

Nederlands

20 video-spelen

DEFENDER*



SPECIAAL  KENMERK

Dit Game Program TM bevat aanvullende varianten voor jongere kinderen.

CX2609

DEFENDER*

20

DEFENDER*

Bezitters van de cassette Game Program™ DEFENDER*
van ATARI® : opgelet!

ATARI DEFENDER is volkomen gelijk aan de speelautomaat DEFENDER van de firma Williams. Er zijn echter een paar verschillen voor wat betreft de speelwijze, de op het scherm verschijnende beelden en de bediening van het spel. Met speelautomaat DEFENDER bijvoorbeeld kunnen twee of meer Alien Landers tegelijkertijd Humanoiden kidnappen, terwijl deze Landers in de ATARI-versie slechts één Humanoïde per keer kunnen ontvoeren. Met de speelautomaat kunt U per ongeluk een Humanoïde doden met Uw eigen raketvuur, terwijl U trachtte hem te hulp te komen en zelfs een leven in de Hyperruimte verliezen. Zulke rampzalige gebeurtenissen kunnen in de ATARI-versie van DEFENDER niet voorkomen.

De Humanoiden van ATARI zijn onkwetsbaar voor raketvuur en het Universele Ruimteschip Defender zal altijd onbeschadigd uit de Hyperruimte terugkeren.

Het systeem voor de puntentelling van het DEFENDER-spel is hetzelfde bij de ATARI-versie als bij de speelautomaatversie, op één uitzondering na: bij ATARI krijgt U 500 punten en niet 150, als U een hele zwerm Alien Insectoïden met Uw laser-raketten weet uit te schakelen. De verschillen tussen de beide spelen schuilen hoofdzakelijk in enkele technische details. We kunnen U verzekeren, dat U daarom in geen geval minder plezier zult hebben met het spannende en beroemde ATARI-spel.

*DEFENDER is een gedeponeerd handelsmerk van Williams Electronics, Inc.

SPECIAAL  KENMERK

Dit Game Program™ bevat aanvullende varianten voor jongere kinderen.

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®.

REDT DE HUMANOÏDEN



„Vriendschappelijke“ signalen van de Aarde, die het heelal ingestuurd zijn tot voorbij de melkweg hebben de aandacht getrokken van buitenaardse wezens, maar niet van die, welke men verwachtte aan te treffen...! En nu gaan horden oorlogszuchtige Aliens, afkomstig van een niet-geïdentificeerd zonnestelsel tot de aanval over. In de stuurcabine van Uw Universele Ruimteschip Defender wacht U gespannen, met de ogen op Uw radarscherm gericht, op de komst van de Aliens. Daar zijn ze! Eerst een enkele Bommerwerper, die luchtmijnen uitgooit. U vernie-

tigt deze zonder al te veel moeite met Uw laser-raketten. Maar kijk, daar springt een Ruimtesloep, die U ongevaarlijk leek bij aanraking met Uw vuur uiteen en daarbij komt een zwerm Insectoïden los, die raketten uitbraken. U zat er dichtbij! Maar wat nu? Op Uw radarscherm komt een convooi vliegende schotels, de Valstrikken, recht op U af. Deze begeleiden een escadron Landers. De Inlichtingendienst van het heelal heeft U gewaarschuwd, dat het de duivelse opdracht van de Landers is om de Humanoïden van de planeet Aarde te kidnappen en deze te veranderen in af-

schuwelijke vliegende Mutanten, die geprogrammeerd zijn om de aardse steden te verwoesten en de gehele Aarde te onderwerpen. In de stad, waar U overheen vliegt, heerst grote verwarring bij de Humanoïden; ze hollen als in paniek geraakte mieren door de straten. Sommigen verdringen zich in de portieken van de huizen, hopen de Landers ze

dan niet zullen zien. Niets aan te doen! Kijk! Die verbijsterde Humanoïde vecht wanhopig tegen de straal van een Lander. Richt op hem en laat die Lander met Uw laser-raketten uiteenknallen. Bravo! U hebt hem geraakt. Neem nu een duik en vang de Humanoïde in Uw vlucht. Haast U! Hij valt hoe langer hoe sneller!

