

# ATARI<sup>®</sup> 2600<sup>™</sup>

Nederlands • 1 of 2 spelerspel

**1** spelvariantie

## VANGUARD\*

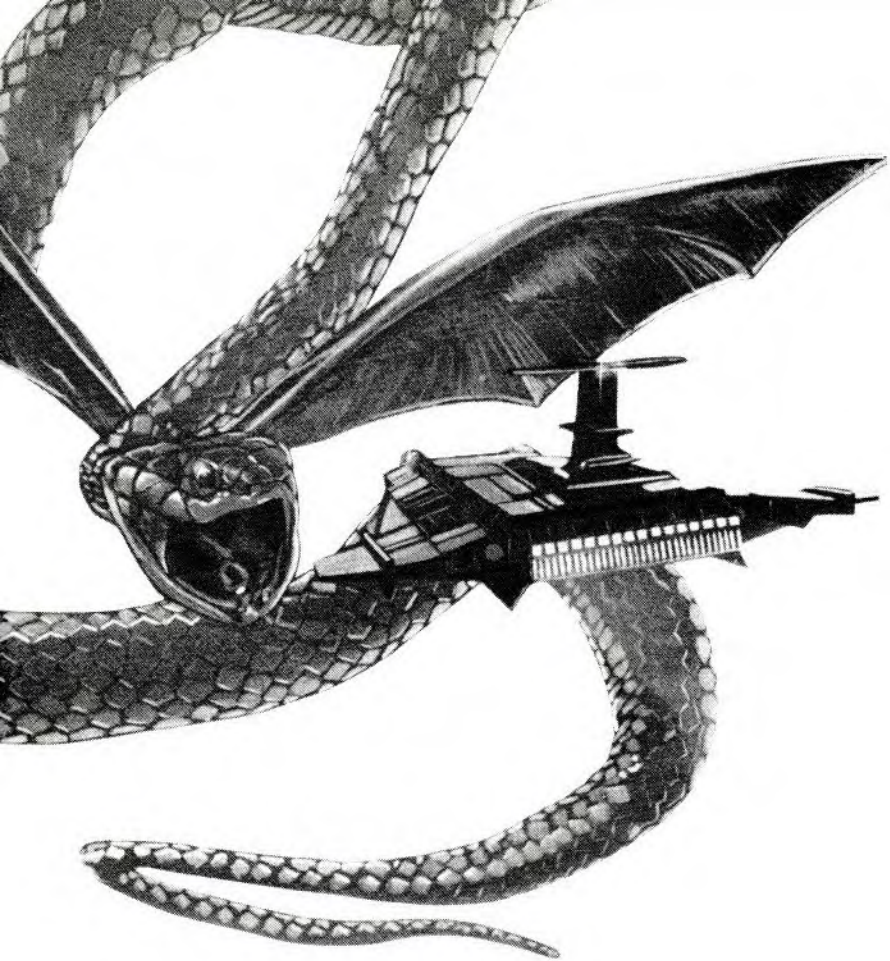


\*Trademark licensed by Centuri, Inc.



**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®.



**VANGUARD**

# HET SPEL

U bent de enige piloot in de Vanguard spacecopter, en U heeft de opdracht De Mysterieuze Stad aan het eind van de tunnel te bereiken en de Grote Gond te vernietigen. In de tunnel moet U Uw spacecopter manoeuvreren langs scherpe rotspunten en barrières, terwijl U vecht tegen de bizarre en dodelijke aanvalskracht van de Gond. Hoe meer aanvallers U vernietigt, des te meer punten U scoort. Indien het U lukt de Mysterieuze Stad te bereiken en te schieten op de Gond, krijgt U bonuspunten. Maar kijk uit! De Gond zal U ook proberen te vernietigen. Doch, indien U een leven over heeft, gaat U verder naar Tunnel 2 voor een nieuw gevecht en een andere Mysterieuze Stad.

In spelen voor 2 spelers krijgt iedere speler 5 spacecopterlevens en 1 leven per beurt. De speler met de hoogste score wint.

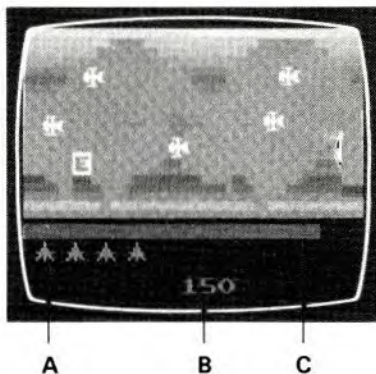
## DE SPACEOPTER

Levens.

U start de Vanguard-expeditie met 5 levens. Bij 10.000 en 50.000 punten krijgt U een extra leven. Resterende levens worden linksonder op het scherm aangeduid. (figuur 1).

## Laserwapens.

De spacecopter is voorzien van laserwapens aan de voorzijde, achterzijde, stuurboord- en bakboordzijde. Zie voor schietinstructies "HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS".



Figuur 1

- A - Resterende levens
- B - Score
- C - Brandstofmeter

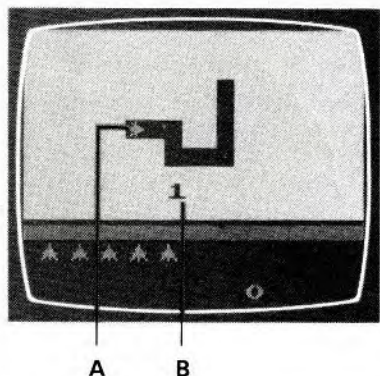
## Brandstof.

Let op Uw brandstofmeter aan de onderkant van het scherm (figuur 1). Indien U door Uw brandstof bent heen geraakt, zal de spacecopter duiken en te pletter vallen in de tunnel. Uw brandstofvoorraad gaat 40 seconden mee en vermindert met de snelheid van 1 streep per seconde. Iedere keer wanneer U een vijand of obstakel raakt, vermeerdert Uw brandstofvoorraad met 1 streep.

## Pod-Energie

Sommige tunnel-zones bevatten energie Pods (zie figuur 3). Wanneer de spacecopter door de Pod vliegt, wordt deze onverwoestbaar voor 10 seconden. Gedurende deze tijd kunt U geen lasers afvuren maar wel aanvallers vernietigen door

tegen ze op te botsen. Gedurende de tijd dat U onverwoestbaar bent, hoort U muziek. De brandstofmeter wordt Uw Pod-energiemeter. De Pod-energie slinkt met de snelheid van 4 strepen per seconde. Een waarschuwings-sirene klinkt vlak voordat de Pod-energie verbruikt is.



*Figuur 2*

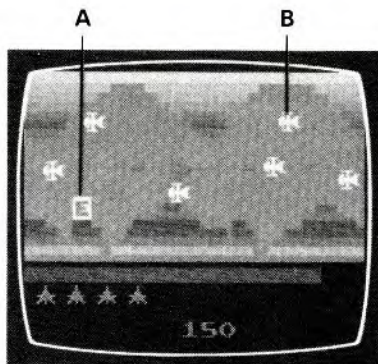
- A - Spacecopter
- B - Speler die aan de beurt is

### Tunnel-Kaart

Voordat U iedere tunnel in vliegt in een 1-speler-spel of voor elke beurt bij een spel voor 2 spelers, verschijnt Uw tunnel-kaart op het scherm (**figuur 2**). De kaart toont wiens beurt het is en waar Uw spacecopter zich in de tunnel bevindt.

### TUNNEL-ZONES

De tunnel die naar de Mysterieuze Stad leidt, bevat 7 zones. Totdat U het spel start, stuurt de computer de spacecopter door de tunnel om U alle zones en verschillende obstakels in iedere zone te tonen.



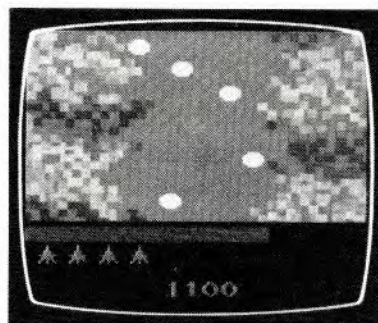
*Figuur 3*

### BERG-ZONE

- A - Energie-Pod
- B - Mistschip

### Berg-Zone (figuur 3).

In deze zone wordt Uw spacecopter aangevallen door Mistschepen en Harley-raketten. De Mistschepen proberen U naar de gevaarlijke bergen te trekken. De Harley-raketten vuren gekleurde projectielen af. De Harleys verschijnen pas nadat er zich geen Mistschepen meer bevinden op het scherm.



*Figuur 4*

### REGENBOOG-ZONE



### Regenboog-Zone (figuur 4).

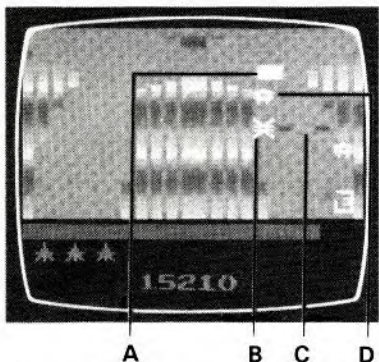
Vanuit de berg-zone gaat U neerwaarts door een regenboog-zone waar dodelijke Helmbalonnen zweven. In alle drie de Regenboog-zones mogen er geen aanvallers meer op het scherm zijn voordat U naar de volgende zone gaat.

### Stick-zone.

De stalactieten en stalagmieten in de stick-zone zijn mooi maar gevaarlijk. Ze geven U niet veel ruimte om de Harleys en Mistschepen, die U hier nogmaals proberen aan te vallen, te ontwijken. Deze keer schieten de Mistschepen ook met projectielen. Helaas groeien er in deze zone geen energie-Pods.

### Regenboog-Zone 2

U komt in een andere Regenboog-zone waar Ammos, net als de Helmen, proberen de spacecopter te vernietigen.



Figuur 5

### GESTREEPTE-ZONE

- A - Paynes
- B - Barrière
- C - Krachtveld
- D - Basis

### Strepen-zone (figuur 5).

Alleen een ervaren piloot kan deze zone overleven. U moet Uw spacecopter naar links of rechts manoeuvreren om uitstekende rotspunten te ontwijken. Aan de linkerkant strekken de vangarmen van Garimes zich uit. Aan de rechterkant versperren vijandelijke basissen, barrières, krachtvelden en zwevende Paynes Uw weg.

Schiet op Garimes, basissen en barrières terwijl U deze nadert. U kunt met Uw lasers vuren door rotsspleten. Krachtvelden storten ineen indien U barrières vernietigt. Helaas kunnen zwevende Paynes niet vernietigd worden; U moet om ze heen zien te komen.

Een of twee energie-Pods groeien aan de rechterzijde van de tunnel in deze zone. Met Pod-energie kunt U obstakels uit de weg ruimen en kan Uw score snel verhoogd worden.

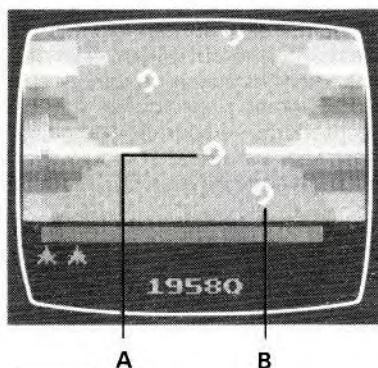
### Regenboog-Zone 3

Helmen verschijnen wederom wanneer U de 3e Regenboog-zone ingaat.

### De verlaten zone (figuur 6).

Aan het einde van de tunnel ziet U licht schijnen, maar er zijn nog genoeg gevaren. Kemlus-slangen schieten te voorschijn vanuit de rotsen en proberen Uw spacecopter te verpletteren. Normaal gesproken zou U op de Kemlus-slangen schieten, maar als U Uw spacecopter voorzichtig manoeuvreert naar het middelste gedeelte van een Kemlus, kunt U een stukje meegetransporteerd worden. Als U een Kemlus aanraakt vlak nadat deze is geschoten, wordt deze weer

levend, en kunt U alsnog even meeliften. Meerijden kunt U maar 3 keer doen. De 4e keer is fataal.



Figuur 6

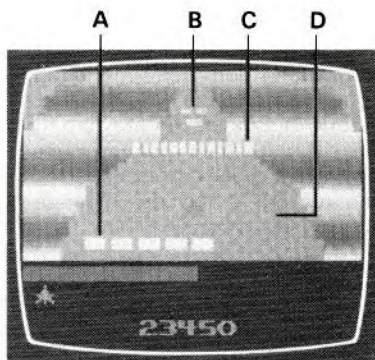
### DE VERLATEN-ZONE

- A - Kemlus slangen
- B - Meerijden met een Kemlus

Na het veroveren van de Kemlus valt er een regen van pijlvormige Romedas-raketten. Schiet op deze raketten! Maar pas op voor het puin; het is dodelijk! Indien U de Romedas overleeft, vliegt U vanuit de tunnel naar de heldere lichten van de Mysterieuze Stad.

### De Mysterieuze Stad (figuur 7).

In de Mysterieuze Stad is Uw spacecopter ingesloten door 2 barrières. Terwijl de projectielen van de Gond op U afgeschoten worden vanaf de rechterzijde van het scherm, komt de onderste barrière naar boven en dreigt U te verpletteren tegen de bovenste barrière. Om te ontsnappen moet U over de bovenste barrière vuren en de Gond vernietigen. Wanneer U hem raakt, explodeert de Gond uiteen in een salvo van witte lichten en scoort U bonuspunten. (Zie "SCORE").



Figuur 7

### DE MYSTERIEUZE STAD

- A - Onderste barrière
- B - Gond
- C - Bovenste barrière
- D - Projectiel

Het is niet moeilijk de Gond te vernietigen indien U ogenblikkelijk vuurt voordat de Gond een projectiel kan afvuren. Doch, hoe langer U wacht met vuren en hoe hoger de onderste barrière rijst, des te meer bonuspunten U kunt scoren.

### TUNNEL 2 EN VERDER

Indien U een leven over heeft bij het verlaten van de Mysterieuze Stad, zult U Tunnel 2 ingaan. De zones hier zijn hetzelfde als in Tunnel 1, maar ze liggen niet in dezelfde volgorde en U vliegt sneller door ze heen. Barrières zijn hetzelfde uitgezonderd in de Verlaten Zone, waar de Romedas met projectielen schieten.

Tunnel 2 leidt naar een andere Mysterieuze Stad die naar een andere Tunnel leidt net als Tunnel 1. De Tunnels 1 en 2

worden net zolang afgewisseld totdat U Uw laatste leven verliest en het spel eindigt.



## CONTINU SPELEN

Wanneer U Uw laatste leven verliest in Tunnel 1 bij een 1-speler-spel kunt U zelf bepalen of al Uw punten wil laten vervallen en verder gaan door de Tunnel met 5 nieuwe levens, of het spel opnieuw starten.

Op het einde van Uw laatste leven verschijnt het woord "CONTINUE?" onderaan het scherm en wacht de computer 10

seconden op een antwoord. De 10-seconden-teller, een witte lijn, i.p.v. de brandstofmeter, telt de seconden af. Indien U verder wilt spelen, drukt U op de rode knop van de joystick. Indien U niet op de rode knop drukt binnen 10 seconden, begint het "Auto-Play" weer en toont de computer hoe het spel verloopt. Start een nieuw spel door op de rode knop te drukken of haal de **GAME RESET** schakelaar over.

De "CONTINUE"-optie wordt U niet aangeboden bij de Mysterieuze Stad, Tunnel 2 of bij spelen voor 2 spelers.

## HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

---

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

Gebruik Uw joystick om de spacecopter te sturen door de



JOYSTICK

tunnels. Om lasers af te vuren, dient U de joysticks in de gewenste schietrichting te houden en op de rode knop te drukken. De spacecopter beweegt zich sneller indien U de joystick gebruikt om te sturen en niet om te richten (schieten).

## COMPUTERSCHAKELAARS

---

Gebruik de **GAME SELECT** schakelaar om een spel te kiezen voor 1 of 2 spelers. Het aantal spelers verschijnt boven de score-teller, onderaan het scherm. Om het spel te starten, kunt U de **GAME RESET** schakelaar

overhalen of op de rode knop van de joystick drukken. Met behulp van de **GAME RESET** schakelaar kunt U het spel op elk gewenst tijdstip opnieuw starten. De **MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS** worden niet gebruikt bij dit spel.

# NUTTIGE AANWIJZINGEN

## ■ Vuren vermindert Uw vaart.

Uw spacecopter beweegt zich twee keer zo snel indien U niet vuurt. Door minder te vuren zal het aemakkelijker zijn energie-Pods te bereiken, en rotsen en barrières te passeren in de Verlaten Zone.

## ■ Mists en Harleys.

Beweeg de spacecopter op en neer om projectielen te ontwijken en om een spervuur van vertikale lasers te kunnen aanleggen tegen de vliegrichting van de vijand. Een mist kan maar 1 keer vuren, dus kunt U uitwijken voor zijn projectiel om hem daarna te achtervolgen.

## ■ Helm en Ammo ballonnen.

Probeer deze te raken met Uw stuurboord en bakboord lasers voordat ze Uw pad kruisen. Vermijd tussen 2 ballonnen te

geraken aangezien U niet in staat zult zijn te vuren zonder in één van hen te belanden.

## ■ Kemlus en Romedas.











Vuur horizontaal, kruislings over hun vlieg-route.

## ■ Gestreepte Zone.

Kijk uit bij het vliegen en probeer niet op alles te schieten wat U tegenkomt. Denk hoofdzakelijk aan het overleven. U kunt op barrières en Garimes vuren door rotsspleten, maar pas op dat U niet te pletter slaat tegen de rotsen.

## ■ De Mysterieuze Stad.


Hoe langer U wacht met het vuren op de Gond, des te meer punten U scoort. Doch U loopt een groter risico geraakt te worden door een projectiel. De projectielen volgen U, dus wees ze altijd een stap voor.

SCORE				
	Mist	70 punten		Barrière 800 punten
	Harley	50 punten		Basis 100-400 punten
	Helm	80 punten		Zwevende Payne onverwoestbaar
	Ammo	80 punten		Kemlus 100-400 punten
	Garime	100-400 punten		Romeda 100 punten
BONUSPUNTEN				
Meerijden met een Kemlus			1090 punten	
Vernietigen van de Gond			1000-8000 punten	
Extra leven			10.000 en 50.000 punten	

ATARI<sup>®</sup> CORP.  
A BANKOOPBEWIJZ  
VANGUARD\*

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



 A Warner Communications Company

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C019787-69 REV. 1 (NL)

PRINTED IN THE NETHERLANDS

ATARI and design Reg. U.S. Pat. & Tm. Off