

1 · ENGLISH SECTION  
2 · SECTION FRANÇAIS  
3 · DEUTSCHE GRUPPE  
4 · SEZIONE ITALIANO  
5 · SECCION ESPAÑOL

# 20

VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGO VIDEO

# DEFENDER\*

\* Trademark of Williams Electronics, Inc.



SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for your children.



**DEFENDER\***



# 20

---

# DEFENDER\*

---

**ATTENTION: ATARI® DEFENDER\*  
Game Program™ Cartridge Owners:**

ATARI DEFENDER is very similar to the Williams coin-operated DEFENDER game. However, you will find some differences in the game play as well as in the graphic images and game controls. For example, in the coin-operated DEFENDER game, two or more Alien Landers can kidnap Humanoids simultaneously, whereas in the ATARI version, Landers can abduct only one Humanoid at a time. In the coin-operated game, you can accidentally kill a Humanoid with your own missile fire while attempting a rescue, and even lose a life in Hyperspace. Such tragedies cannot happen in ATARI DEFENDER. ATARI Humanoids are invulnerable to missile fire, and Universal Space Ship Defender will always emerge from Hyperspace intact.

Scoring is the same in the ATARI and coin-operated DEFENDER games, with one exception: ATARI gives you 500 points instead of 150 points for blasting a cluster of Alien Swarmers with your laser missiles.

The game differences are mostly minor and technical. We feel sure that they will not detract from the fun you will have with this exciting and popular ATARI game.

\*DEFENDER is a Trademark of Williams Electronics, Inc.

SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for young children.

**NOTE:** Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.



# RESCUE THE HUMANOIDS



Earth's "friendship" signals, beamed into deep space beyond the Milky Way, have attracted extraterrestrial beings, all right, but not the ones we expected. Now wave after wave of warlike Aliens from some unidentified solar system "home in" and attack. In the cockpit of Universal Space Ship Defender, you wait tensely, watching your Scanner for approaching aliens. There they are! First comes a lone Bomber, laying space mines. You pick that off with your laser missiles with no trouble. But an innocent-looking Pod ship explodes

when you hit it, releasing clusters of missile-splitting Swarmers. Whew! That was close! Now what? Your Scanner shows a convoy of saucer-shaped Baiters coming fast and escorting a squadron of Landers. Space Intelligence has informed you that the Landers' diabolical mission is to kidnap Earth's Humanoids and transform them into hideous flying Mutants programmed to destroy the cities and take over Earth.

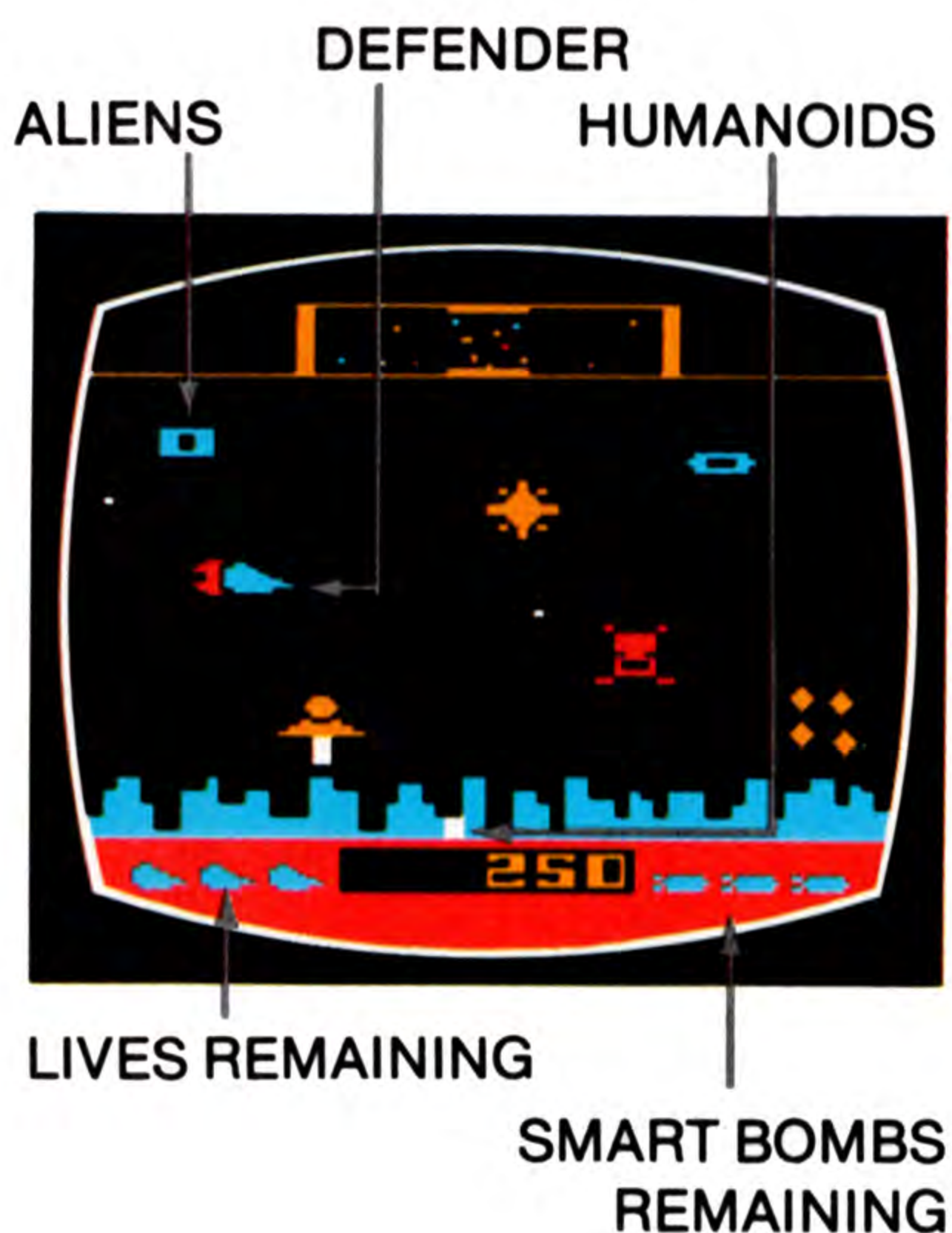
In the city below, Humanoids run helter-skelter through the streets



like frightened ants. Some cower in doorways, hoping, no doubt, that the Landers will overlook them. No chance! Look! See that terrified Humanoid wriggling helplessly in the force of the Lander beam? No

time to lose! Thrust out and blast that Lander with your laser missiles. There! That got him. Now dive down and catch the Humanoid. Hurry! Hurry! He's falling fast!

## GAME PLAY



As Commander of Universal Space Ship Defender, you have been assigned by Earth Security to rid Planet Earth of the Aliens and rescue Humanoids from the Landers. You score points for each Alien space ship you destroy with your laser missiles and smart bombs and for each Humanoid you save. (See **SCORING**.) In one-player games, your object is to top your highest score. In two-player games, the player with the highest score wins the game. A game ends when the Aliens finally destroy Defender and conquer Earth.

### LIVES AND SMART BOMBS

You begin a game with three Defender lives and three smart bombs. The number of lives remaining in a game is displayed at the bottom left of the television screen, and the number of smart bombs remaining is shown at the bottom right (see **Figure 1**). For a discussion of how to use smart bombs,

*Figure 1 - DEFENDER Game Elements*



see YOUR DEFENSE in this section.

Each time Defender collides with an Alien or is hit with an Alien missile or mine, it disintegrates with a “woosh” and vanishes. If it’s Defender’s last life, the game is over. If a life remains, Defender rematerializes in its starting position on the left side of the television screen and the game continues.

Every 10,000 points, Defender acquires a bonus life and smart bomb. You can earn any number of bonus lives and bombs, but the computer only displays three at a time. The computer gives you an

audible signal when you earn another life and smart bomb.

### ALIEN ATTACK WAVES

The first wave of Aliens attack when you press the red button on your Joystick Controller (or the **GAME RESET** switch on your game console) to start the action. Be ready with your Joystick Controller to blast Aliens as soon as you hear the air raid alarm. See **USING THE CONTROLLERS** for Joystick maneuvers.

Here is a briefing on Alien characteristics:



Figure 2 - Alien Attack Wave



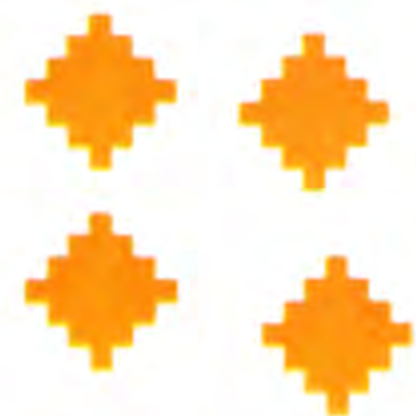
Defender



Pod



Baiter



Swarmers



Bomber



Lander



Mutant

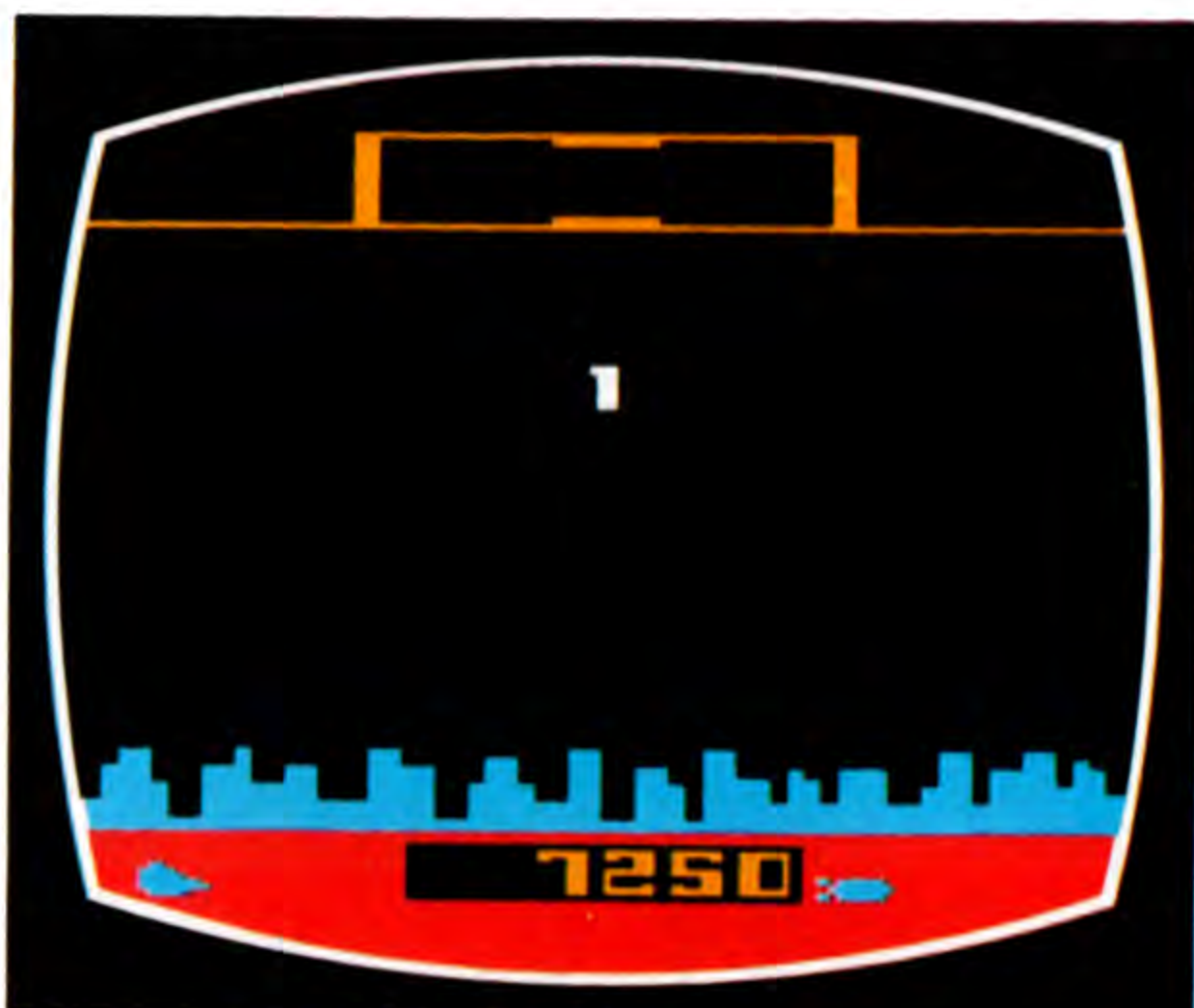


**Bombers** lay mines to trap you. **Baiters** are fast pursuit ships that home in and shoot at you. **Pods** explode when hit and release **Swarmers**, fast little ships that travel in clusters of four and fire missiles. **Landers** also fire missiles as they search the city for Humanoids to kidnap and mutate. **Mutants** move in fast for the kill, shooting as they come.

When Defender has destroyed all the Aliens in the first wave, another wave of Aliens—faster and tougher than the first one—moves in. The longer Defender survives, the harder the waves of Aliens become.

## END OF A WAVE

A wave does not end until Defender has destroyed all the Aliens in it. When that happens, the number of the wave completed flashes in the center of the television screen, as shown in **Figure 3**.



*Figure 3 - End of a Wave*

## YOUR DEFENSE

Defender uses conventional laser missiles and smart bombs to blast enemy Aliens and can employ its secret weapon: Hyperspace Time Warp, to stage a “strategic retreat.”

### Laser Missiles

Laser missiles are Defender’s first line of defense. Fortunately, they are unlimited. To deploy missiles, point Defender at the target and press the red controller button. (See **USING THE CONTROLLERS** for details.)

### Smart Bombs

Smart bombs are an effective means of mass destruction. One detonation takes care of every Alien on the television screen in front of you, and you earn points for each Alien destroyed. To detonate a smart bomb, move Defender down behind the city and press the red controller button.

Use smart bombs sparingly and strategically. It’s a good idea to keep one in reserve in case you get fenced in by Aliens or need a push across a 10,000 point boundary to win another life and smart bomb. Under **HELPFUL HINTS** you will find other suggestions for deploying smart bombs.

### Hyperspace Time Warp

This Ultra Secret device enables Defender to disappear, warp through time and space, and instantly reappear in another space quadrant. It’s an effective maneuver when Defender needs to stage a “strategic withdrawal,” or get away fast. A word of caution,



however. Your new position is selected by the computer at random, and there is no guarantee that it will be better than the old one.

To enter Hyperspace, push the Joystick Controller fully forward (away from you) and hold it in that position until Defender has moved up to the top of the television screen and disappeared behind the Scanner. Then press the red controller button on your Joystick. As Defender warps through time and space, Aliens disappear. When Defender reappears, the Aliens also reappear.