SPELTAKTIK

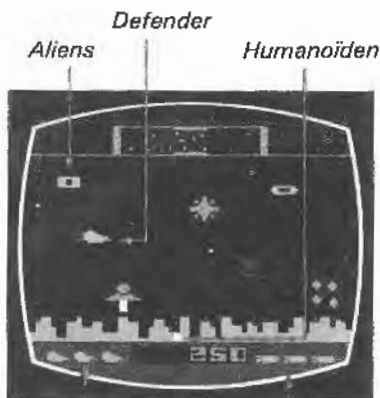
Als commandant van het Universele Ruimteschip Defender hebt U van de Aarde Veiligheidsdienst de opdracht gehad om de planeet Aarde van de Aliens te bevrijden en de Humanoïden uit de handen van de Landers te redden. U behaalt punten voor elk Alien-ruimteschip, dat U vernietigt met Uw laser-raketten en Uw superbommen en ook voor elke Humanoïde, die U weet te redden.

(Zie **PUNTE TELLING**).

Bij de partijen met één speler is het doel Uw eigen rekord te verbeteren. Bij de partijen met twee spelers wint die speler, die de meeste punten heeft gemaakt. Een partij is uit, als het de Aliens gelukt om de Defender te vernietigen en zich van de Aarde meester te maken.

LEVENS EN SUPERBOMMEN

Bij het begin van het spel beschikt U over drie levens voor de



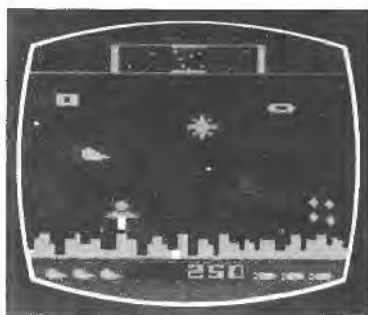
De nog in leven zijnden

*De U resterende
superbommen*

*Afb. 1 De onderdelen van het
DEFENDER-spel*

Defender en drie superbommen. Het aantal levens, dat U nog over hebt voor de partij, staat linksonder op Uw televisiescherm en het aantal overblijvende superbommen onderaan rechts (zie afb. 1). Het gebruik van de superbommen wordt nader uitgelegd in het deel UW VERDEDIGING van dit hoofdstuk.

Telkens als de Defender in botsing komt met een Alien oftewel door een vijandelijke raket of mijn wordt geraakt, spat hij in een wolk uiteen en verdwijnt. Als het gaat om het laatste leven van de Defender, is de partij uit. Als er nog een leven overblijft, verschijnt de Defender weer op zijn startpositie aan de linkerzijde van het scherm en de partij gaat door. Bij elke 10.000 punten wint de Defender als premie een leven en een superbom. Het aantal levens en superbommen, dat U op deze manier kunt winnen, is onbeperkt, maar de computer geeft er slechts drie tegelijk aan. De computer waarschuwt met een geluidssignaal als U een leven of een superbom hebt gewonnen.



Afb. 2 Aanvalsgolf van Aliens

DE AANVALSGOLVEN VAN DE ALIENS

De eerste golf Aliens gaat tot de aanval over, als U op de rode knop van Uw joystick drukt (oftewel op de knop **GAME RESET** van Uw consolé). Houdt U gereed met Uw joystick om de Aliens op te blazen, zodra U het alarm hoort, dat de luchtaanval aankondigt. Zie **BEDIENING VAN DE JOYSTICKS**.

De Aliens zien er als volgt uit:



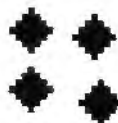
Defender



Ruimtesloep



Valstrik



Insectoïden



Bommenwerper



Lander



Mutant

De **Bommenwerpers** gooien mijnen uit om U in een bepaalde positie te drukken. De **Valstrikken** zijn snelle ruimtevaartuigen, die op U richten en schieten. De **Ruimtesloepen** knallen uit elkaar

als U ze aanraakt en laten dan zwermen **Insectoïden** los.

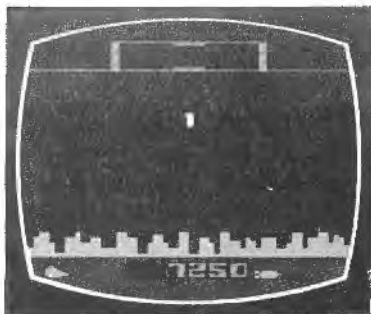
Dit zijn kleine snelle vaartuigjes, die zich in groepen van vier voortbewegen en raketten afschieten.

De **Landers** schieten ook met raketten, terwijl ze de stad doorkruisen op zoek naar **Humanoïden** om deze te kidnappen en ze in **Mutanten** te veranderen.

De **Mutanten** verplaatsen zich met hoge snelheid, klaar om te doden en vanaf hun verschijning onophoudelijk mitrailleurvuur gevend. Als de **Defender** alle **Aliens** van de eerste golf heeft vernietigd, barst een nieuwe golf **Aliens** los... nog sneller en dodelijker dan de eerste. Hoe langer de **Defender** stand houdt, hoe verwoeder en moeilijker af te slaan worden de aanvallen.

EINDE VAN EEN OFFENSIEF

Een aanvalsgolf is pas ten einde, als de **Defender** alle **Aliens** heeft uitgeschakeld, waaruit deze golf bestond. In dat geval begint het nummer van het beëindigde offensief midden op het scherm te knippen, zoals is aangegeven op **afb. 3**.



Afb. 3 Eind van een offensief

UW VERDEDIGING

De **Defender** beschikt over laser-raketten en conventionele superbommen om de vijandelijke **Aliens** op te blazen. Maar hij kan ook gebruik maken van zijn geheime wapen... een vlucht in de **Hyper-ruimte**... om over te gaan tot een „strategische terugtrekking“.

Laser-raketten

De laser-raketten vormen de eerste verdedigingslinie van de **Defender**. Het komt goed uit, dat het aantal ervan onbeperkt is. Om raketten te lanceren dient U de **Defender** op het doelwit te richten en op de rode bedieningsknop te drukken. (zie **BEDIENING VAN DE JOYSTICKS** voor nadere bijzonderheden).

Superbommen

Superbommen vormen een doelmatig middel voor massale vernietiging. Een enkele ontploffing ontdoet U van alle **Aliens**, die op Uw televisiescherm voorkomen en U krijgt punten voor elke uitgeschakelde **Alien**. Om een superbom te laten ontploffen, moet u Uw **Defender** tot achter de stad laten dalen en vervolgens op de rode knop drukken. Verspil Uw superbommen niet onnodig, maar pas een strategie toe! Het is altijd goed om er één in reserve te houden voor het geval, dat U omsingeld wordt door **Aliens** of wanneer U nog maar een paar punten nodig hebt om aan de 10.000 te komen, waarbij U dan tevens een leven en een nieuwe superbom wint. In het deel **PRAKTISCHE WENKEN** vindt u nog enkele andere suggesties betreffende het gebruik van de superbommen.

DE VLUCHT IN DE HYPERRUIMTE.

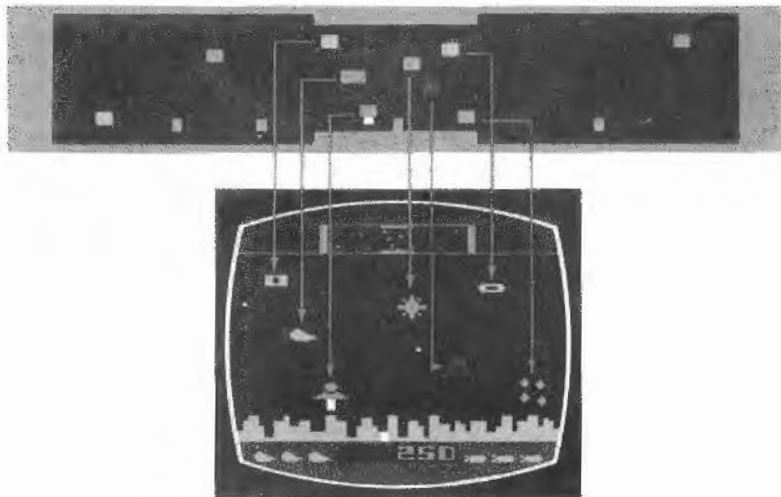
Deze strikt geheime mogelijkheid stelt de Defender in staat om te verdwijnen, zich door de tijd heen te sturen en op hetzelfde ogenblik weer te verschijnen in een ander ruimtelijk kwadrant. Deze manoeuvre komt erg van pas, als de Defender zich „strategisch wil terugtrekken“ of wanneer hij gedwongen wordt haastig te vluchten. Maar pas wel op: Uw nieuwe positie wordt willekeurig door de computer bepaald; het is helemaal niet zeker, of deze positie gunstiger is dan de vorige. Om in de Hyperruimte door te dringen dient U de joystick helemaal naar voren te drukken, totdat de Defender de uiterste bovenzijde van het televisiescherm bereikt en achter het radarscherm verdwijnt. Druk dan op de rode knop van

Uw joystick. Als de Defender in de tijdruimte wegvlucht, verdwijnen de Aliens. Maar zo gauw als de Defender weer verschijnt keren ook zij terug.

GEBRUIK VAN HET RADARSCHERM

Maak er een gewoonte van om het radarscherm te gebruiken bij al Uw handelingen in de strijd tegen de Aliens en de redding van de Humanoïden. Het radarscherm verschaft U de volgende belangrijke inlichtingen:

- Aantal, type en positie van de Aliens, die zich gereedmaken om aan te vallen.
- Identificatie van de Humanoïden op het ogenblik, dat een Lander ze kidnap.
- Aantal en plaats van de Humanoïden, die nog verdedigd moeten worden.



Afb. 4 Gebruik van het radarscherm

Dit instrument ziet er uit als een klassiek radarscherm. Elke stip geeft één van de spelonderdelen weer. In **afbeelding 4** verschijnt de Defender in de vorm van een rechthoekige stip. De vier onbeweeglijke stipjes onderaan het radarscherm zijn Humanoïden. Een vijfde Humanoïde wordt net gekidnapd door een Lander, die hem naar de bovenzijde van het radarscherm meevoert. De andere stippen geven Aliens weer. De Aliens kunnen aan de ene zijde van het scherm verdwijnen om aan de andere kant weer te verschijnen, zowel horizontaal als verticaal. Een Alien, die zich bijvoorbeeld op het scherm naar rechts naar links verplaatst, kan aan de linkerkant eruit vliegen en aan de rechterkant er weer in vliegen; oftewel als hij zich op het scherm van beneden naar boven verplaatst, zal hij aan de onderzijde weer terugkomen.

De stippen zijn gekleurd om U gemakkelijker de Valstrikken, de blauwe Bommenwerpers, de Landers, de oranje Ruimtesloepen en de rode Mutanten te laten herkennen. De positie van de stippen op het scherm geeft U bij benadering de hoogte, de formatie en de positie van de Aliens aan. Gewapend met deze inlichtingen kunt U de Defender zo opstellen, dat hij de Aliens, zodra deze verschijnen, kan vernietigen door middel van Uw raketten of Uw superbommen.

HET REDDEN VAN DE HUMANOIDEN

Hoewel het vernietigen van de Aliens natuurlijk een belangrijk doel is, blijft Uw voornaamste

verantwoordelijkheid de bescherming van de Humanoïden tegen de Landers. Als een aanvalsgolf voorbij is, krijgt U een premie van 100 punten per overlevende Humanoïde.

De vijf Humanoïden verschuilen zich in de nabijheid van de gebouwen onderaan Uw televisiescherm (zie **Afb. 4**). U kunt ze niet alle vijf tegelijk zien, maar als U Uw joystick van rechts naar links beweegt om langzaam over de stad te vliegen, kunt U ze allemaal ontdekken.

De Defender is de enige bescherming voor de Humanoïden tegen de Landers. Gebruik het radarscherm om hun plaats vast te stellen en hun positie te bewaken. Als een Humanoïde gevangen wordt gemaakt en U hoort zijn geroep om hulp (dat een beetje op de schreeuw van een in het nauw gebrachte eekhoorn lijkt), snel dan onmiddellijk te hulp. Maar negen van de tien keer zal hij niet op Uw televisiescherm zichtbaar zijn. Aan U om hem op te sporen! Als U over de stad gaat vliegen om te zoeken, loopt U de kans te laat te komen; het is beter om het radarscherm te gebruiken.

Het radarscherm biedt het snelste middel om de plaats van een ontvoering te ontdekken. Zoek de Humanoïde, die meegevoerd wordt naar de bovenkant van het radarscherm (zie **Afb. 4**). Terwijl U hem te hulp vliegt, blijf dan zijn positie op het radarscherm in de gaten houden en richt Uw Defender dienovereenkomstig. Met een beetje training zult U erin slagen om de Lander te vernietigen en de Humanoïde te redden, zelfs tijdens de snelste aanvallen.

DE EIGENLIJKE REDDINGSAKTIE VOOR EEN HUMANOÏDE

Figuur 5 geeft twee manieren weer om een Humanoïde te redden:

- U vernietigt de Lander en U laat de Humanoïde veilig naar de Aarde terugkeren.
- U vernietigt de Lander en ontfermt zich over de Humanoïde door hem naar de Aarde terug te brengen.

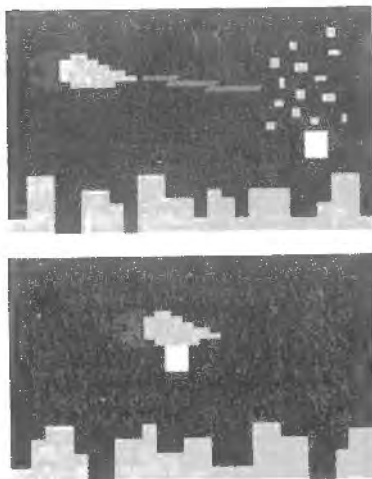
De eerste methode is alleen maar aan te bevelen, als de Humanoïde dicht genoeg bij de Aarde is om zonder gevaar te landen. U moet een beetje experimenteren om de maximale hoogte te vinden. Als de Humanoïde zonder problemen op de grond staat, speelt de computer een vrolijk wijsje en voegt een premie van 250 punten aan Uw totaal toe (boven de 150

punten, die U hebt gewonnen door de Lander te vernietigen). Als de Humanoïde bij het landen te pletter slaat, geeft de computer het geluid van een ongeluk („crash” of „crunch”); het is vanzelfsprekend, dat U in een dergelijk geval geen premie ontvangt.

OPMERKING: Wees niet bang, dat de Humanoïde door een Alien-raket of één van Uw eigen raketten wordt getroffen tijdens een reddingspoging of tijdens de vrije val naar de Aarde. De Atari-Humanoïden zijn onkwetsbaar voor raketvuur of bommen, alleen een val van te grote hoogte is noodlottig voor ze.

Het is veel moeilijker een Humanoïde in de lucht te vangen en hem veilig en wel naar het aardoppervlak te brengen, maar een dergelijke operatie levert een extra grote premie op. Om een Humanoïde te vangen dient U de Defender zó te manoeuvreren, dat U hem aanraakt, zoals is aangegeven in **Figuur 5**. Als U erin slaagt om de Humanoïde te grijpen en hem naar de Aarde terug te brengen, wint U een premie van 1000 punten. Als U hem te pakken krijgt, maar het gelukt U niet hem terug te brengen, wint U 500 punten.

Als U een Humanoïde hebt gevangen, kan het gebeuren, dat U hem liever bij U houdt dan hem naar de Aarde terug te brengen. Zolang als de Humanoïde bij U is, kunnen de Landers geen andere Humanoïde ontvoeren en wel tot het einde van het lopende offensief. Aan het eind van de aanvalsgolf telt de Humanoïde als overlevende en krijgt U een pre-



Figuur 5 Twee manieren om een Humanoïde te redden

mie van 100 punten. U kunt hem echter niet bij U houden voor het volgende offensief, want de computer brengt hem automatisch naar de Aarde terug. Lees de **PRAKTISCHE WENKEN** door, waarin enige gevallen zijn beschreven, waarbij U profijt van deze mogelijkheid kan trekken.

OPMERKING: Gezien het feit, dat een Humanoïde niet kwetsbaar is voor raketvuur, kan hij niet worden getroffen, zolang de Defender hem vervoert.

DE OPOFFERINGSMETHODE

Er bestaat een derde manier om een Humanoïde te redden: de Defender offert één van zijn eigen levens op door zich op de kidnappende Lander te werpen. Deze grootmoedige daad is niet erg praktisch, behalve als de Defender een voldoende aantal levens in reserve heeft. De opoffering van de Defender levert U geen enkele premie op, behalve de 150 punten voor het vernietigen van de Lander.

DE INVASIE VAN DE MUTANTEN

Als het de Defender niet gelukt om een Humanoïde te redden, neemt de Lander, die hem gevangen heeft genomen deze mee in de ruimte, waar hij verandert in een Mutant, die geprogrammeerd is om de Aarde aan te vallen. Als de vijf Humanoïden vernietigd zijn, hetzij door verandering in Mutanten, hetzij door te pletter slaan bij het landen, explodeert de stad en verdwijnt. De Mutanten bestormen de Aarde. De partij gaat door met de Mutanten, tot-

dat zij erin geslaagd zijn de Defender te vernietigen of weer Humanoïden zijn geworden bij de vijfde aanvalsgolf of een golf, die genummerd is met een veelvoud van vijf.

OPMERKING: De partij wordt op dezelfde wijze doorgespeeld na de invasie van de Mutanten. Om een superbom af te gooien laat U de Defender achter de troosteloze woestijnen zakken, waar vroeger de stad stond en U drukt op de rode knop.

HET VIJFDE OFFENSIEF.

De invasie van de Mutanten geschiedt slechts tijdens vier aanvalsgolven. Bij elke vijfde aanval worden de Mutanten weer Humanoïden en de verwoeste stad wordt weer geheel opgebouwd. Helaas, de wederopbouw van de Aarde trekt de Aliens nog meer aan, de strijd tot overleven van de mensheid begint opnieuw. Ja, zo is het leven.

HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

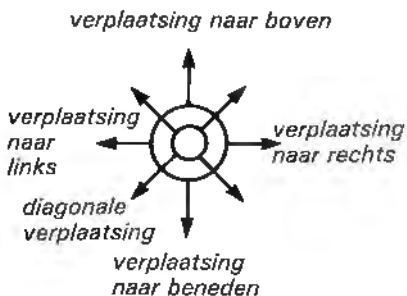
Met de spelcassette Defender dient U de joysticks te gebruiken. (verzekert U ervan dat de stekkers goed zijn ingestoken in de hiervoor bestemde aansluitingen achter in Uw video computer systeem). Voor spelen met 1 persoon gebruikt U de linker aansluiting.

Houd de joystick met de rode drukknop links naar boven, in de richting van het televisiescherm. Raadpleeg Uw gebruiksaanwijzing voor verdere details.

HET VERPLAATSEN VAN DE DEFENDER

De Defender verplaatst zich in de richting, die op de joystick staat aangegeven (zie **Afb. 6**).

Om naar rechts te gaan duwt U de joystick naar rechts: wilt U omkeren en naar links gaan, dan duwt U de joystick naar links. Als U de Defender schuin omhoog of omlaag wilt laten bewegen, dan duwt U de joystick diagonaalsgewijze omhoog of omlaag.



Afb. 6 Bediening van de joystick

Als U de joystick naar voren drukt, zal de Defender zich naar de bovenkant van het scherm bewegen; als U de joystick naar U toe trekt, begint de Defender te dalen.



DE KNOP OM AF TE VUREN

De rode knop van Uw joystick dient om vuur te geven. Door daarop te drukken kunt U raketten afvuren, superbommen laten ontploffen en doordringen in de Hyperruimte. Zie het deel **SPELTAKTIK**, dat gaat over het gebruik van de superbommen en het doordringen in de Hyperruimte.

PARTIJ VOOR TWEE SPELERS

Bij partijen voor twee spelers bedient elk van hen achtereenvolgens de besturing van de Defender. Bij het begin van de partij wordt de Defender bestuurd door de speler aan de linkerzijde. Als een aanval ten einde is, wordt de Defender bestuurd door de andere speler.

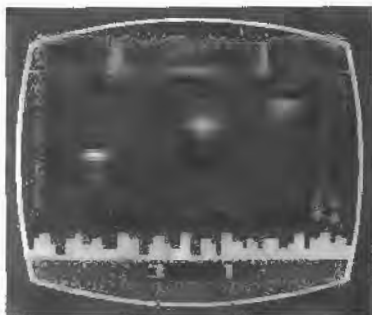
Als een speler het laatste leven van zijn Defender heeft verloren, gaat de partij slechts door voor de andere speler. De partij is uit, wanneer beide spelers alle levens van hun Defender hebben verloren. Druk op de rode knop om een nieuwe partij te beginnen.

CONSOLE SCHAKELAARS

GAME SELECT SCHAKELAAR

Kies in de **TABEL VOOR DE SPELKEUZE** de variant, die U wenst. Druk op de knop **GAME SELECT**, totdat het overeenkomstige nummer verschijnt in het vak onderaan Uw televisiescherm (zie **Afb. 7**). Het nummer aan de linkerkant is dat van het gekozen spel; het nummer aan de rechterkant geeft het aantal spelers weer.

OPMERKING: Houdt de knop **GAME SELECT** ingedrukt om de spelnummers achtereenvolgens op Uw scherm de laten verschijnen.



nummer van het spel aantal spelers

Afb. 7 Spelkeuze

GAME RESET SCHAKELAAR

Als het juiste spel is gekozen, begin dan de partij door de knop **GAME RESET** oftewel de rode knop van Uw joystick in te drukken. Dan zult U merken, dat de pun-

tenteller in het vak onderaan Uw scherm verschijnt (zie **Afb. 8**). Als U een partij wilt onderbreken en weer wilt beginnen met nul punten, kunt U op de knop **GAME RESET** drukken. Voor dit doel kan de joystick niet worden gebruikt.

DIFFICULTY SCHAKELAARS

Defender heeft twee moeilijkheidsgraden. De speler met zijn joystick aangesloten op de linker joystick plug gebruikt de linker moeilijkheidsschakelaar. De speler met zijn joystick aangesloten op de rechter joystick aansluiting gebruikt de rechter moeilijkheidsschakelaar. Met één speler spelvariaties wordt de linker moeilijkheidsschakelaar gebruikt.

Standen van de schakelaar

De stand van de Uw **DIFFICULTY SCHAKELAAR** bepaalt de verticale snelheid van de Defender.

Stand **B**: de Defender stijgt en daalt snel.

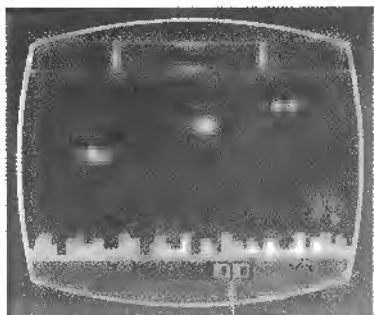
Stand **A**: de Defender beweegt zich langzaam; het wordt moeilijker om de Aliens achterna te zitten en om de Humanoïden te redden.

HANDICAP

Als U het opneemt tegen een minder geoefende speler, kunt U zichzelf een handicap opleggen door Uw **DIFFICULTY**-knop op **A** te zetten en die van de andere speler op **B**.

PUNTEENTELLING

De puntentelling verschijnt in het vak onderaan Uw televisiescherm, als U op de knop **GAME RESET** of op de rode knop van Uw joystick drukt om een spel te beginnen (zie **Afb. 8**).



Aanduiding van de puntentelling

Afb. 8 Aanduiding van de puntentelling

Bij partijen met z'n tweeën kunnen de tegenstanders ieder op hun beurt punten scoren. Als Uw tegenstander aan de beurt is, geeft Uw computer zijn totale puntenaantal aan. Maar hij houdt Uw eigen totaal in het geheugen en wel zodanig, dat U bij Uw nieuwe beurt het spel hervat onder precies dezelfde omstandigheden toen U stopte.

U kunt volkomen op de computer vertrouwen!

Aan het einde van de partij geeft de computer afwisselend Uw totaal en dat van Uw tegenstander aan. Degene, die de meeste punten heeft behaald, is uiteraard de overwinnaar.

PUNTEN

Vernietigde Aliens	Punten
	Ruimtesloep 1000
	Insectoïde 500
	Bommenwerper 250
	Valstrik 200
	Lander 150
	Mutant 150

Redding van Humanoïden 150 voor de Lander, plus:



De Humanoïde wordt bevrijd en blijft in leven 250



De Humanoïde wordt bevrijd, maar kan niet worden teruggebracht 500



De Humanoïde wordt bevrijd en teruggebracht 1000

Premie per overlevende Humanoïde bij een aanval 100

PREMIES VOOR LEVENS EN SUPERBOMMEN

Steeds wanneer U 10.000 punten hebt behaald wint U een extra leven voor de Defender en een superbom. Het aantal levens en bommen, dat U aldus kunt win-

nen, is onbeperkt ook al geeft Uw televisiescherm nooit meer dan drie aan. Als U over meer dan drie levens of bommen beschikt, houdt de computer de vierde en eventuele volgende in reserve tot het ogenblik, dat deze aangeduid kunnen worden.

SPELVARIATIES

U hebt de keuze tussen 20 varianten op het Defender-spel. De varianten 1 tot 10 worden alleen gespeeld; de varianten 11 tot 20 met z'n tweeën terwijl de varianten 10 en 20 speciaal voor jongere kinderen zijn bedoeld. De **TABEL VOOR DE SPELKEUZE** geeft samengevat alle varianten van DEFENDER weer.

SNELHEID VAN HET SPEL

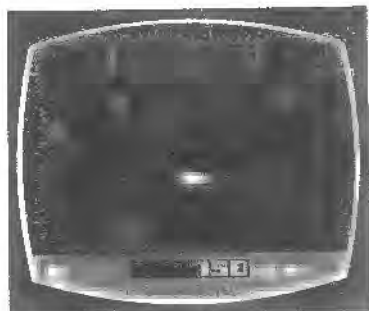
De snelheid varieert van langzame partijen voor kinderen (10 en 20) tot zeer snelle spelen „vol Mutanten“ (Spelen 3, 6, 9, 13, 16 en 19).

De spelen met de verschillende Aliens kunnen snel of tamelijk snel zijn, al naar gelang de snelheid waarmee de Landers de Humanoïden ontvoeren en de snelheid, waarmee de Valstrikken de Defender aanvallen.

Bekijk de **TABEL VOOR DE SPELKEUZE** voor nadere bijzonderheden.

SPECIALE TRAINING VOOR DE BESTRIJDING VAN MUTANTEN

De varianten 3, 6 en 9 voor één speler en 13, 16 en 19 voor twee spelers vormen een speciale training voor de strijd tegen de Mutanten. Deze helpen de spelers om de vereiste handigheid op te doen, die nodig is om de invasie van Mutanten te overleven, welke plaats vindt als de vijf Humanoïden daarin zijn veranderd (zie **Afb. 9**).



Afb. 9 Voorbereiding voor de strijd tegen de Mutanten

OVERSLAAN VAN DE EERSTE AANVALLEN

De spelen **4, 5 en 6** voor één speler en **14, 15 en 16** voor twee spelers maken het mogelijk om de eerste twee aanvallen over te slaan en meteen met de derde te beginnen. Dit is bedoeld voor geoefende spelers, die moeilijker partijen willen spelen.

PRAKTISCHE WENKEN

LUISTER GOED!

Het geluid van het DEFENDER-spel is erg belangrijk: voor de Humanoïden is het een kwestie van leven of dood. Een scherpe kreet, die lijkt op die van een angstige eekhoorn, betekent het geroep om hulp van een Humanoïde. Snel te hulp, zodra U dit geluid hoort. Als U een Humanoïde in vrije val naar het aardoppervlak laat terugkeren en U hoort een „crash“ of een „crunch“ in plaats van een vrolijk wijsje, dan weet U dat dit wil zeggen: de Humanoïde is te pletter gevallen en U verdient geen premie van 250 punten. In zo'n geval hoeft U niet eens naar Uw puntentelling te kijken.

GEBRUIK UW RADARSCHERM GOED

Maak er een gewoonte van om Uw radarscherm te gebruiken om te zien waar vandaan de Aliens aanvallen en welke Humanoïden nog verdedigd moeten worden. Het radarscherm verschaft een belangrijk strategisch element bij

De spelen **7, 8 en 9** voor één speler en **17, 18 en 19** voor twee spelers maken het mogelijk om bij het vijfde offensief te beginnen, hetgeen alleen aan kampioenen is voorbehouden.

alle varianten van het spel. U kunt Uw records breken, als U goed gebruik van het radarscherm maakt. Het optimale gebruik ervan kunt U vinden in de hoofdstukken **SPELTAKTIEK, GEBRUIK VAN HET RADARSCHERM** en **HET REDDEN VAN DE HUMANOÏDEN**.

DE SNELHEID IS EEN BELANGRIJKE FAKTOR.

Verplaats de Defender zo snel mogelijk als U kunt zonder de controle erop te verliezen. Vergeet niet, dat een beweeglijk doelwit moeilijker te raken is.

PLOTSELING OMKEREN.

Het onverwachte omkeren brengt de Aliens in verwarring en laat ze ineens stoppen. Gedurende het korte ogenblik, dat de Aliens nodig hebben om de situatie opnieuw te overzien kunt U de Defender in een strategische positie plaatsen, opnieuw omkeren en Uw vijand uitschakelen met Uw laser-raketten.

DE SUPERBOMMEN

Als U bij het begin van een aanval geen zwermen Insectoïden wilt zien opdoemen, gebruik dan liever superbommen in plaats van raketten om de ruimtesloepen te vernietigen. Gebruik in ieder geval Uw superbommen met zorg. Zij kunnen noodzakelijk blijken te zijn om op het laatste ogenblik een Humanoïde te redden of om over de 10.000 punten heen te komen om aldus een ander leven en nog een superbom te winnen.

BEVRIJD EN BEWAAR EEN HUMANOÏDE

Als U weerstand moet bieden aan een snelle aanval, redt dan een Humanoïde en houdt hem bij U. Vergeet niet, dat de Landers geen Humanoïde kunnen ontvoeren, zolang als er een aan boord is van de Defender. Bij de laatste aanval is het raadzaam om slechts dan een Humanoïde naar de Aarde terug te brengen, als er maar één Alien vernietigd moet worden.

TABEL VOOR DE SPELKEUZE

Spelnummers voor één speler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10*
Snelheid bij het redden van de Humanoïden	**	**		*	**		*	**		*
Training voor de strijd tegen de Mutanten										
Snelheid van de Mutanten en de Valstrikken	**	**	**	*	**	**	*	**	**	*
Eerste aanval	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1
Spelnummers voor twee spelers	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20*
Snelheid bij het redden van de Humanoïden	**	**		*	**		*	**		*
Training voor de strijd tegen de Mutanten										
Snelheid van de Mutanten en de Valstrikken	**	**	**	*	**	**	*	**	**	*
Eerste aanval	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1

OPMERKING: * = langzaam; * = matige snelheid; ** = snel; ** = zeer snel;
 * Variant voor kinderen

DEFENDER*



 A Warner Communications Company

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

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN