

ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma

GALAXIAN

RXB 4024

ATARI®



A Warner Communications Company



Computerprogramma

GALAXIAN

RXB 4024

GALAXIAN

invasie vanuit de melkweg

De Joysticks

Wil je alleen spelen, dan sluit je een joystick aan op Controller aansluiting 1. Om met z'n tweeën te spelen sluit je ook de tweede joystick aan, nu op Controller aansluiting 2. Houd de joystick zo vast dat de rode drukknop zich linksboven bevindt.

De OPTION-toets

Om met twee spelers te spelen druk je de OPTION-toets in. Druk je die toets nog eens in dan speel je weer alleen.



De SELECT-toets

Met de SELECT-toets kan je de moeilijkheidsgraad van GALAXIAN veranderen. Druk de toets zo vaak in tot je de gewenste moeilijkheidsgraad gevonden hebt. De moeilijkheidsgraad wordt voor het standaardspel in opklimmende volgorde met de blauwe cijfers van 0 t/m 9 aangegeven. De blauwe B geeft een speciaal beginnersniveau aan.



Opmerking: Indrukken van de SELECT- of de OPTION-toets tijdens het spelen beëindigt het spel.

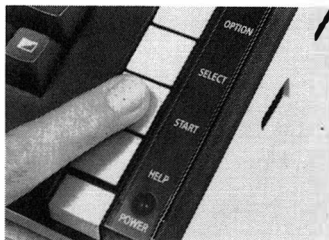


Melkwegstelsels strekken zich uit tot in het oneindige... en vanuit een of ander ver verwijderd kwadrant doemen dingen op die de mens nooit eerder zag of zelfs maar droomde. Vanuit de duisternis tussen de sterren, voortglijdend door de ether op hun klapwiekende vleugels, komen de GALAXIANEN!



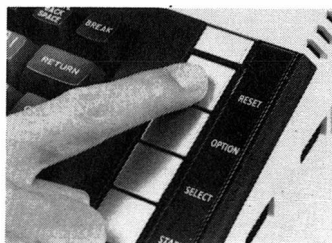
De START-toets

Om het spel te beginnen druk je de START-toets in. Op elk ander moment kan je met deze toets het spel hervatten.



De RESET-toets

Wil je alleen op de laagste moeilijkheidsgraad spelen dan druk je de RESET-toets in. De score van eerder gespeelde spellen blijft op het scherm afgebeeld, tenzij de computer eerst wordt uitgeschakeld.



De SPATIEBALK

Wil je middenin een spel een pauze inlassen, dan druk je de SPATIEBALK van de computer in. Druk je de SPATIEBALK nogmaals in dan wordt het spel vervolgd.

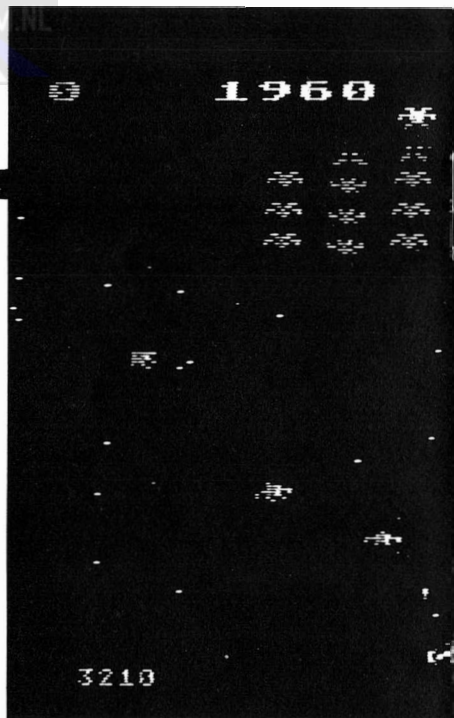


Opmerking: Laat tijdens een pauze het spel niet langer dan 15 minuten ongebruikt aan staan. Dit kan beschadiging van het TV-beeldscherm tot gevolg hebben. Blijft het spel langere tijd achtereen ongebruikt, schakel de TV-ontvanger dan uit.

EEN
LAATSTE
KANS
VOOR
PLANEET AARDE!

Toen je je aanmeldde voor de Intergalactische Oorlogsvloot had je hiervan niet durven dromen! Je Aardschip suist langs de uitgestrekte blauwe horizon en plotseling komt uit de donkere ruimte een hele vloot van Galaxianen aanvliegen. Er is geen tijd om andere schepen te laten opstijgen — jij bent de enige die de Galaxianen kan stoppen! Maar achter de eerste aanvalsgolf komt een volgende, en een volgende — steeds weer sneller en krachtiger dan de voorgaande! Red je het? Kan je ze stoppen? Dat zal waar wezen!

