aansluiting). (Zie deel 3 van de gebruiksaanwijzing.) Houd de commandopost met de rode drukknoop links van u af.



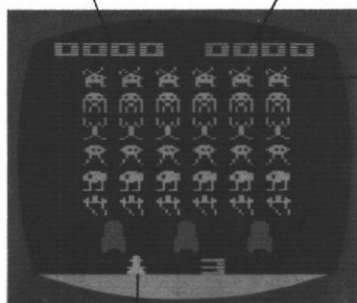
Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

HET SPEL

Telkens wanneer u Space Invaders speelt bent u in oorlog met buitenaardse wezens die de aarde bedreigen. U moet deze wezens vernietigen met uw laserkanon, vóórdat zij de aarde (= onderkant van het scherm) bereiken en vóórdat u driemaal wordt geraakt door hun laserbommen.

U probeert zoveel mogelijk punten te halen. Elke "Invader" die u neerschiet levert U een aantal punten op; afhankelijk van hun uitgangspositie op het scherm.

Score 1^e speler Score 2^e speler



Invaders

Kanon

Wanneer u alle 36 "Invaders" neerschiet vóór zij de grond bereiken verschijnt een nieuwe groep buitenaardse wezens. Elke groep begint iets dichterbij de aarde, tot de laagste startpositie is bereikt. Space Invaders kan op elk moment tijdens het spel worden afgebroken en opnieuw begonnen.

GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Door uw joystick naar links of rechts te drukken beweegt u uw laserkanon over de onderkant van het scherm.

Hierdoor kunt u laserbommen ontwijken, die de "Invaders" op u afschieten, tevens kunt u uw kanon richten. Elke keer dat uw kanon door een laserbom wordt geraakt wordt het spel onderbroken en ziet u, hoeveel levens u nog heeft.

Met de rode drukknop vuurt u uw kanon af. U kunt uw kanon pas opnieuw afvuren, nadat u een buitenaards wezen heeft geraakt of de laserstraal van het scherm verdwijnt.

Met de toets **GAME SELECT** kiest u de gewenste spelvariatie; het spelnummer ziet u linksboven op het beeldscherm. Rechtsboven ziet u het aantal spelers.

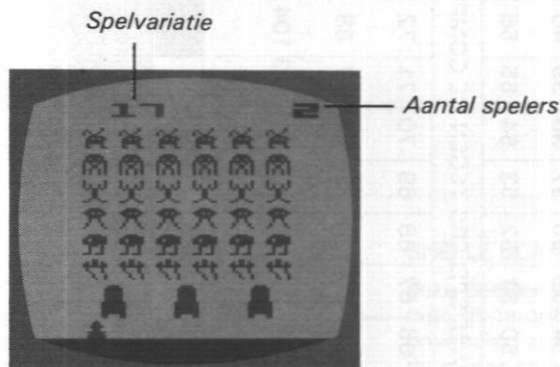
SPELBEGIN

Hoe minder "Invaders" er overblijven, hoe sneller ze zich bewegen - waardoor ze moeilijker te raken zijn. De hoogste snelheid wordt bereikt wanneer nog maar één wezen overblijft.

Er zijn 112 variaties op Space Invaders; een overzicht ervan vindt u middenin dit boekje. Bewaar het bij de cassette, zodat u het altijd bij de hand heeft.

LET OP: Door de toets **GAME SELECT** omlaag te houden „bladert“ u door alle spelnummers. U kunt echter „snelbladeren“ door zowel de **GAME SELECT** als **GAME RESET** toetsen omlaag te houden. Wanneer u het gewenste nummer nadert laat u de **GAME RESET**-toets los en „bladert“ u langzaam verder tot het juiste spelnummer met alleen de toets **GAME SELECT**.

U begint het spel met de toets **GAME RESET**.



MOEILIKHEIDSGRAAD

Met de schakelaars verandert u het kaliber van uw laserkanon. In stand B is het kanon kleiner, en daardoor makkelijker te gebruiken voor een beginner. In stand A is het kanon twee keer zo groot, en dus makkelijker te raken voor de "Invaders".

Bij éénmansspelen gebruikt u de linker schakelaar voor de moeilijkheidsgraad. Bij tweemansspelen gebruikt u de linker schakelaar voor de linker speler, en de rechter schakelaar voor de rechter speler.

ALGEMENE INFORMATIE

U weet nu dat u de "Invaders" moet raken en doden voor zij de aarde bereiken (bodem van beeldscherm). Ook weet u, dat u hun bommen moet ontwijken om de aarde te kunnen beschermen.

Hieronder volgt nog enige informatie, die u helpt bij het spel.

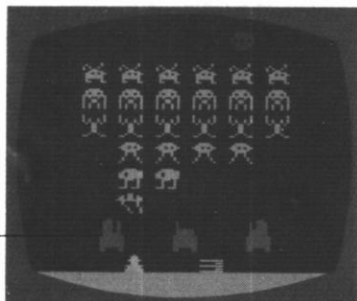
Af en toe vliegt tijdens het spel het **COMMANDOSCHIP** van de "Invaders" bovenlangs het scherm.

Het commandoschip is 200 punten (in de versies C en D 100 punten) waard wanneer u het neerschiet. Dat is meer dan elk ander doel (zie: puntentelling). Het zal u verheugen, dat het

commandoschip geen bommen laat vallen, en dus geen schade aan uw kanon kan aanrichten. U kunt er gewoon wat extra punten mee halen. Maar zorg dat u een oogje op de "Invaders" houdt en hun bommen ontwijkt!

Er zijn schermen (zie afbeelding) tussen uw kanon en de "Invaders". Hieronder kunt u schuilen voor bommen. Maar

Scherm



OPMERKING:

Alvorens een cassette Game Program™ ATARI® in te zetten of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de elektronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van het spel Video Computer System™ ATARI®.

wanneer een scherm wordt geraakt beschadigt het wel waardoor laserbommen van de "Invaders", maar ook uw laserstralen er doorheen kunnen. Wanneer de "Invaders" te dicht bij de schermen komen, verdwijnen de schermen.

Als een "Invader" de aarde (onderkant van het beeldscherm) raakt heeft u verloren!

De kleine lijntjes (balkjes) onderaan het beeldscherm geven aan tot hoever u uw kanon naar links of rechts kunt bewegen. Laat u hier niet insluiten door vijandelijk vuur!

SPELVARIATIES

Er zijn verscheidene variaties bij Space Invaders (zie het speloverzicht). Hierdoor heeft u wat meer keuze, en is het ook voor de meest ervaren speler moeilijk...

De variaties zijn:

BEWEGENDE SCHERMEN:

de schermen bewegen heen en weer over het beeldscherm, en blijven niet op één plaats. Eronder schuilen wordt moeilijker.

ZIGZAGBOMMEN:

de bommen van de "Invaders" zigzaggen over het scherm. Het is moeilijk te zeggen waar ze precies neerkomen, dus blijf uit de buurt!

SNELLE BOMMEN:

deze bommen vallen snel en zijn moeilijk te ontwijken. Als ze bovendien zigzaggen heeft zelfs de meest ervaren speler zijn handen vol!

ONZICHTBARE "INVADERS":

de buitenaardse wezens zijn niet zichtbaar op het scherm als het spel begint. Elke keer als u één "Invader" raakt zijn de overgebleven "Invaders" eventjes zichtbaar, om prompt daarna weer te verdwijnen.

TIP:

als u het uzelf écht moeilijk wilt maken, kies dan eens variatie 16...

MOGELIJKHEDEN VOOR EEN EN TWEE SPELERS

Naast de diverse variaties is er nog een aantal mogelijkheden voor één of twee spelers.

A. Het „normale“ basisspel voor één speler (spel 1-16). Variaties naar keuze, maar steeds 1 speler tegen de computer.

B. Twee spelers tegen elkaar spelen om de beurt (spel 17-32). De linker speler begint (start links van het scherm), daarna start de rechter speler (vanaf de rechterzijde van het scherm). Het scherm verandert per beurt, zodat elke speler zijn eigen groep „Invaders“ heeft. Na elk spel worden de schermen geheel hersteld. Het commandoschip is 200 punten waard. Het spel eindigt na 3 vijandelijke treffers of wanneer de „Invaders“ de aarde bereiken. De speler met de meeste punten wint.

C. Twee spelers spelen tegen elkaar maar tegelijk (spel 33-48). Beide spelers schieten tegelijk en proberen de meeste punten te halen. Het commandoschip is 100 punten waard. Wanneer u wordt geraakt krijgt uw tegenstander 200 punten. Het spel eindigt na 3 vijandelijke treffers of wanneer de aanvallers de aarde bereiken.

D. Twee spelers tegen elkaar, tegelijk, maar om de beurt schietend (spel 49-64). Wanneer u te lang wacht met schieten wordt uw kanon automatisch afgeschoten, en is uw tegenstander aan de beurt.

Verder identiek aan variatie C.

E. Twee spelers tegen de computer (spel 65-80). De spelers hebben samen één laserkanon. Elke speler kan het kanon één kant uit bewegen, de rechter speler naar rechts, de linker speler naar links. Beide spelers kunnen het kanon afvuren. Verder als het „normale“ spel (A), dus één scorebord, commandoschip = 200 punten, etc.

F. Twee spelers spelen tegen de computer, om beurten kunnen zij het kanon verplaatsen en schieten (spel 81-96). De linker speler begint en beweegt het kanon naar wens. Na één schot neemt de rechter speler het commando over tot zijn schot, waarna links weer overneemt, etc. De beide spelers spelen voor één totaal score. Verder als E.

G. Twee spelers spelen tegen de computer, één speler verplaatst, één speler schiet (spel 97-112). De linker speler beweegt het laserkanon, de rechter speler bedient de vuurknop. Verder als E en F.

PUNTEENTELLING

De "Invaders" zijn 5, 10, 20, 25 of 30 punten waard van eerste tot zesde rij (zie afbeelding). De puntenwaarde verandert niet

naarmate zij dichterbij de aarde komen. Elke groep "Invaders" is in totaal 630 punten waard.

Punten
per "Invader"

Rij-6		30
Rij 5		25
Rij 4		20
Rij 3		15
Rij 2		10
Rij 1		5

Hoewel een onbeperkt puntenaantal kan worden gehaald kunnen er maar 4 cijfers op het beeldscherm, zodat de hoogst aangegeven stand 9999 is. Dit is niet de hoogst mogelijke stand, maar de hoogste stand die kan worden aangegeven.

Bij éénmansspelen wordt de stand linksboven op het scherm aan gegeven. Bij tweemansspelen staat die van de linker speler links- en die van de rechterspeler rechtsboven aan het beeldscherm. De stand of standen verdwijnen wanneer het commandoschip van de "Invaders" overvliegt, ze komen terug zodra het schip is verdwenen of neergeschoten.

SPACE INVADERS*



A Warner Communications Company

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

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN