

# ATARI<sup>®</sup> 2600<sup>™</sup>

Nederlands • 1 of 2 spelerspel

**1** spelvariantie

## PHOENIX<sup>™</sup>



Trademark licensed by Centuri, Inc.



## HET SPEL

Als commandant van het woestijn krijgsschip, de Phoenix, is het Uw opdracht om het buitenaardse ruimteschip te bereiken dat langzaam maar zeker de hulpbronnen van Uw planeet uitput, en de piloot erin neer te schieten. Vier zwermen wrede, buitenaardse vogels bewaken het ruimteschip. Indien Uw schip wordt geraakt door een vogel of door een laser-bom van een vogel, verliest U één Phoenix-leven.

Uw krijgsschip is uitgerust met een snel vurend laser-kanon en een (noodzakelijk) krachtschild (zie BEDIENING/BESTURING van de Phoenix).

U start het spel met 5 levens.



Om de grote vogels tijdens de 3e of 4e golf uit te schakelen, dient U hen in het midden te raken. Een vogel met 1 vleugel blijft aanvallen en herstelt zich snel. (zie **figuur 1**).

Om de buitenaardse piloot te vernietigen, dient u een gat te schieten in de romp van het schip, precies onder de cockpit (zie **fig. 2**). "Timing" is van essentieel belang bij het schieten op de buitenaardse vreemdeling aangezien het middelste gedeelte van de romp om het ruimteschip draait.

Als het U lukt de buitenaardse vreemdeling te vernietigen, begint het spel overnieuw met een eerste golf van vogels en U krijgt de kans om in de 2e ronde meer punten te scoren (zie "HET SCOREN").

# JOYSTICKS

Gebruik Uw joystick bij deze Atari spelcassette. Zorg ervoor dat de kabels stevig zijn aangesloten op de contacten aan de achterkant van Uw spelcomputer. Voor een 1-speler spel bevestigt U de joystick in het **LINKER CONTACT**. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht. Zie Uw handleiding voor verdere bijzonderheden.



Figuur 1

## BEDIENING/BESTURING VAN DE PHOENIX

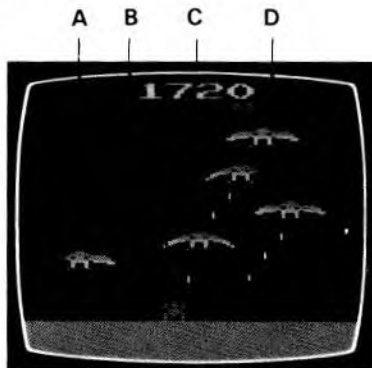
Gebruik Uw joystick om de Phoenix heen en weer te bewegen over de onderzijde van het speelveld. Trek de joystick naar U toe om het beschermende krachtschild, rondom Uw schip, in werking te zetten.

Het krachtschild werkt 1 ½ seconde en kan pas opnieuw gebruikt worden na 3 ½ seconde. Zolang het krachtschild in werking is, kunt U Uw schip niet verplaatsen maar U kunt nog steeds met Uw laser vuren.

Om met Uw laser te vuren, drukt U op de rode knop van de joystick. U kunt maar 1 laserkogel tegelijk op het scherm hebben.

## COMPUTERSCHAKELAARS

Haal de **GAME RESET** schakelaar over om het spel te starten of om het spel opnieuw te beginnen op elk gewenst tijdstip. De **GAME SELECT**- en **MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS** worden niet gebruikt bij deze cassette.



## AANVALLEN VAN GROTE VOGELS (Golven 3 en 4)

- A - Vogels met 1 vleugel
- B - Phoenix
- C - Score
- D - Resterende levens

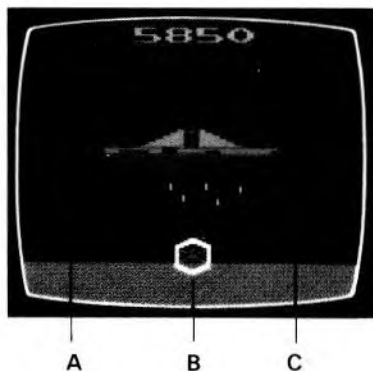


# HET SCOREN

U krijgt 20 punten voor elke kleine vogel (fig. 3) die U raakt terwijl deze over het scherm beweegt. Indien U de vogel raakt terwijl deze op U schiet, krijgt U 80 punten.

Grotere vogels zijn tussen de 100 en 500 punten waard, afhankelijk van de afstand tussen hen en Uw schip wanneer U ze vernietigt. U krijgt 20 punten voor het afschieten van 1 vleugel.

*Figuur 2*



## BUITENAARDS RUIMTESCHIP

- A - Middelste gedeelte van de romp dat roteert
- B - Krachtschild
- C - Piloot



Het vernietigen van de piloot is tussen de 1000 en 4000 punten waard in de 1e ronde, afhankelijk van de tijd die U nodig heeft om hem neer te schieten. Indien U in leven blijft en nog een keer wordt geconfronteerd met het ruimteschip, wordt de maximale waarde met 1000 punten verhoogd per ronde tot maximaal 9000 punten.

*Figuur 3*



## AANVALLEN VAN KLEINE VOGELS (golven 1 en 2)



# NUTTIGE AANWIJZINGEN

Neem de tijd om de vliegpatronen van de vogels te bestuderen, en om te zien welke invloed de bewegingen van Uw schip hebben op hun patronen.

In alle fases van het spel, uitgezonderd de 2e golf van kleine vogels, moet U iedere keer wanneer U wilt schieten op de rode knop drukken. Echter in de 2e golf van kleine vogels kunt U constant vuren indien U de rode knop ingedrukt houdt.

U kunt de middelste laag van het ruimteschip raken zonder zelf getroffen te worden door bommen als U de zijkanten hiervan wegschiet. Wel moet U hetzelfde punt tweemaal raken als U een gat wilt maken in deze middelste laag.

Gebruik Uw krachtschild met mate en als strategisch middel in noodsituaties. Indien een vogel Uw krachtschild aanraakt, zal hij vernietigd worden. Maar als hij tegen Uw onbeschermd laserkanon opbotst, bent U beiden dood.




## 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®.

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V. P.O. BOX 2042 BREDA HOLLAND



 A Warner Communications Company

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C019787-73 REV. 1 (NL)

PRINTED IN THE NETHERLANDS