Manoevreer je schip naar rechts en links om het vuren van de Galaxianen te ontwijken terwijl je de indringers tot stof verpulvert. Word je schip getroffen dan krijg je een tweede schip — word je weer getroffen, dan krijg je nog een derde. Maar dat is dan wel je laatste kans, tenzij je 5000 punten weet te scoren.



Stilstaand



Hommels



Afgezan

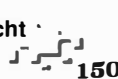
In volle vlucht



Hommels

At

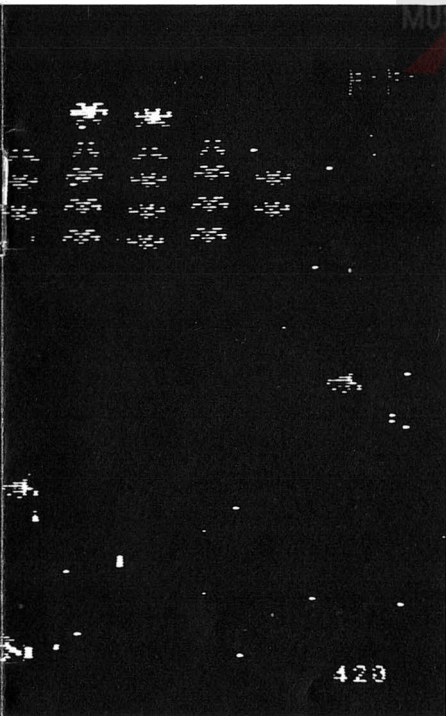
In volle vlucht



Commandant
zonder Escortes











Commandant
met een Escorte



Even onthouden dat de Commandanten die de aanvallen van de Galaxianen leiden helder geel van kleur zijn. Ze worden beschermd door Rode Horzels, Paarse Afgezanten en Blauwe Hommels. Blaas je ze binnen hun formatie op, dan scoor je punten als hieronder aangegeven.

Sommige Galaxianen komen vanuit uiterst rechts of links uit hun formatie op je omlaag suizen. Tref je de Hommels, Afgezanten of Horzels in volle vlucht, dan verdubbelt dat je score.

40		50		60
ten	Horzels	Commandanten		
	80		100	
Afgezanten		Horzels		
				
00	300	800		
Commandant met twee Escortes	Beide Escortes, daarna de Commandant opgeblazen			

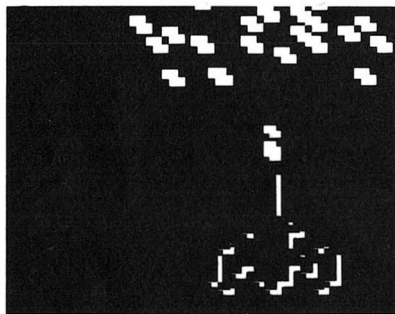
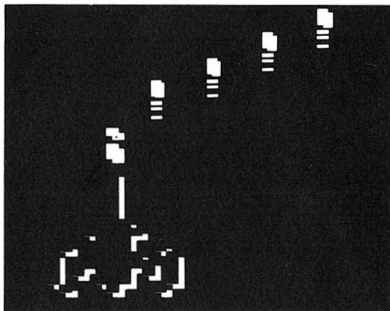
Een Commandant in volle vlucht treffen levert je nog veel meer op.

Mis je ze, dan keren de Galaxianen in hun formatie terug en krijg je een volgende kans. Met wat geluk krijg je ze allemaal te pakken — maar dan doemt de volgende golf op. Weet je tien aanvalsgolven te doorstaan dan heb je je Astronauten insigne meer dan verdiend. Wellicht krijg je dan ook nog wat verrassends te zien.

Scoor je 5000 punten dan verdien je nog een vierde Aardeschip.

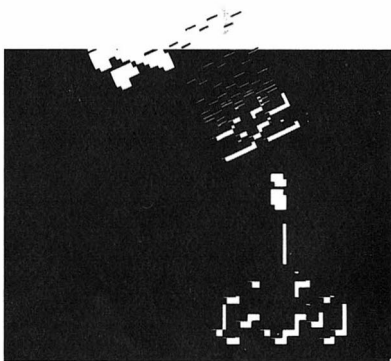
STRATEGIE

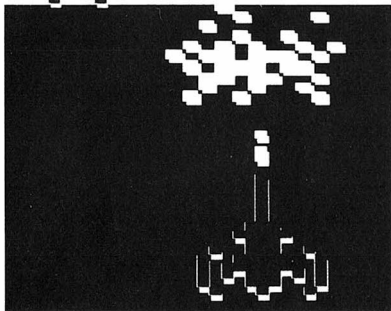
Vuur zo vaak als mogelijk. Manoevreer daarbij, om vooral geen schot te verspillen, onder de Galaxianen heen en weer.



Tussen twee salvo's in steekt het volgende projectiel uit de neus van je schip. Je kunt een binnendringende aanvaller ook vernietigen door hem ermee te rammen.

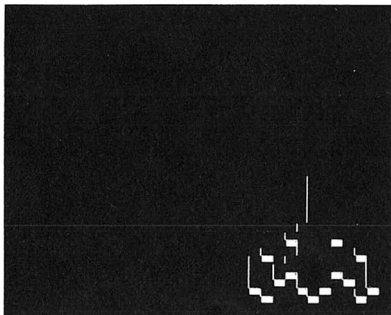
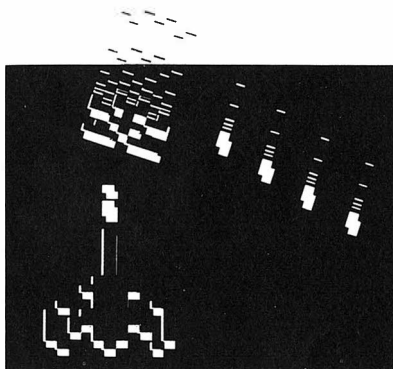
Schiet Horzels alleen neer als ze een Commandant escorteren, en Commandanten alleen als ze jou aanvallen — op die manier verdien je nog meer punten.





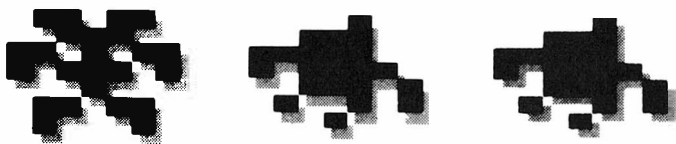
Wordt een Commandant vernietigd terwijl hij aanvalt, dan staken de Galaxianen gedurende enkele seconden het vuren om dat verlies te betreuren. Dat is jouw kans om, waar je kunt, de escortes en andere aanvallers te vernietigen.

Denk ook aan de bommen van de Galaxianen. Je kunt een aanvaller wel opblazen maar toch zelf ook nog vernietigd worden door de ladingen die hij al heeft afgeworpen.



Wil je na de eerste aanvalsgolven een adempauze inlassen, manoeuvreer je schip dan naar uiterst links of rechts op het beeldscherm.

PUNTELLING & MOEILIKHEIDSGRAAD



Galaxian telt tien, van 0 t/m 9 genummerde, moeilijkheidsgraden en een Beginnersniveau voor nieuwe spelers.

In de Beginnersversie kan je de eerste 16 aanvalsgolven van de Galaxianen vernietigen zonder dat die op jou terug vuren. De enige manier waarop je daarbij je schip kunt verliezen is in een botsing met een Galaxiaan.

Bij de niveaus 0 t/m 9 vuren de Galaxianen van begin af aan op jou en, wanneer de moeilijkheidsgraad hoger gekozen wordt, vuren ze steeds meer projectielen steeds sneller op je af. Bij bepaalde spellen vuren ze in patronen en in andere willekeurig.

Langs de bovenrand van het scherm kan je van links naar rechts de volgende gegevens aflezen:

- de moeilijkheidsgraad (van 0 t/m 9; of B),
- de score van de huidige speler,
- het aantal schepen dat de speler nog heeft, en
- het aantal door de Galaxianen ondernomen aanvalsgolven, aangegeven met kleine vlaggetjes.

In de linker benedenhoek van het scherm staat de hoogste eindscore, behaald tot het begin van de lopende ronde.

In een spel met twee spelers wordt de speler die speelt rechts, vlak naast de hoge score, aangegeven. Zijn tegenstander en diens score worden uiterst rechts afgebeeld.

ATARI

COMPUTER
PROGRAMMA

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

Veel zorg is besteed aan de nauwkeurigheid van de produkt documentatie opgenomen in deze gebruiksaanwijzing.

Echter door onze konstante onderzoeken naar verbetering en modernisering van zowel onze computers als computerprogramma's, kan ATARI geen garantie geven voor de nauwkeurigheid van dit drukwerk na de datum van publicatie en neemt geen verantwoording voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotocopies, microfilm of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van ATARI International (Benelux) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.

ATARI and Design, Reg. V.S. Pat. & Tm Off.

Printed in Holland by Louis Vermijs Drukkerij'en B.V.



HOOFDKANTOOR:
Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1816
3600 BP MAARSSEN
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT

Ⓜ A Warner Communications Company.