## USING THE SCANNER

Get into the habit of using the Scanner to fight Aliens and rescue Humanoids. The Scanner gives you the following vital information:

- How many Aliens are approaching, what kind of Aliens they are, and what their positions are.
- Which Humanoid is being abducted by a Lander.
- How many Humanoids remain to be defended and where they are.

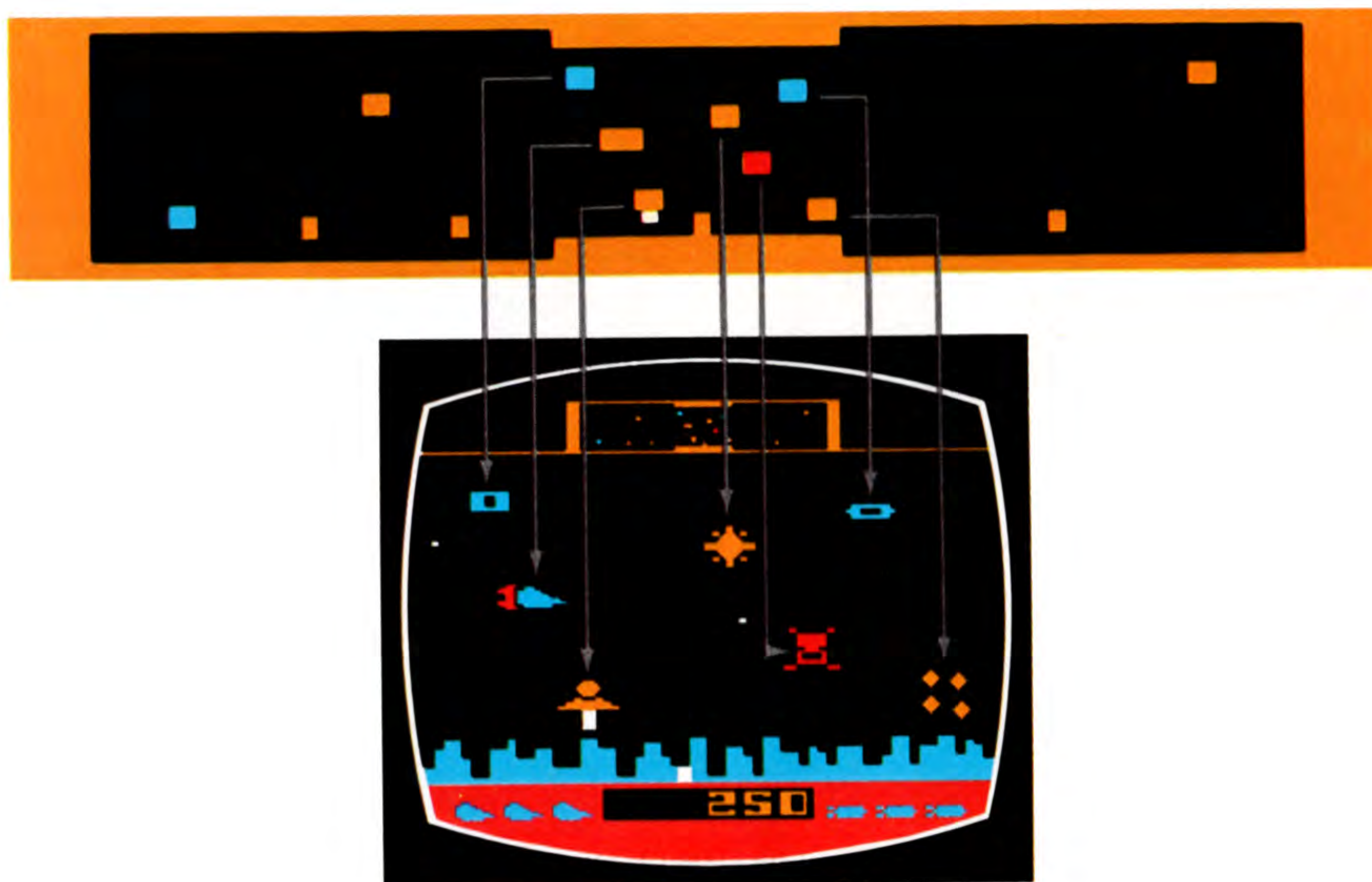


Figure 4 - Using the Scanner



The Scanner is similar to a radar screen. Every “blip” on it reflects an object in the game. In **Figure 4**, the rectangular blip is Defender. The four small stationary blips at the bottom of the Scanner are Humanoids. A fifth Humanoid is being kidnapped by a Lander and carried toward the top of the television screen. The remaining blips are Aliens.

Aliens can “wrap” around the television screen horizontally and vertically. For example, an Alien traveling across the screen right to left can leave the screen at the left side and reenter at the right; one traveling from bottom to top can leave the screen at the top and reenter at the bottom.

The blips are colored to help you distinguish between blue Baiters and Bombers, orange Landers and Pods, or red Mutants. The positions of the blips on the Scanner give you the approximate altitude, range, and position of the Aliens. Forearmed with this information, you can maneuver Defender into position to blast Aliens with missiles or smart bombs as soon as they appear.

## RESCUING HUMANOIDS

While destroying Aliens is very important, your chief obligation is to rescue the Humanoids from the Landers. At the end of a wave, you

score 100 bonus points for every Humanoid survivor.

The five Humanoids are cowering near the buildings at the bottom of the television screen (see **Figure 4**). You can't see all five at one time, but if you push the Joystick Controller to the right or left and take a slow flight over the city, you will see them all.

Defender is the Humanoids' only defense against the Landers. Use the Scanner to locate them and patrol their positions. When a Humanoid is kidnapped and you hear his plaintive cry for help (like the chatter of an excited chipmunk), go to his rescue immediately. Nine times out of ten, however, he won't be on the television screen in front of you and you will have to locate him. If you fly over the city searching for him, you may arrive too late to save him. Use the Scanner.

The Scanner is the fastest way to spot a kidnapping. Look for the Humanoid that is being lifted up toward the top of the Scanner (see **Figure 4**). Keep monitoring the Humanoid's position on the Scanner as you fly to his rescue, and adjust Defender's position accordingly. With practice, you will arrive in time to blast the Lander and save the Humanoid even during the fastest waves.



## HOW TO SAVE A HUMANOID

Figure 5 illustrates two ways to save a Humanoid:

- Destroy the Lander and let the Humanoid free-fall safely to earth.
- Destroy the Lander, catch the Humanoid, and carry him back to earth.



Figure 5 - Two Ways to Save a Humanoid

The free-fall rescue is only effective if the Humanoid is close enough to earth to land safely. You'll have to do a little experimenting to find out how close that is. If the Humanoid lands safely, the computer plays a short happy tune and adds 250 bonus points to your score (in addition to the 150 points you earn for destroying the Lander). If the Humanoid does not land safely, the computer emits a gentle "crash" or "crunch" sound and that's all. Needless to say, no bonus points are added to your score when a Humanoid crash-lands.

**NOTE:** Don't worry about the Humanoid getting hit, either by an Alien missile or your own missile, during an attempted rescue or free-fall. Atari Humanoids are not vulnerable to missiles and bombs, only to heights.

Catching a Humanoid in midair and bringing him back alive is much more difficult than the free-fall rescue and earns more bonus points. To catch a Humanoid, maneuver Defender into contact with him, as shown in **Figure 5**. If you succeed in catching the Humanoid and bringing him back to Earth, you earn 1000 bonus points. If you manage to catch him but do not return him safely to Earth, you earn 500 points.

There are times when you may want to catch a Humanoid and hold on to him instead of returning him to Earth. As long as you hold a



Humanoid, Alien Landers cannot abduct any other Humanoids during the wave. At the end of a wave, the Humanoid counts as a survivor and earns you 100 bonus points.

However, you are not allowed to carry him into the next wave; the computer automatically returns him to the city. See **HELPFUL HINTS** for some applications of this Humanoid capability.

**NOTE:** A Humanoid cannot get hit while Defender is carrying him around, since he is invulnerable to missiles.

### Self-Sacrifice

There is a third way to save a Humanoid. Defender can sacrifice a life for him by colliding with the Lander abductor. While this is very noble, it is not very practical unless Defender has lives to spare.

Defender's self-sacrifice does not earn you any bonus points; only 150 points for destroying the Lander.

### MUTANT TAKEOVER

If Defender does not succeed in rescuing a Humanoid, the Lander

that abducted him carries him up into space, transforms him into a Mutant, and programs him to return and attack Earth.

When all five Humanoids have been destroyed, whether by mutating or falling, the city blows up and disappears, and Mutant populations take over the Earth. The game continues with the Mutants until they destroy Defender or revert to Humanoids in Wave 5 or a multiple of Wave 5.

**NOTE:** Game action is the same after the Mutant takeover. To detonate a smart bomb, move Defender down behind the blasted plain where the city once stood and press the red controller button.

### THE FIFTH WAVE

The Mutant takeover is only good for four waves. Every fifth wave, the Mutants revert to Humanoids and any cities destroyed are rebuilt. Unfortunately, the rebirth of the Earth attracts more Aliens and the struggle for survival begins again. That's life.



# USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen. *See your owner's manual for further details.*

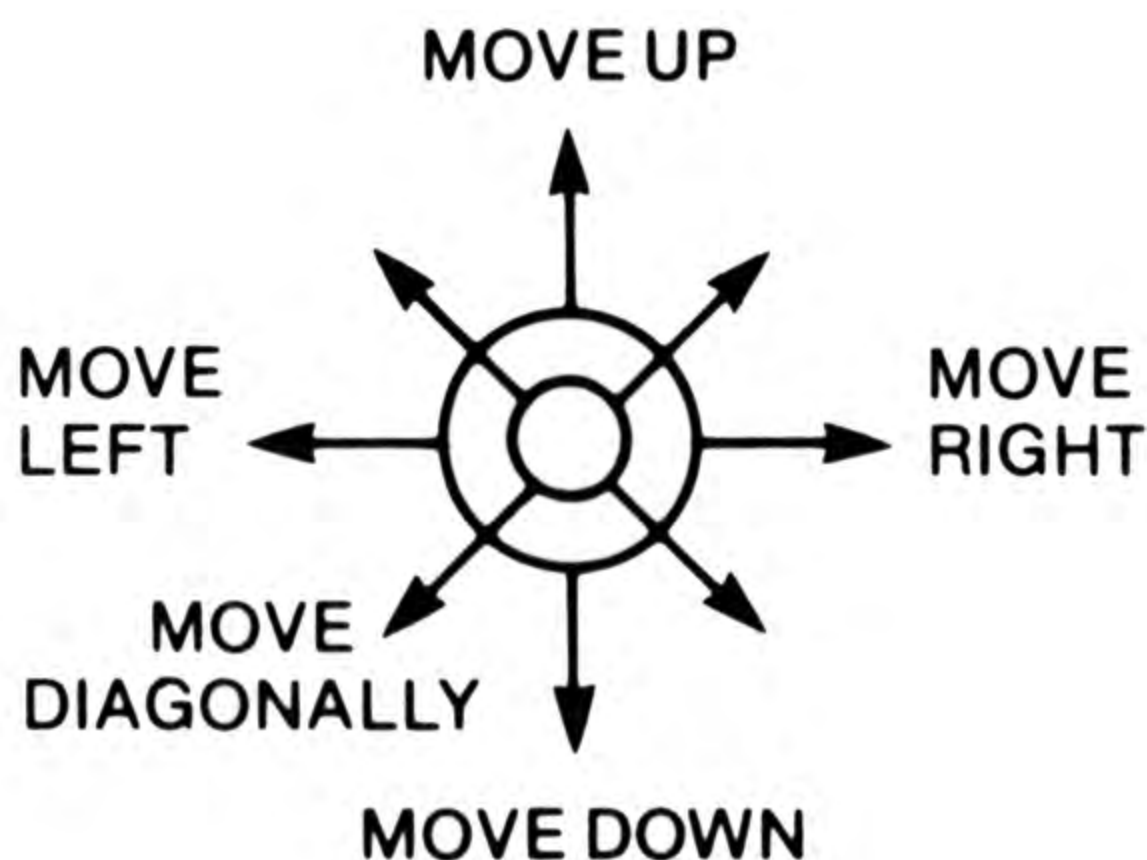


## FIRE BUTTON

The red button on your Joystick Controller is the fire button. Press it to fire laser missiles, detonate smart bombs, and enter Hyperspace. See **GAME PLAY** for information on smart bombs and Hyperspace Time Warp.

## DEFENDER MOVES

Defender moves in the direction you move the Joystick Controller (see **Figure 6**). To move toward the right, push the Joystick Controller right; to reverse direction and move left, push the Joystick left; and to move Defender diagonally, push the Joystick diagonally. Push the Joystick forward to move Defender up toward the top of the television screen; pull back on the Joystick to move Defender down.



## TWO-PLAYER GAME CONTROL

In two-player games, players take turns controlling Defender, starting with the player using the left Joystick Controller. At the end of a wave, control of Defender passes to the player using the right Joystick. When one player loses his last Defender life, the play continues with the remaining player. When both players are out of Defender lives, the game ends. Press the red controller button to play the same game again.

*Figure 6 - Joystick Moves*



# CONSOLE CONTROLS

## GAME SELECT SWITCH

Find the number of the game you want to play in the **GAME SELECT MATRIX**. Press the **GAME SELECT** switch until the number appears in the game window at the bottom of the television screen (see **Figure 7**). The number on the left is the game number; the number on the right indicates the number of players.

**NOTE:** Press and continue to hold down the **GAME SELECT** switch to cycle through the game numbers.



*Figure 7 - Game Selection*

## GAME RESET SWITCH

When you have selected your game, start the action by pressing

the **GAME RESET** switch or the red button on your Joystick Controller. Note that the score counter appears in the game window at the bottom of the television screen (see **Figure 8**).

To interrupt a game and start over with zero score, use the **GAME RESET** switch. The Joystick Controller button cannot be used to interrupt a game.

## DIFFICULTY SWITCHES

If you are using the left Joystick Controller, your **DIFFICULTY** switch is on the left side of the Video Computer System console. If you have the right Joystick, your **DIFFICULTY** switch is on the right side of the console.

### Switch Positions

The position of your **DIFFICULTY** switch determines Defender's vertical speed:

- Set to **B**: Defender rises and descends rapidly.
- Set to **A**: Defender rises and descends slowly, making it harder to chase Aliens and rescue Humanoids.

### Handicap

To give yourself a handicap when playing against a less skilled player, set your **DIFFICULTY** switch to **A** and your opponent's switch to **B**.



# SCORING

---

Your score appears in the game window at the bottom of the television screen when you press the **GAME RESET** switch or the red button on your Joystick Controller to begin a game (see **Figure 8**).



SCORE COUNTER










*Figure 8 - Score Counter*

In two-player games, you and your opponent take turns scoring. When it's your opponent's turn to score, the computer resets the score counter for him. But it keeps track of your score and status so that you can resume the game where you left off when it's your turn again. Don't worry, you can trust the computer.

When the game ends, the computer flashes your score and your opponent's score, alternately. Highest score wins.



## POINTS

Aliens Destroyed		Points
	Pod	1000
	Swarmer	500
	Bomber	250
	Baiter	200
	Lander	150
	Mutant	150
Humanoid Rescue Missions		150 for Lander plus:
	Falls from Lander and lives	250
	Caught but not brought back	500
	Caught and brought back	1000
	Bonus: Each Humanoid alive at end of a wave	100



## BONUS LIVES AND SMART BOMBS

Every 10,000 points, you can earn an additional Defender life and smart bomb. There is no limit to the number of lives and bombs you can earn, but only three lives and three

bombs can appear on the television screen at one time. If you have more than three lives or bombs, the computer holds the extra ones in reserve for you until it can display them on the television screen.

## GAME VARIATIONS

Take your choice of 20 different DEFENDER games. **Games 1** through **10** are for one player; **Games 11** through **20** are for two players; and **Games 10** and **20** are for young children. See the **GAME SELECT MATRIX** for a summary of all DEFENDER games.

### GAME SPEEDS

Game speeds vary from slow children's games (**10** and **20**) to very fast all-Mutant games (**Games 3, 6, 9** and **13, 16, 19**). Games with mixed Aliens are either fast or moderately fast, depending upon the speed with which Landers kidnap Humanoids and Baiters attack Defender. See the **GAME SELECT MATRIX** for details.

### MUTANT TRAINING MISSIONS

One-player **Games 3, 6, 9** and two-player **Games 13, 16, 19** are special Mutant Training Missions (MTM's). They help players develop

the skills required to survive the Mutant takeover that occurs when all five Humanoids have been mutated (see **Figure 9**).



*Figure 9 - Mutant Training Mission*



## SKIP WAVES

Single-player **Games 4, 5, 6** and two-player **Games 14, 15, 16** skip the first two attack waves and begin at Wave 3. These games are for experienced players looking for greater challenge.

**Games 7, 8, 9** for one player and **Games 17, 18, 19** for two players begin at Wave 5 and are recommended for very experienced to expert players.

# HELPFUL HINTS

## LISTEN TO THE SOUNDS

DEFENDER sounds are important to you and a life-and-death matter to the Humanoids. A high-pitched “chatter” like an excited chipmunk is a Humanoid’s cry for help. When you hear it, immediately go to the rescue. If you let a Humanoid free-fall to earth and hear “crash” or “crunch” instead of a short happy tune, you know that the Humanoid crash-landed and you did not score 250 bonus points. You don’t even have to look at the score counter.

## USE THE SCANNER

Practice using the Scanner to find out where Aliens are coming from, which Humanoid is being kid-napped, and which Humanoids remain to be defended. The Scanner is an important strategic element in any game. When you learn to rely on it, it will help you improve your score. See **USING THE SCANNER** and **RESCUING HUMANOIDS** in **GAME PLAY** for help in reading the Scanner.

## SPEED IS IMPORTANT

Keep Defender moving forward at the highest speed you can manage without losing control. Remember that a moving target is harder to hit.

## SUDDEN REVERSALS

Reversing direction suddenly is a good ploy. It confuses Aliens and stops them in their tracks. In the instant it takes an Alien to recover, you can get Defender into a strategic position, reverse again, and blast the Alien with your laser missiles.

## SMART BOMBS

If you don’t want to let loose a lot of Swarmers at the start of a wave, use smart bombs instead of laser missiles to destroy Pods. But use the bombs sparingly. You may need one to save a Humanoid in the nick of time or to blast enough Aliens to cross a 10,000 point boundary and win another life and smart bomb.



### CATCH AND CARRY

If you are in a fast wave, catch and carry a Humanoid. Remember that a Lander can't pick up another Humanoid while Defender is

holding one. A good strategy in the later waves is to wait until you've destroyed all but one Alien before you set the Humanoid down.

## GAME SELECT MATRIX

One-Player Game Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10*
Humanoid Pickup Speed	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Mutant Training Mission										
Mutant & Baiter Speed	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Starting Wave	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1
Two-Player Game Number	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20*
Humanoid Pickup Speed	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Mutant Training Mission										
Mutant & Baiter Speed	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Starting Wave	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1

NOTE: ★ = Slow; ★ = Moderately Fast; ★ = Fast; ★★ = Very Fast  
 \*Children's Version



# 20 JEUX VIDEO

# DEFENDER\*

A L'INTENTION des détenteurs de la cassette Game Program™ DEFENDER\* d'ATARI®


ATARI DEFENDER est tout à fait semblable à la machine à sous DEFENDER de la compagnie Williams. Il y a cependant quelques différences en ce qui concerne la façon de jouer, les images apparaissant sur l'écran et les commandes de jeu. Avec la machine à sous DEFENDER, par exemple, deux Envahisseurs Alien ou plus peuvent simultanément kidnapper des Humanoïdes, tandis que dans la version ATARI, les Envahisseurs ne peuvent ravir qu'un Humanoïde à la fois. Avec la machine à sous, vous pouvez tuer un Humanoïde accidentellement avec votre propre tir de missile alors que vous tentiez de venir à sa rescousse, et même perdre une vie dans l'Hyperespace. De telles tragédies ne peuvent survenir dans la version ATARI du DEFENDER. Les Humanoïdes d'ATARI sont invulnérables aux tirs de missiles, et le Vaisseau Spatial Universel Defender sortira toujours indemne de l'Hyperespace.

Le système de comptage des points du jeu DEFENDER est le même dans la version ATARI que dans la version machine à sous, à une seule exception près: avec ATARI vous marquez 500 points, et non 150, lorsque vous faites sauter tout un essaim d'Insectoïdes Alien avec vos missiles à laser.

Les différences entre les deux jeux ne résident principalement qu'en des nuances techniques. Nous pouvons vous assurer qu'en aucun cas elles n'affecteront le plaisir que vous aurez avec ce passionnant et célèbre jeu d'ATARI.

\* DEFENDER est une marque déposée de Williams Electronics, Inc.

© 1982 Atari, Inc. TOUS DROITS RESERVES

CARACTERISTIQUE  SPECIALE

Ce Game Program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

**REMARQUE:** Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Video Computer System™ ATARI.



# A LA RESCOUSSE DES HUMANOIDES



Les signaux "amicaux" de la Terre, lancés dans l'infini au delà de la voie lactée, ont réussi à attirer l'attention de créatures extra-terrestres, mais... pas celles que l'on attendait! Et maintenant des hordes d'Aliens vindicatifs en provenance d'un système solaire non-identifié se lancent à l'attaque. Dans votre poste de pilotage du Vaisseau Spatial Universel Defender, vous attendez, tendu, les yeux rivés sur votre écran radar, l'arrivée des Aliens. Les voilà! D'abord un Bombardier solitaire, larguant des mines spatiales. Vous

les détruisez avec vos missiles à laser sans trop de peine. Mais voilà qu'une Nacelle Spatiale qui vous semblait inoffensive explose lorsque vous la touchez, libérant des essaims d'Insectoïdes cracheurs de missiles. Vous avez eu chaud! Un peu plus et...! Et maintenant? Sur votre écran radar apparaît, fondant sur vous, un convoi de soucoupes, des Piégeurs, qui escortent un escadron d'Envahisseurs. Les services de renseignements du Space Intelligence vous ont averti que la mission diabolique des Envahisseurs est de kidnapper les



Humanoïdes de la planète Terre et de les changer en hideux Mutants volants, programmés pour détruire les villes et asservir la Terre.

Dans la ville que vous survolez, c'est la débandade chez les Humanoïdes qui courent à travers les rues tels des fourmis affolées. Quelques-uns se recroquevillent dans les porches de maison, espérant bien évidemment que les

Envahisseurs ne les apercevront pas. Rien à faire! Tenez! Vous voyez cet Humanoïde terrifié se débattant désespérément sous le rayon d'un Envahisseur. Piquez dessus et faites sauter cet Envahisseur avec vos missiles à laser. Bravo! Vous l'avez eu. Maintenant plongez et attrapez au vol l'Humanoïde. Dépêchez-vous! Il tombe de plus en plus vite!

## TACTIQUE DU JEU



En tant que Commandant du Vaisseau Spatial Universel Defender, vous avez reçu de la Sécurité Terrienne la mission de délivrer la Planète Terre des Aliens et de sauver les Humanoïdes de l'emprise des Envahisseurs. Vous marquez des points pour chaque vaisseau spatial Alien que vous détruisez à l'aide de vos missiles à laser et de vos superbombes, et également pour chaque Humanoïde que vous sauvez. (Voir **SCORE**). Dans les parties à un joueur, votre but est de battre votre propre record. Dans les parties à deux joueurs, le joueur qui a marqué le plus de points l'emporte. Une partie prend fin lorsque les Aliens arrivent à détruire le Defender et s'emparent de la Terre.

### VIES ET SUPERBOMBES

Au début du jeu, vous disposez de trois vies pour le Defender et de trois superbombes. Le nombre de

Figure 1. Eléments du jeu DEFENDER



vies qu'il vous reste pour la partie est inscrit en bas à gauche de votre écran de télévision, et le nombre de superbombes restantes en bas à droite (voir **Figure 1**). L'emploi des superbombes est examiné dans la section **VOTRE DEFENSE** du présent chapitre.

A chaque fois que le Defender entre en collision avec un Alien ou bien est touché par un missile ou une mine ennemie, il est pulvérisé dans un fracas métallique et disparaît. S'il s'agit de la dernière vie du Defender, la partie est terminée. S'il lui reste une vie, le Defender réapparaît dans sa position de départ du côté gauche de l'écran et la partie continue.

Tous les 10.000 points, le Defender gagne une vie et une superbombe en prime. Le nombre de vies et superbombes que vous pouvez ainsi gagner est illimité, mais l'ordinateur n'en affichera que trois à la fois. L'ordinateur vous prévient par un signal sonore lorsque vous avez gagné une nouvelle vie et une superbombe.



Figure 2. Vague d'offensive Alien

## LES VAGUES D'OFFENSIVE DES ALIENS

La première vague d'Aliens passe à l'attaque lorsque vous appuyez sur le bouton rouge de votre commande à levier (ou bien sur le bouton **GAME RESET** de votre console de jeu) pour déclencher l'action. Tenez-vous prêt avec votre commande à levier à faire sauter les Aliens dès que vous entendez l'alarme signalant l'attaque aérienne. Voir **EMPLOI DES COMMANDES** pour le maniement des commandes à levier.

Voici comment se présentent les Aliens:



*Defender*



*Nacelle Spatiale*



*Piégeur*



*Insectoïdes*



*Bombardier*



*Envahisseur*



*Mutant*

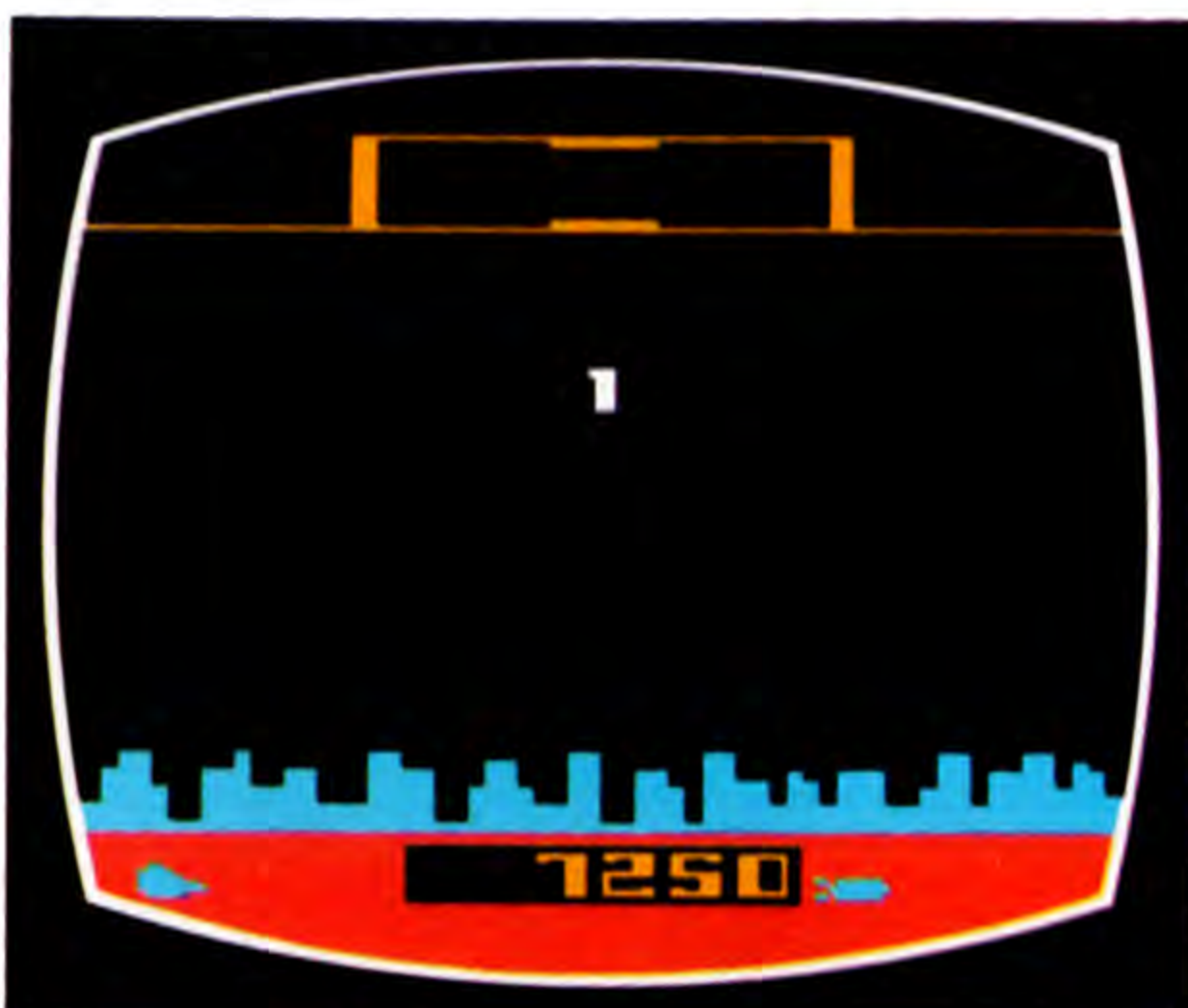


Les **Bombardiers** lâchent des mines pour vous coincer. Les **Piégeurs** sont des vaisseaux rapides qui se braquent sur vous et tirent. Les **Nacelles Spatiales** explosent lorsque vous les touchez et libèrent des nuées d'**Insectoïdes**, petits vaisseaux rapides qui se déplacent en groupe de quatre et tirent des missiles. Les **Envahisseurs** tirent aussi des missiles en parcourant la ville à la recherche d'Humanoïdes à kidnapper et à changer en **Mutants**. Les **Mutants** se déplacent à toute vitesse, prêts à tuer, mitraillant sans relâche dès leur apparition.

Lorsque le Defender a détruit tous les Aliens de la première vague, une autre vague d'Aliens déferle... encore plus rapide et plus mortelle que la première. Plus le Defender résiste, plus les offensives deviennent acharnées et difficiles à repousser.

### FIN D'UNE OFFENSIVE

Une vague d'attaque ne prend fin que lorsque le Defender a détruit la totalité des Aliens qui la composaient. Dans ce cas, le numéro de l'offensive terminée se met à clignoter au centre de l'écran de télévision, comme l'indique la **Figure 3**.



*Figure 3. Fin d'une offensive.*

## VOTRE DEFENSE

Le Defender dispose de missiles à laser et de superbombes conventionnels pour faire sauter les Aliens ennemis; il peut également faire usage de son arme secrète... la fuite dans le temps de l'Hyperspace... pour procéder à un "repli stratégique."

### Missiles à laser

Les missiles à laser constituent la première ligne de défense du Defender. Leur nombre est illimité, ce qui est appréciable. Pour envoyer des missiles, orientez votre Defender de manière à ce qu'il vise la cible et appuyez sur le bouton de commande rouge. (Voir **EMPLOI DES COMMANDES** pour plus de détails.)

### Superbombes

Les superbombes constituent un moyen efficace de destruction massive. Une seule détonation vous débarrasse de tous les Aliens figurant sur votre écran de télévision, et vous marquez des points pour chaque Alien détruit. Pour déclencher une superbombe, faites descendre votre Defender en arrière de la ville et enfoncez le bouton de commande rouge.

Ne gaspillez pas vos superbombes, usez de stratégie. Il est toujours bon d'en garder une en réserve, au cas où vous vous trouveriez encerclé par les Aliens ou bien s'il ne vous manque que quelques points pour arriver à 10.000 et ainsi gagner une nouvelle vie et une superbombe. Vous trouverez dans **CONSEILS PRATIQUES** quelques autres suggestions concernant l'emploi des superbombes.



### La fuite dans le temps de l'Hyperespace

Ce dispositif ultra-secret permet au Defender de disparaître, de se propulser à travers l'espace-temps, et de réapparaître instantanément dans un autre quadrant spatial. Cette manœuvre est très commode lorsque le Defender veut procéder à un "repli stratégique" ou est contraint de s'enfuir en hâte. Attention toutefois: votre nouvelle position est déterminée de façon aléatoire par l'ordinateur; rien n'assure qu'elle sera plus favorable que votre position antérieure.

Pour pénétrer dans l'Hyperespace, poussez à fond le levier de commande vers l'avant et maintenez-le ainsi jusqu'à ce que le Defender atteigne le sommet de l'écran de télévision et disparaisse derrière l'écran radar. Enfoncez alors le bouton rouge de votre commande à

levier. Lorsque le Defender s'enfuit dans l'espace-temps, les Aliens disparaissent. Mais ils sont de retour aussitôt que réapparaît le Defender.

### EMPLOI DE L'ECRAN RADAR

Habituez-vous à utiliser l'écran radar dans le cadre de vos opérations de lutte contre les Aliens et de sauvetage d'Humanoïdes. L'écran radar vous fournit les renseignements essentiels suivants:

- Nombre, type et position des Aliens qui se préparent à attaquer.
- Identification des Humanoïdes au moment où un Envahisseur les kidnappe.
- Nombre et emplacement des Humanoïdes restant à défendre.

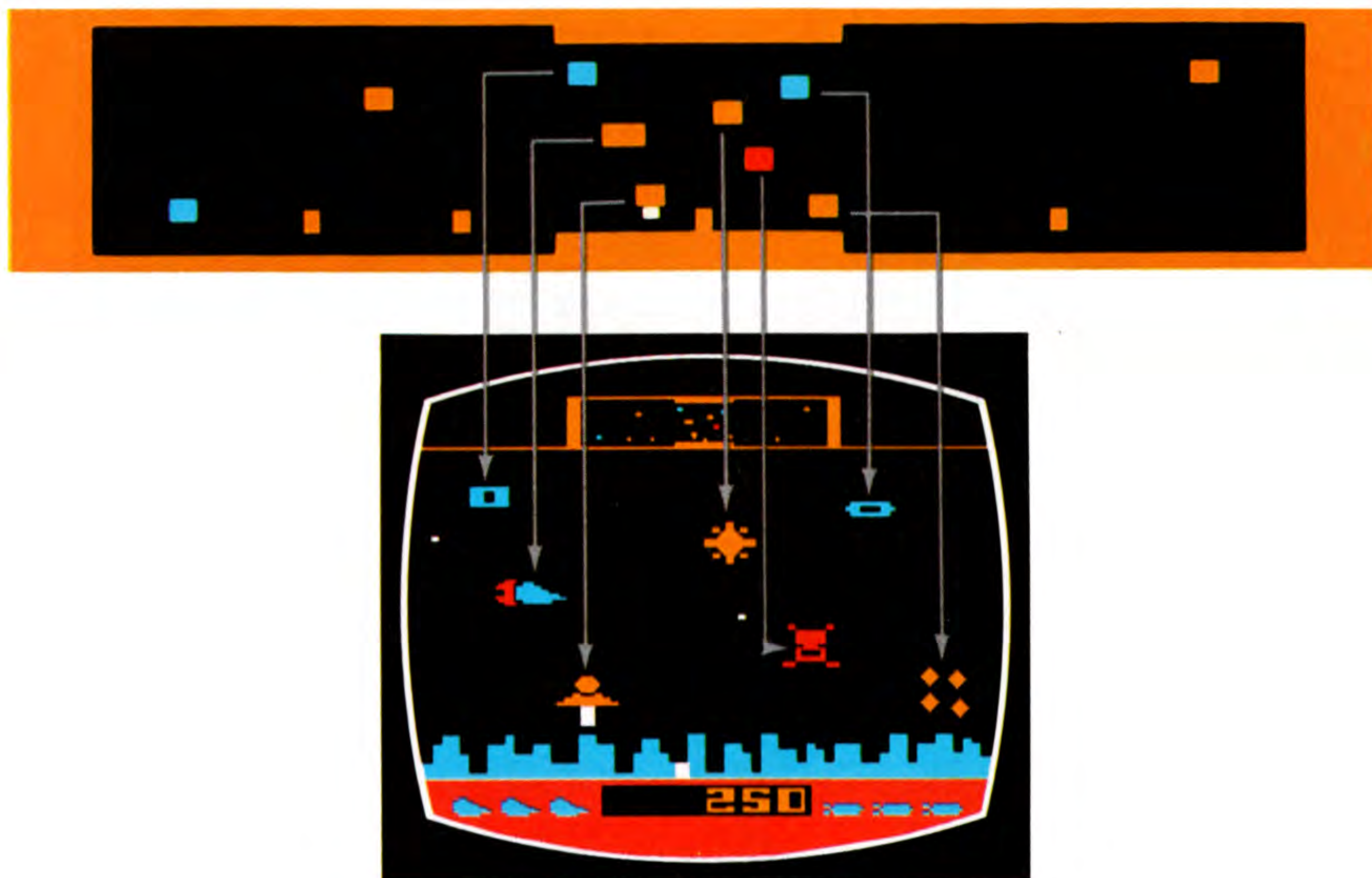


Figure 4. Emploi de l'écran radar



Cet instrument se présente comme un écran radar classique. Chaque "top" y représente un des éléments du jeu. Dans la **Figure 4**, le Defender apparaît sous la forme d'un top rectangulaire. Les quatre petits tops immobiles au bas de l'écran radar sont des Humanoïdes. Un cinquième Humanoïde est en train de se faire kidnapper par un Envahisseur qui l'emporte vers le haut de l'écran radar. Les autres tops correspondent à des Aliens. Les Aliens peuvent sortir d'un côté de l'écran et réapparaître du côté opposé, aussi bien dans le sens horizontal que vertical. Par exemple, un Alien qui se déplace de droite à gauche sur l'écran peut en sortir du côté gauche et y revenir par le côté droite; ou bien, un Alien se déplaçant de bas en haut sortira de l'écran par le haut et y reviendra par le bas.

Les tops sont colorés afin de vous aider à reconnaître plus facilement les Pigeurs et Bombardiers bleus, les Envahisseurs et les Nacelles oranges, et les Mutants rouges. La position des tops sur l'écran radar indique approximativement l'altitude, la formation et la position des Aliens. Fort de ces renseignements, vous pouvez placer le Defender de manière à détruire les Aliens, aussitôt qu'ils apparaissent, au moyen de vos missiles ou super-bombes.

## A LA RESCOUSSE DES HUMANOÏDES

La destruction des Aliens est évidemment un objectif essentiel, mais votre responsabilité principale consiste à protéger les Humanoïdes contre les Envahisseurs ravisseurs. Lorsque prend fin une vague offensive, vous

gagnez une prime de 100 points par Humanoïde survivant.

Les cinq Humanoïdes sont tapis à proximité des bâtiments, au bas de l'écran de télévision (voir **Figure 4**). Vous ne pouvez voir les cinq en même temps mais, si vous manœuvrez votre levier de commande vers la droite ou la gauche de façon à survoler lentement la ville, vous pourrez tous les apercevoir.

Le Defender représente la seule protection dont disposent les Humanoïdes face aux Envahisseurs. Servez-vous de l'écran radar pour les repérer et surveiller leurs positions. Lorsqu'un Humanoïde est fait prisonnier et que vous entendez son appel au secours (qui ressemble un peu au glapissement d'un écureuil affolé), précipitez-vous immédiatement à la rescousse. Mais, neuf fois sur dix, il ne sera pas sur votre écran de télévision et ce sera à vous de le repérer. Si vous survolez la ville à sa recherche, vous risquez d'arriver trop tard; il vaut mieux employer l'écran radar.

L'écran radar représente le moyen le plus rapide de repérer le lieu d'un enlèvement. Cherchez l'Humanoïde qui est emporté vers le haut de l'écran radar (voir **Figure 4**). Tandis que vous volez à sa rescousse, continuez à surveiller sa position sur l'écran radar et placez le Defender en conséquence. Avec un peu d'entraînement, vous réussirez à arriver assez vite pour détruire l'Envahisseur et sauver l'Humanoïde, même durant les offensives les plus rapides.



## SAUVETAGE D'UN HUMANOÏDE

La Figure 5 présente deux moyens de sauver un Humanoïde :

- Vous détruisez l'Envahisseur et laissez l'Humanoïde redescendre en sécurité vers la Terre.
- Vous détruisez l'Envahisseur et prenez en charge l'Humanoïde, que vous ramenez à terre.

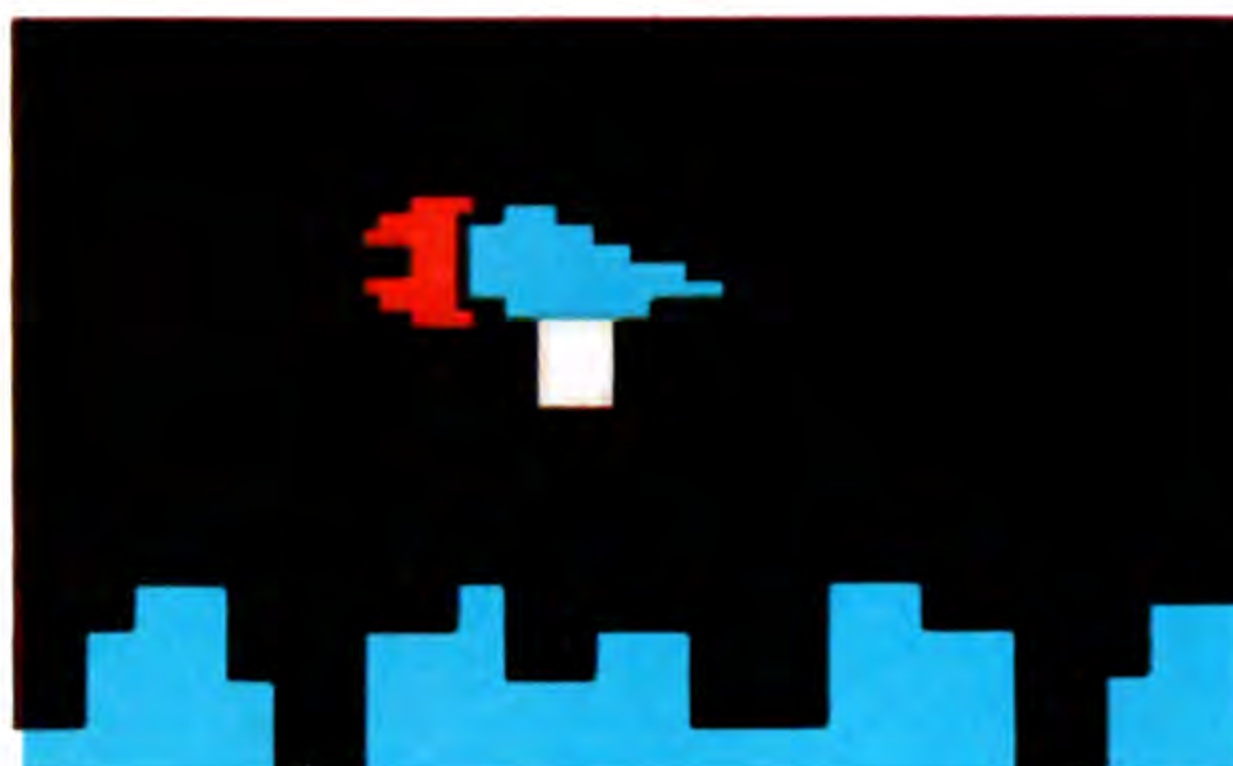


Figure 5. Deux façons de sauver un Humanoïde

La première méthode n'est efficace que si l'Humanoïde est assez proche de la Terre pour se poser sans danger. Vous devrez expérimenter un peu pour trouver l'altitude limite. Si l'Humanoïde atterrit sans problèmes, l'ordinateur joue un petit refrain gai et ajoute une prime de 250 points à votre total (en plus des 150 points que vous avez gagnés en détruisant l'Envahisseur). Si l'Humanoïde s'écrase à l'atterrissage, l'ordinateur émet un petit bruit d'accident ("crash" ou "crunch"); bien entendu, dans un tel cas, vous ne recevez pas de prime.

**REMARQUE:** N'ayez pas peur que l'Humanoïde soit atteint par un missile Alien ou un de vos missiles durant une tentative de sauvetage ou une descente en chute libre. Les Humanoïdes Atari ne sont pas vulnérables aux missiles ou aux bombes, seules les chutes à partir d'une trop grande altitude leur sont fatales.

Il est beaucoup plus difficile de rattraper un Humanoïde en l'air et de le ramener sain et sauf à terre, mais une telle opération rapporte une plus grosse prime. Pour rattraper un Humanoïde, manœuvrez le Defender de façon à le toucher, comme indiqué à la Figure 5. Si vous réussissez à récupérer l'Humanoïde et à le ramener à terre, vous gagnez une prime de 1000 points. Si vous le rattrapez mais ne réussissez pas à le ramener à terre, vous gagnez 500 points.



Lorsque vous rattrapez un Humanoïde, il peut arriver que vous préférerez le garder avec vous au lieu de le ramener à terre. Tant que l'Humanoïde est avec vous, les Envahisseurs ne peuvent enlever aucun autre Humanoïde, et ce, jusqu'à la fin de l'offensive en cours. Au terme de la vague d'attaque, l'Humanoïde compte comme survivant et vous vaut une prime de 100 points. Cependant, vous ne pouvez pas le garder pour l'offensive suivante, et l'ordinateur le ramène automatiquement dans la ville. Reportez-vous à **CONSEILS PRATIQUES**, où sont décrits quelques cas dans lesquels vous pourrez tirer parti de cette faculté.

**REMARQUE:** Etant donné qu'un Humanoïde n'est pas vulnérable aux missiles, il ne peut être atteint tant que le Defender le transporte.

### L'opération "Kamikaze"

Il existe un troisième moyen de sauver un Humanoïde: le Defender sacrifie une de ses propres vies en se jetant sur l'Envahisseur ravisseur. Cet acte chevaleresque n'est pas très rationnel, sauf si le Defender dispose d'un nombre suffisant de vies en réserve. Le sacrifice du Defender ne vous rapporte aucune prime, à part les 150 points rapportés par la destruction de l'Envahisseur.

### L'INVASION DES MUTANTS

Si le Defender ne réussit pas à sauver un Humanoïde, l'En-

vahisseur qui a fait celui-ci prisonnier l'emmène dans l'espace où il le transforme en un Mutant programmé pour aller attaquer la Terre.

Lorsque les cinq Humanoïdes ont été détruits, soit par transformation en Mutants, soit par écrasement à l'atterrissage, la ville explose et disparaît. Les Mutants envahissent la Terre. La partie se poursuit avec les Mutants jusqu'à ce qu'ils aient réussi à détruire le Defender ou soient redevenus des Humanoïdes durant la vague offensive 5 ou une vague subséquente dont le numéro est un multiple de 5.

**REMARQUE:** La partie se joue de la même manière après l'invasion des Mutants. Pour envoyer une superbombe, faites descendre le Defender derrière l'étendue désolée où se dressait auparavant la ville et enfoncez le bouton de commande rouge.

### LA CINQUIEME OFFENSIVE

L'invasion des Mutants ne dure que pendant quatre vagues d'attaque. Toutes les cinq offensives, les Mutants redeviennent des Humanoïdes et toute ville détruite est rebâtie. Hélas, le renouveau de la Terre ne fait qu'attirer plus d'Aliens, et le combat pour la survie de l'humanité reprend. C'est la vie.



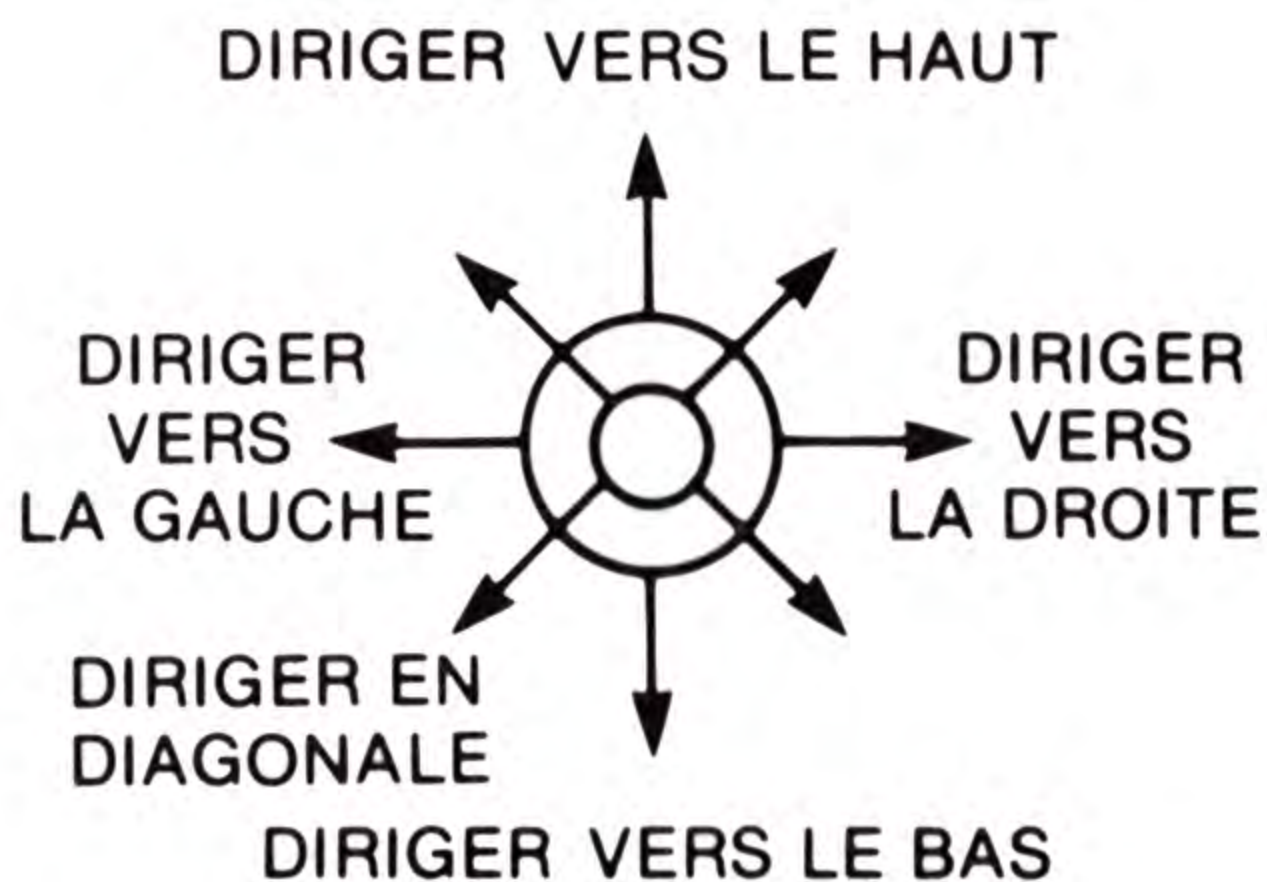
# EMPLOI DES COMMANDES

Cette cartouche Game Program™ ATARI® s'emploie avec les commandes à levier. Vérifiez que les câbles des commandes sont bien branchés sur les prises **CONTROLLER** situées à l'arrière de votre jeu Video Computer System™ d'ATARI. Pour jouer seul, branchez la commande à levier sur la prise gauche (**LEFT CONTROLLER**). Tenez la commande de telle manière que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

*Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'instruction.*

## DEPLACEMENT DU DEFENDER

Le Defender se déplace dans la direction imprimée au levier de commande (voir **Figure 6**). Pour aller à droite, poussez le levier vers la droite; pour faire demi-tour et aller vers la gauche, poussez le levier vers la gauche; pour que le Defender se déplace en diagonale, poussez diagonalement le levier. Si vous poussez le levier vers l'avant, le Defender se dirigera vers le haut de l'écran; si vous tirez le levier, le Defender se mettra à descendre.



*Figure 6. Maniement du levier de commande*



## BOUTON DE TIR

Le bouton rouge de votre commande à levier sert à tirer. En l'enfonçant, vous pouvez lancer des missiles, faire exploser des superbombes et pénétrer dans l'Hyperspace. Reportez-vous à **TACTIQUE DU JEU** qui traite des superbombes et de la fuite dans le temps de l'Hyperspace.

## PARTIE A DEUX JOUEURS

Dans les parties à deux joueurs, chacun d'entre eux se trouve successivement aux commandes du Defender. Au début de la partie, le joueur qui a la commande gauche dirige le Defender; lorsqu'une offensive prend fin, le Defender est commandé par l'autre joueur. Si un joueur perd la dernière vie de son Defender, la partie continue pour l'autre joueur seulement. La partie se termine quand les deux joueurs ont perdu toutes les vies de leur Defender. Enfoncez le bouton de commande rouge pour commencer une autre partie.



# COMMANDES DE LA CONSOLE

## SELECTEUR DE JEU (GAME SELECT)

Choisissez dans le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** la variante qui vous convient. Enfoncez le bouton **GAME SELECT** jusqu'à ce que le numéro correspondant apparaisse dans la case située au bas de l'écran de télévision (voir **Figure 7**). Le numéro de gauche est celui du jeu choisi; le numéro de droite correspond au nombre de joueurs.

**REMARQUE:** Tenez enfoncé le bouton **GAME SELECT** pour faire défiler les numéros de jeux.



*Figure 7. Sélection du jeu*

## BOUTON DE MISE A ZERO (GAME RESET)

Une fois le jeu choisi, commencez la partie en enfonçant le bouton

**GAME RESET** ou bien le bouton rouge de votre commande à levier. Vous remarquerez que le compteur de points apparaît dans la case du bas de l'écran de télévision (voir **Figure 8**).

Pour interrompre une partie et recommencer avec un score nul, appuyez sur le bouton **GAME RESET**. Le bouton de la commande à levier ne peut pas servir à cet effet.

## SELECTEURS DE DIFFICULTE (DIFFICULTY)

Si vous utilisez la commande à levier gauche, votre sélecteur de niveau de difficulté se trouve sur le côté gauche de la console du Video Computer System. Si vous avez la commande droite, il se trouve du côté droit.

### Positions du sélecteur

La position de votre sélecteur **DIFFICULTY** détermine la vitesse verticale du Defender:

En position **B**: le Defender monte et descend rapidement.

En position **A**: le Defender se meut lentement; il devient plus difficile de chasser les Aliens et de sauver les Humanoïdes.

### Handicap

Si vous jouez contre un adversaire moins habile, vous pouvez vous imposer un handicap en plaçant votre sélecteur **DIFFICULTY** sur **A** et celui de l'autre joueur sur **B**.



# SCORE

Le score apparaît dans la case du jeu située au bas de l'écran de télévision lorsque vous pressez le bouton **GAME RESET** ou le bouton rouge de votre commande à levier pour commencer une partie (voir Figure 8).



AFFICHAGE DU SCORE







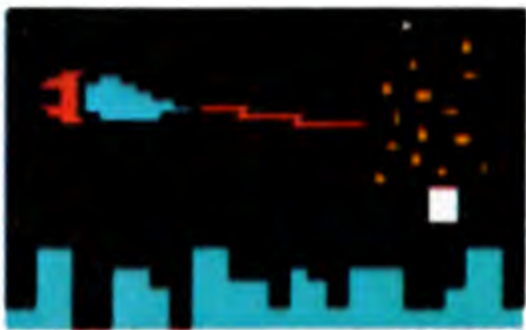


*Figure 8. Affichage du score*

Dans les parties à deux, les adversaires peuvent marquer des points chacun à leur tour. Lorsque c'est le tour de votre adversaire de marquer, l'ordinateur affiche son total de points. Mais il garde en mémoire votre propre total et votre situation de telle manière que, quand vient votre tour, vous reprenez le jeu dans les circonstances exactes où vous aviez arrêté. N'ayez aucune crainte, vous pouvez faire confiance à l'ordinateur.

A la fin de la partie, l'ordinateur affiche alternativement votre total et celui de votre adversaire. Celui qui a le plus de points est le vainqueur.



## POINTS

Aliens détruits		Points
	Nacelle spatiale	1000
	Insectoïde	500
	Bombardier	250
	Piégeur	200
	Envahisseur	150
	Mutant	150
Missions de sauvetage d'Humanoïdes		150 pour l'Envahisseur, plus:
	L'Humanoïde tombe de l'Envahisseur et survit	250
	L'Humanoïde est libéré mais ne peut être ramené	500
	L'Humanoïde est libéré puis ramené	1000
	Prime par Humanoïde survivant à une offensive	100



### VIES ET SUPERBOMBES EN PRIME

Chaque fois que vous marquez 10.000 points, vous gagnez une vie de Defender et une superbombe supplémentaires. Le nombre de vies et de bombes que vous pouvez ainsi gagner est illimité, même si le

nombre affiché sur l'écran de télévision ne dépasse jamais trois. Si vous disposez de plus de trois vies ou bombes, l'ordinateur garde la quatrième et les suivantes en réserve jusqu'au moment où il peut les afficher.

## VARIANTES DE JEU

Vous avez le choix entre 20 variantes du jeu DEFENDER. Les Jeux 1 à 10 se jouent seul; les Jeux 11 à 20 se jouent à deux; les Jeux 10 et 20 sont conçues spécialement pour les enfants. Le **TABLEAU DE SELECTION DES JEUX** présente de façon résumée toutes les variantes du DEFENDER.

### VITESSE DE JEU

La vitesse varie depuis les parties lentes pour les enfants (10 et 20) jusqu'aux jeux "toux-Mutants" très rapides (Jeux 3, 6, 9 et 13, 16, 19). Les jeux avec divers Aliens peuvent être rapides ou assez rapides, selon la vitesse avec laquelle les Envahisseurs enlèvent les Humanoïdes et la vitesse à laquelle les Piégeurs attaquent le Defender. Reportez-vous au **TABLEAU DE SELECTION DES JEUX** pour plus de détails.

### MISSIONS DE PREPARATION A LA LUTTE ANTI-MUTANTS

Les Jeux 3, 6 et 9 pour un joueur, et 13, 16 et 19 pour deux, cor-

respondent à des missions spéciales de préparation à la lutte anti-Mutants. Elles aident les joueurs à acquérir l'adresse requise pour survivre à l'invasion des Mutants qui a lieu lorsque les cinq Humanoïdes ont été transformés (voir Figure 9).

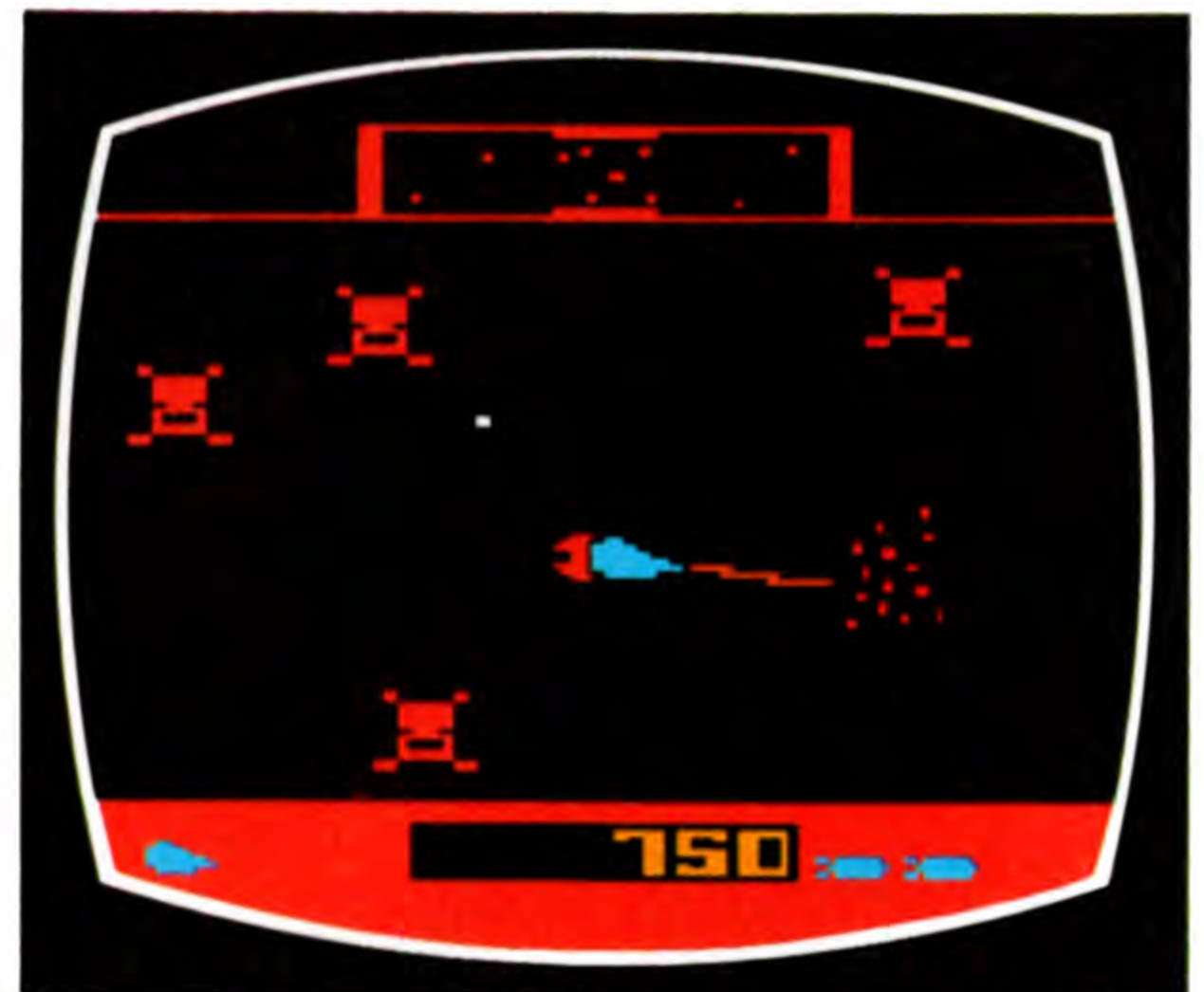


Figure 9. Mission de préparation à la lutte anti-Mutants



## ELIMINATION DES PREMIERES OFFENSIVES

Les Jeux 4, 5 et 6 pour un joueur, et 14, 15 et 16 pour deux, permettent de sauter les deux premières offensives et de commencer à la troisième. Ces variantes s'adressent aux joueurs

expérimentés qui désirent des parties plus difficiles.

Les Jeux 7, 8 et 9 pour un joueur, et 17, 18 et 19 pour deux, permettent de commencer à la cinquième offensive; elles sont réservées aux champions.

# CONSEILS PRATIQUES

## SOYEZ AUX ECOUTES

Les bruits du jeu DEFENDER sont importants pour vous; pour les Humanoïdes, ils représentent une question de vie ou de mort. Un claquement aigu ressemblant à un glapissement d'écureuil affolé correspond à l'appel au secours d'un Humanoïde. Dès que vous entendez ce son, volez à la rescousse. Si vous laissez un Humanoïde descendre en chute libre vers la terre et que vous entendez un "crash" ou un "crunch" au lieu d'un petit refrain gai, vous savez ce que cela signifie: l'Humanoïde s'est écrasé au sol et vous ne gagnez pas la prime de 250 points. Vous n'avez même pas besoin de consulter le score.

## SERVEZ-VOUS DE VOTRE ECRAN-RADAR

Habituez-vous à utiliser votre écran-radar pour voir d'où attaquent les Aliens, quels Humanoïdes se font kidnapper, et quels Humanoïdes restent à défendre. L'écran-radar représente un élément stratégique important dans toutes les variantes

du jeu. Vous pourrez battre vos records aussitôt que vous aurez appris à tirer parti de l'écran-radar. Les paragraphes de la section **TACTIQUE DU JEU, EMPLOI DE L'ECRAN-RADAR** et **A LA RESCOURSSE DES HUMANOIDES**, expliquent comment s'en servir.

## LA VITESSE EST UN FACTEUR IMPORTANT

Faites avancer le Defender à la vitesse la plus élevée que vous puissiez maintenir sans en perdre le contrôle. N'oubliez pas qu'une cible mobile est plus difficile à atteindre.

## DEMI-TOURS BRUSQUES

Les demi-tours brusques permettent de déconcerter les Aliens et de les faire stopper net. Pendant le bref instant nécessaire à l'Alien pour saisir la situation, vous pouvez placer le Defender en position stratégique, faire à nouveau demi-tour, et anéantir l'ennemi avec vos missiles à laser.

## LES SUPERBOMBES

Si vous ne voulez pas voir des



nuées d'Insectoïdes se déployer au début d'une offensive, utilisez des superbombes plutôt que des missiles pour détruire les Nacelles Spatiales. Toutefois, employez vos bombes avec circonspection. Elles peuvent s'avérer nécessaires pour sauver un Humanoïde à la dernière seconde, ou pour annihiler assez d'Aliens afin de passer un cap de 10.000 points et gagner ainsi une autre vie et une autre superbombe.

### LIBEREZ ET GARDEZ UN HUMANOÏDE

Si vous faites face à une offensive rapide, sauvez un Humanoïde et gardez-le avec vous. N'oubliez pas que les Envahisseurs ne peuvent pas enlever d'Humanoïdes tant qu'il y en a un à bord du Defender. Durant les dernières offensives, il est conseillé de ne ramener l'Humanoïde à terre que lorsqu'il vous reste seulement un Alien à détruire.

## TABLEAU DE SELECTION DES JEUX

No. de jeu à un joueur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10*
Vitesse de sauvetage de Humanoïdes	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Mission de préparation à la lutte anti-Mutants										
Vitesse des Mutants et Piégeurs	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Offensive de départ	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1
No. de jeu à deux joueurs	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20*
Vitesse de sauvetage des Humanoïdes	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Mission de préparation à la lutte anti-Mutants										
Vitesse des Mutants et Piégeurs	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Offensive de départ	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1

REMARQUE: ★ = Lent; ★ = Vitesse Modérée; ★ = Rapide; ★★ = Très Rapide;  
\* Variante pour les enfants



20 TELE-SPIELE

---

# DEFENDER\*

---

ACHTUNG: Besitzer der ATARI® DEFENDER\* Game Program™ Kassetten!


ATARI DEFENDER ist dem Williams DEFENDER Automaten spiel sehr ähnlich. Sie werden aber Unterschiede in den Spieldurchführungen in der Grafik wie bei der Steuerung feststellen. In der Spielautomatenversion von DEFENDER zum Beispiel können zwei oder mehrere außerirdische "Lander" Menschoiden gleichzeitig verschleppen, während im ATARI Spiel Lander nur einen Menschoiden auf einmal entführen können. Im Automaten spiel können Sie zufällig einen Menschoiden bei einem Rettungsversuch mit eigenem Raketenfeuer töten und sogar ein Leben im Hyperraum verlieren. Beim ATARI DEFENDER Spiel sind solche Tragödien ausgeschlossen. ATARI Menschoiden sind gegen Raketenfeuer unverwundbar; das Universal-Raumschiff Defender wird immer heil aus dem Hyperraum zurückkehren.

Punkte zählung ist bei ATARI und dem DEFENDER Automaten spiel gleich mit einer Ausnahme: ATARI gibt Ihnen 500 statt 150 Punkten, wenn Sie ein Bündel von außerirdischen Schwärmen mit Ihren Laserraketen sprengen.

Die Spielunterschiede sind meist von geringfügiger, technischer Natur. Wir wissen, daß Sie Ihr Vergnügen bei diesem aufregenden und beliebten ATARI Spiel nicht beeinträchtigen.

\* DEFENDER ist ein Markenname der Fa. Williams Electronics Inc.

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

EXTRA  AUSSTATTUNG

Dieses Game Program™ enthält weitere Versionen für Kinder.

**HINWEIS:** Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausheben einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System™ Spieles wird verlängert.



# RETTE DIE MENSCHOIDEN



“Freundschaftssignale” von der Erde, die tief in das Weltall jenseits der Milchstraße ausgestrahlt wurden, haben in der Tat außerirdische Wesen angezogen - aber nicht die Erwarteten. Nun kommt Welle nach Welle von kriegerischen Fremden aus einem identifizierten Solarsystem “angepeilt” und greift an. In der Kabine Ihres Universalraumschiffs “Defender” schauen Sie gespannt auf den Abtaster in Erwartung der heranrückenden Fremden. Da sind sie! Zuerst ein einzelner Bomber, der Raumminen legt. Mühelos

putzen Sie den mit Ihren Laser- raketen weg. Sie treffen aber ein harmlos aussehendes Gondelschiff und bei der Explosion werden Bündel von raketenspaltenden Schwärmern ausgestoßen. Aua! Das ging haarscharf daran! Was nun? Der Abtaster zeigt einen Geleitzug von schnell ankommenden, untertassenförmigen Ködern, die ein Lander-Geschwader begleiten. Der Weltallnachrichtendienst hat Sie darüber informiert, daß die diabolische Mission der Lander darin besteht, die Menschoiden von der Erde zu



entführen und sie in abscheuliche fliegende Mutanten zu verwandeln, die die Städte zerstören und die Erde übernehmen.

Unten in der Stadt laufen die Menschoiden verwirrt durch die Straßen wie aufgeschreckte Ameisen. Einige hocken in Hauseingängen, zweifelsohne in der Hoffnung, von den Lander übersehen zu werden. Das klappt aber nicht!

Und jetzt aufgepaßt! Sehen Sie, wie sich der erschrockene Menschoid hilflos in der Gewalt des Lander-Strahls windet? Zögern Sie nicht! Schlagen Sie zu und sprengen Sie den Lander mit Ihren Laserraketen. Da! Das hat ihn erwischt. Jetzt in Sturzflug übergehen und den Menschoiden abfangen. Aber schnell! Er fällt mit rasender Geschwindigkeit.

## SPIELAUSSFÜHRUNGEN



Abbildung 1. DEFENDER  
Spielelemente

Als Befehlshaber des Universalweltraumschiffs Defender sind Sie vom Sicherheitsdienst-Erde beauftragt worden, den Planeten Erde von den Fremden zu befreien und die Menschoiden vor den "Ländern" zu retten. Jedes Mal, wenn ein Raumschiff der Fremden durch Ihre Laserraketen und Lenkbomben zerstört oder ein Menschoid gerettet wird, erzielen Sie Punkte. (Näheres über Punktesammeln unter **PUNKTEZÄHLUNG**) Spielt nur einer, ist es das Ziel, die eigene Höchstpunktzahl zu übertreffen. Spielen zwei, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Ein Spiel endet, wenn die Fremden schließlich den Defender zerstören und die Erde erobern.

### LEBEN UND LENKBOMBEN

Sie fangen ein Spiel mit drei Defender-Leben und drei Lenkbomben an. Die Anzahl von Leben, die in einem Spiel übrig



bleiben, wird unten links am Bildschirm angezeigt, und die Anzahl der übrig bleibenden Lenkbomben unten rechts (siehe **Abbildung 1**). Eine Beschreibung der Anwendung von Lenkbomben wird in diesem Abschnitt, unter **IHRE VERTEIDIGUNG**, gegeben.

Bei jedem Zusammenstoß Ihres Raumschiffs mit einem Fremden oder wenn es von einer Raketen oder Mine der Fremden getroffen wird, löst es sich mit einem "husch" auf und verschwindet. Ist es das letzte Leben des Defenders, ist das Spiel beendet. Bleibt ein Leben übrig, erscheint der Defender in seiner Ausgangsstellung auf der linken Seite des Bildschirms wieder und das Spiel wird fortgesetzt.

Alle 10.000 Punkte gewinnt der Defender ein Bonus-Leben und eine Lenkbombe. Sie können jede Anzahl von Bonus-Leben und Bomben gewinnen, aber der Computer zeigt nur drei auf einmal an. Wenn Sie ein weiteres Leben und eine Bombe gewinnen, signalisiert der Computer hörbar.



Abbildung 2. Fremdenangriffswelle

## ANGRIFFSWELLEN DER FREMDEN

Die erste Welle der Fremden greift an, wenn Sie den roten Knopf auf dem Steuerknüppel drücken (oder den **GAME RESET**-Schalter auf der Spielkonsole), um das Spiel einzuleiten. Seien Sie mit Ihrem Steuerknüppel bereit, um die Fremden wegzusprennen, sobald Sie die Luftangriffsirene hören. Unter **ANWENDUNG DER STEUERUNG** finden Sie Angaben über die Knüppelsteuerung.

Hier eine Orientierung zu den Merkmalen der Fremden:





**Bomber** legen Minen, um Sie einzufangen. **Köder** sind schnelle Verfolgungsschiffe, die auf Sie einpeilen und schießen. Wird ein **Gondelschiff** getroffen, explodiert es und stößt **Schwärmer** aus, schnelle kleine Schiffe, die in Viererbündeln fliegen und Raketen abfeuern. **Lander** schießen auch bei der Durchsuchung der Stadt nach Menschoiden Raketen ab, um sie zu entführen und in **Mutanten** zu verwandeln. Mutanten rücken auch schnell schießend für den Kill heran.

Hat der Defender alle Fremden der ersten Welle zerstört, nähert sich eine zweite, die schneller und hartnäckiger als die erste ist. Je länger der Defender aushält, desto schwieriger werden die Wellen.

## ENDE EINER WELLE

Eine Welle endet nicht, bis der Defender alle darin enthaltenen Fremden vernichtet hat. Geschieht das, leuchtet die Anzahl der vollendeten Wellen in der Mitte des Bildschirms wie in **Abbildung 3** auf.

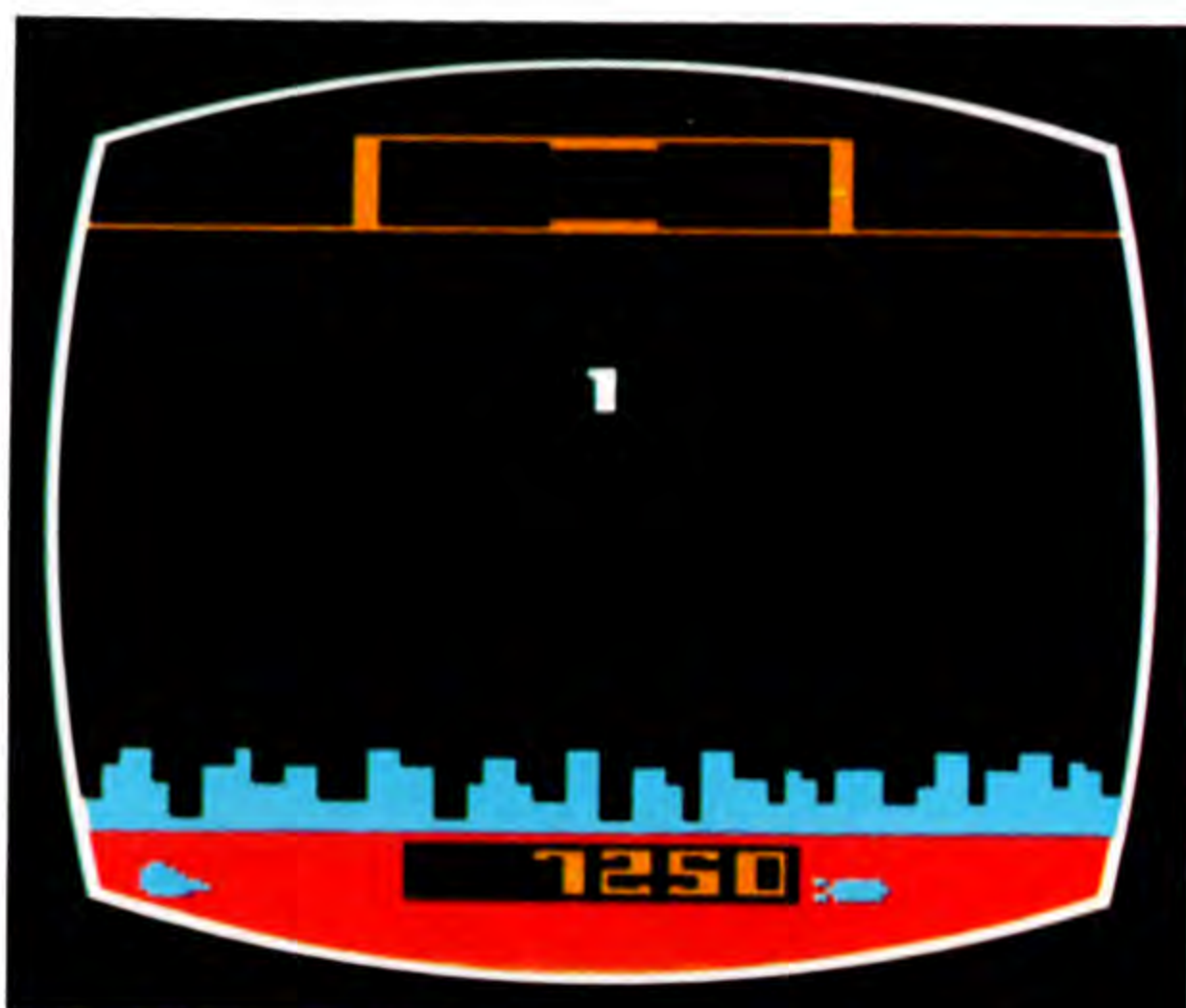


Abbildung 3. Ende einer Welle

## IHRE VERTEIDIGUNG

Der Defender wendet konventionelle Laserraketen und Lenkbomben an, um die feindlichen Fremden zu sprengen. Er kann aber auch eine Geheimwaffe einsetzen...Hyperraum Zeit-Warp... um einen "strategischen Rückzug" auszuführen.

### Laserraketen

Laserraketen sind die erste Verteidigungslinie Ihres Raumschiffs. Zum Glück sind sie unbegrenzt. Um Raketen einzusetzen, den Defender auf das Ziel richten und den roten Kontrollknopf drücken. (Weitere Einzelheiten unter **ANWENDUNG DER STEUERUNG**).

### Lenkbomben

Lenkbomben sind ein wirkungsvolles Massenvernichtungsmittel. Eine Detonation erledigt jeden Fremden auf dem Bildschirm vor Ihnen und Sie gewinnen zusätzliche Punkte für jeden vernichteten Fremden. Um eine Lenkbombe zu detonieren, den Defender nach unten hinter die Stadt hin bewegen und den roten Kontrollknopf drücken.

Lenkbomben sind spärlich und strategisch einzusetzen. Es ist zu empfehlen, eine in Reserve zu halten, falls Sie von Fremden eingekreist werden oder einen letzten Stoß über die 10.000-Punkt-Grenze brauchen, um ein weiteres Leben oder eine Lenkbombe zu gewinnen.

Unter **NÜTZLICHE TIPS** finden Sie weitere Vorschläge über den Einsatz der Lenkbomben.



### Hyperraum Zeit-Warp-Antrieb

Diese streng geheime Einrichtung ermöglicht es dem Defender, sich durch Raum und Zeit mittels Warp-Antrieb zu bewegen und sofort in einem anderen Raumquadrant zu erscheinen. Es ist ein wirkungsvolles Manöver, falls sich der Defender "strategisch zurückziehen" will oder schnell entfliehen muß. Est ist aber mit Vorsicht zu genießen, denn die neue Position wird willkürlich vom Computer ausgesucht und es ist überhaupt nicht gesagt, daß sie besser als die alte sein wird.

Um in den Hyperraum zu kommen, ist der Steuerknüppel ganz nach vorne (von Ihnen weg) zu schieben und in dieser Stellung zu halten, bis sich der Defender zum oberen Rand des Bildschirmes bewegt hat und hinter dem Abtaster

verschwunden ist. Danach drückt man den roten Kontrollknopf auf dem Steuerknüppel. Beim Warp-Reisen durch Raum und Zeit verschwinden die Fremden. Taucht der Defender wieder auf, erscheinen auch wieder die Fremden.

### ANWENDUNG DES ABTASTERS

Gewöhnen Sie sich daran, den Abtaster dazu anzuwenden, Fremden zu bekämpfen und Menschoiden zu retten. Der Abtaster zeigt folgende wesentlichen Daten an:

- Wieviele Fremden sich nähern, was für Außerirdische sie sind und die jeweiligen Positionen.
- Welcher Menschoid durch einen Lander entführt wird.
- Wieviele Menschoiden noch übrig bleiben und wo sie sind.

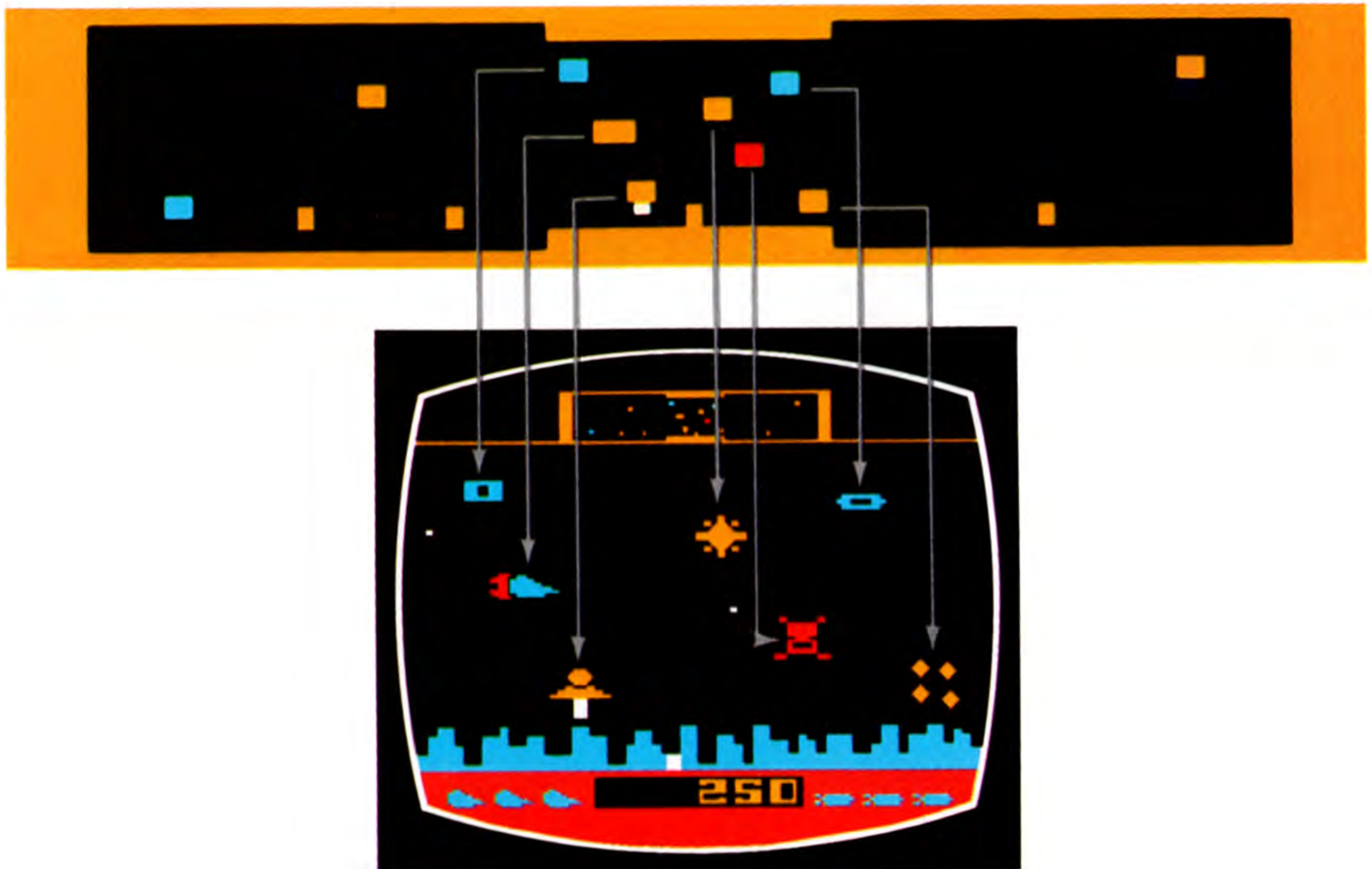


Abbildung 4. Anwendung des Abtasters



Der Abtaster ähnelt einem Radarschirm. Jedes "Blip"-Echozeichen stellt ein Objekt im Spiel dar. In **Abbildung 4** ist der rechteckige Blip der Defender. Die vier kleinen festen Blips unten auf dem Abtaster sind Menschoiden. Ein fünfter Menschoid wird durch einen Lander entführt und zum oberen Rand des Bildschirms getragen. Die übrigen Blips sind Fremde. Fremde können waagrecht oder senkrecht um den Bildschirm "herumfliegen", z.B. fliegt ein Fremder von rechts nach links über den Bildschirm, kann er den Bildschirm links verlassen und rechts wieder auftauchen; fliegt einer von oben nach unten, kann er den Bildschirm oben verlassen und unten wieder auftauchen.

Die Farbgebung der Blips dient zur Unterscheidung zwischen blauen Ködern und Bombern, orangefarbenen Landern und Gondelschiffen, oder roten Mutanten. Blip-Positionen auf dem Abtaster geben Höhen-, Entfernungs- und Stellungsannaherungswerte der Fremden an. Mit diesen Daten bewaffnet können Sie den Defender in eine Position manövrieren, um die Fremden mit Ihrem Raketen oder Lenkbomben zu sprengen, sobald sie erscheinen.

## RETTUNG DER MENSCHOIDEN

Obwohl es sehr wichtig ist, die Fremden zu vernichten, ist es Ihre Hauptpflicht, die Menschoiden vor den Landern zu retten. Am Ende einer Welle erzielen Sie 100 Bonus-Punkte für jeden überlebenden Menschoiden.

Die fünf Menschoiden hocken neben den Gebäuden unten am Bildschirm (siehe **Abbildung 4**). Alle fünf sind nicht auf einmal zu sehen; wenn Sie aber den Steuerknüppel nach links oder nach rechts schieben, fliegen Sie langsam über die Stadt und alle werden sichtbar.

Ihr Raumschiff ist die einzige Verteidigung der Menschoiden gegen die Lander. Gebrauchen Sie den Abtaster, um sie zu orten und ihre Stellungen zu partrouillieren. Wenn ein Menschoid entführt wird und Sie seinen wehmütigen Hilfeschrei hören (wie das Schwatzen eines Eichhörnchens), machen Sie sich sofort daran, ihn zu retten. Wenn Sie es zehn Mal versuchen, werden Sie ihn neun Mal nicht vor Ihnen am Bildschirm finden und ihn orten müssen. Fliegen Sie aber auf der Suche über die Stadt herum, werden Sie ihn vielleicht nicht rechtzeitig retten können. Benützen Sie den Abtaster.

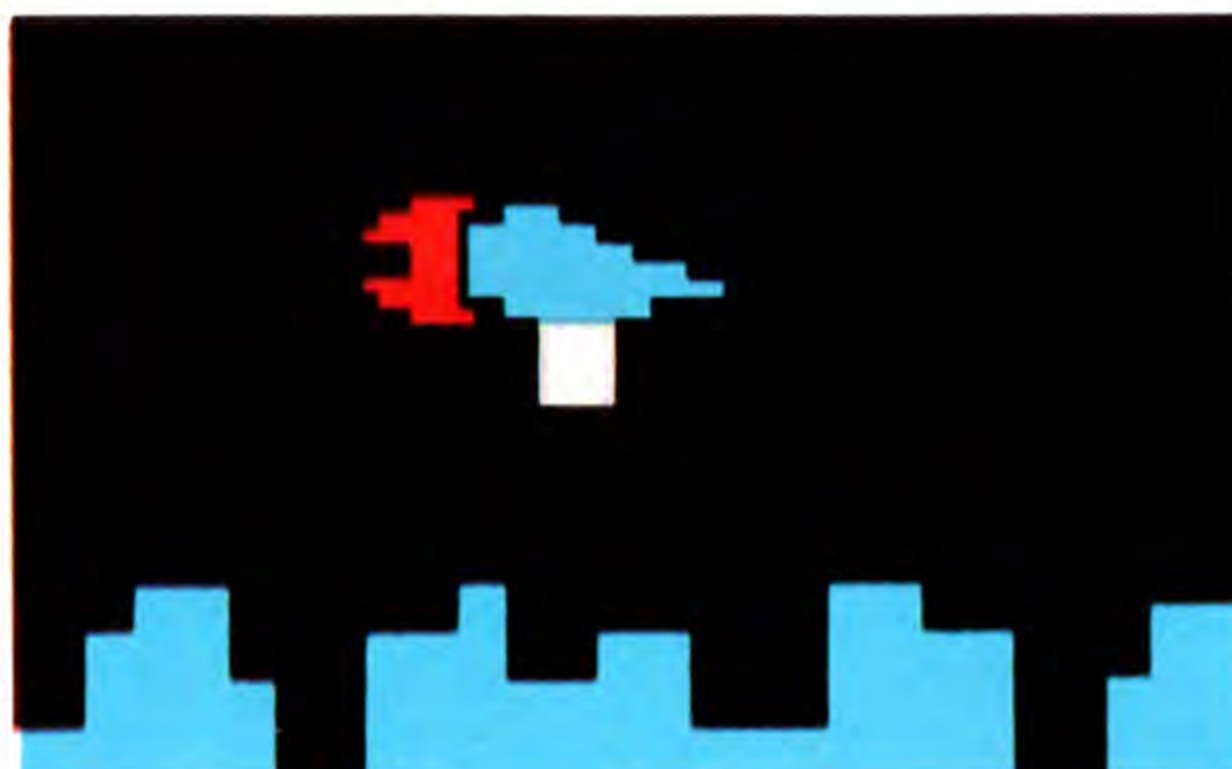
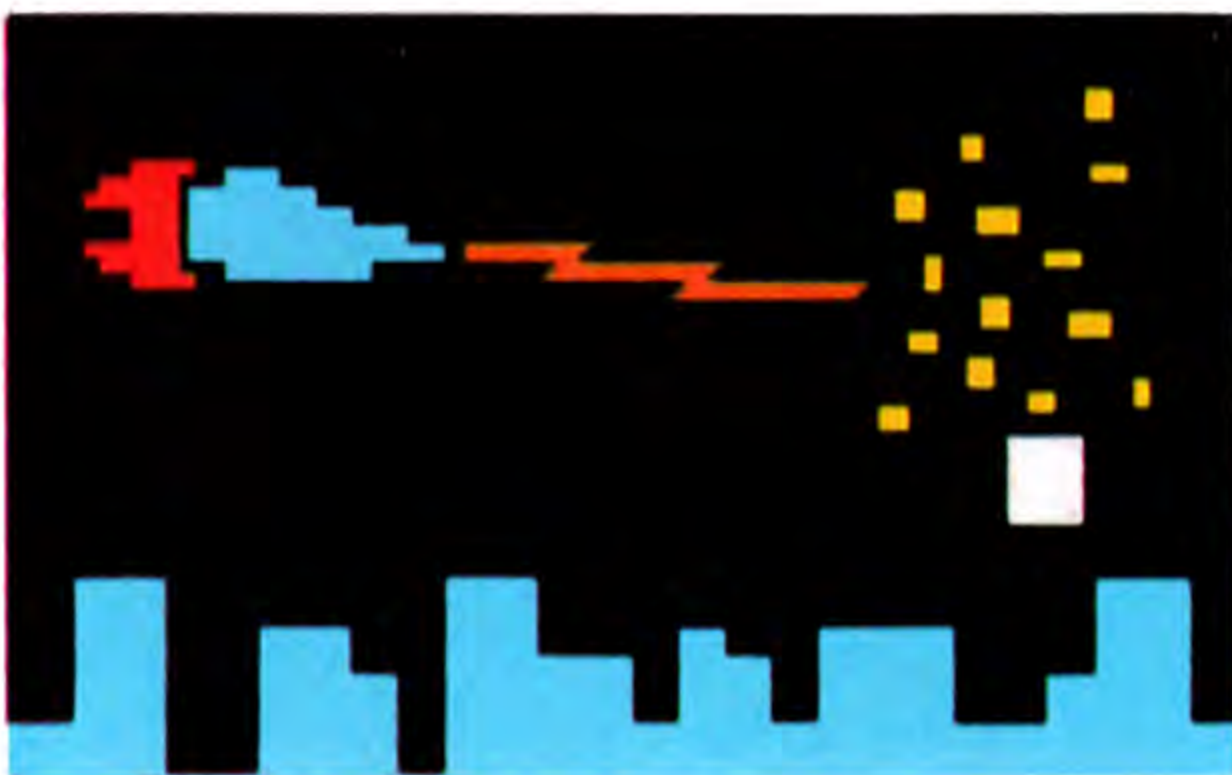
Mit dem Abtaster entdeckt man am schnellsten eine Entführung. Suchen Sie nach einem Menschoiden, der nach oben auf dem Abtaster gehoben wird (siehe **Abbildung 4**). Bleiben Sie beim Rettungsflug dabei, die Position des Menschoiden auf dem Abtaster zu überwachen und stellen Sie die Position des Defenders dementsprechend ein. Nach einiger Übung werden Sie es selbst während der schnellsten Welle schaffen, rechtzeitig anzukommen, den Lander zu sprengen und den Menschoiden zu retten.



## WIE MAN EINEN MENSCHOIDEN RETTET

Abbildung 5 zeigt zwei Möglichkeiten zur Rettung eines Menschoiden:

- Den Lander zerstören und den Menschoiden im freien Fall sicher zur Erde zurückgleiten lassen.
- Den Lander zerstören, den Menschoiden abfangen und zurück zur Erde tragen.



*Abbildung 5. Zwei Möglichkeiten zur Rettung eines Menschoiden*

Die Freifall-Rettung klappt nur, wenn der Menschoid der Erde nahe genug ist, um sicher zu landen. Um das festzustellen, müssen Sie es erst etwas ausprobieren. Landet der Menschoid sicher, stimmt der Computer ein fröhliches Liedchen an und erhöht Ihre Punktezahl um 250 Bonus-Punkte (zusätzlich zu den für die Zerstörung des Landers 150 gewonnenen Punkten). Landet der Menschoid nicht sicher, gibt der Computer ein sanftes "Krach-" oder "Knirschgeräusch" von sich und weiter nichts. Es ist wohl klar, daß keine Punkte erzielt werden, wenn ein Menschoid eine Bruchlandung macht.

**HINWEIS:** Machen Sie sich keine Gedanken darüber, daß eine Fremdenrakete oder Ihre eigene Rakete einen Menschoiden während eines Rettungsversuches oder einer Bruchlandung trifft. Atari Menschoiden können nicht durch Raketen und Bomben verwundet werden; sie vertragen nur nicht die Höhe.

Es ist weitaus schwieriger, einen Menschoiden in der Luft abzufangen und lebendig zur Erde zurückzubringen als eine Freifall-Rettung durchzuführen; deshalb wird dies mit mehr Bonus-Punkten belohnt. Um einen Menschoiden abzufangen, muß der Defender zu Berührung mit ihm hinmanövriert werden, wie **Abbildung 5** zeigt. Gelingt es Ihnen, ihn abzufangen und zur Erde zurückzubringen, gewinnen Sie 1000 Bonus-Punkte. Gelingt Ihnen nur das Abfangen,



nicht aber die sichere Rückkehr auf die Erde, gewinnen Sie 500 Punkte.

Es wird Zeiten geben, wo Sie einen Menschoiden abfangen, ihn aber, statt zur Erde zurückzukehren, festhalten möchten. Solange Sie einen Menschoiden festhalten, können die feindlichen Lander keinen zweiten Menschoiden während der Welle entführen. Am Ende der Welle zählt der Menschoid als Überlebender und Sie erzielen 100 Bonus-Punkte. Sie dürfen ihn aber nicht hinein in die nächste Welle mittragen; er wird vom Computer automatisch in die Stadt zurückgebracht. **NÜTZLICHE TIPS** führt einige Anwendungen dieser Fähigkeit des Menschoiden auf.

**HINWEIS:** Während der Defender einen Menschoiden herumträgt, kann dieser nicht getroffen werden, da er den Raketen gegenüber unverwundbar ist.

### Selbstaufopferung

Es gibt eine dritte Möglichkeit, einen Menschoiden zu retten. Der Defender kann ein Leben für ihn opfern, indem er mit dem Lander-Entführer zusammenstößt. Das ist zwar sehr edel, jedoch nicht gerade praktisch, es sei denn, der Defender verfügt über Leben, die er entbehren kann. Mit dieser Selbstaufopferung seitens des Defenders werden keine Bonus-Punkte erzielt; lediglich 150 Punkte für die Zerstörung des Landers.

### ÜBERNAHME DURCH MUTANTEN

Gelingt es dem Defender nicht, den Menschoiden zu retten, wird er vom Lander entführt, im Weltall in einen Mutanten verwandelt und dann für eine Rückkehr und Angriff auf die Erde programmiert.

Sind alle fünf Menschoiden zerstört, sei es durch Mutation oder durch Fällen, verschwindet die Stadt nach einer Explosion und die Mutantenbevölkerungen übernehmen die Erde. Das Spiel wird mit den Mutanten fortgesetzt, bis sie entweder den Defender vernichten oder sich in Welle 5 oder in einem Vielfachen von Welle 5 in Menschoiden zurückverwandeln.

**HINWEIS:** Nach Übernahme durch die Mutanten ändert sich die Spielart nicht. Um eine Lenkbombe zu detonieren, bringen Sie den Defender hinter die gesprengte Ebene, wo sich einst die Stadt befand und drücken den roten Kontrollknopf.

### DIE FÜNFTE WELLE

Die Mutantenübernahme hält nur durch vier Wellen vor. Mit jeder fünften Welle werden aus den Mutanten wieder Menschoiden und die zerstörten Städte werden wiederaufgebaut. Leider zieht die Wiedergeburt der Erde mehr Außerirdische an und der Überlebenskampf beginnt von neuem. So ist es eben.



# ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI® Game Program™ Kassette benutzen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das Steuerungskabel fest in den Steuerungs (CONTROLLER)-Buchsen an der Rückwand des ATARI Video Computer Systems™ steckt. Für Spiele mit einem Spieler wird die linke Steuerungsbuchse (LEFT CONTROLLER) benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

*Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.*

## BEWEGUNGEN DES DEFENDERS

Der Defender bewegt sich in die Richtung, in die der Steuerknüppel geschoben wird (siehe **Abbildung 6**). Um sich nach rechts zu bewegen, schiebt man den Steuerknüppel nach rechts; um umzudrehen und nach links zu gehen, wird er nach links geschoben; und um den Defender diagonal zu bewegen, schiebt man den Steuerknüppel in diagonal Richtung. Er wird nach vorne geschoben, um



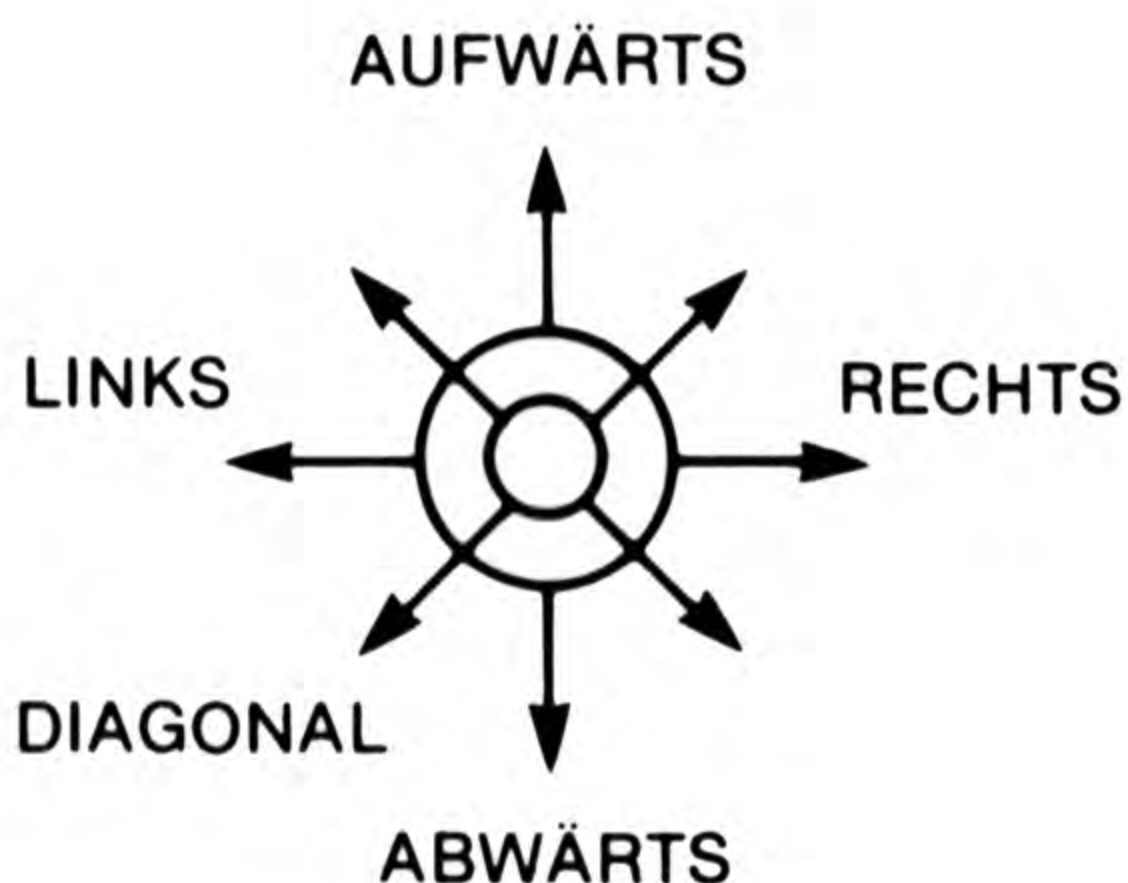
den Defender oben auf den Bildschirm zu bringen; den Knüppel ist zurückzuziehen, um den Defender nach unten zu bringen.

## FEUER-KNOPF

Der rote Knopf auf dem Steuerknüppel ist der Feuerknopf. Er wird gedrückt, um Laserraketen abzufeuern, Lenkbomben zu detonieren und in den Hyperraum einzutreten. Einzelheiten über Lenkbomben und Hyperraum-Zeit-Warp sind in **SPIELAUSFÜHRUNGEN** enthalten.

## ZWEI-SPEILER-SPIELSTEUERUNG

Spielen zwei, lösen sich die Spieler an den Steuerkontrollen des Defenders ab, indem der Spieler am linken Steuerknüppel anfängt. Am Ende der Welle geht die Steuerung des Defenders an den rechten Steuerknüppel bedienenden Spieler über. Verliert ein Spieler sein letztes Defender-Leben, wird das Spiel durch den anderen Spieler fortgesetzt. Haben beide Spieler keine Defender-Leben mehr, ist das Spiel beendet. Um wieder zu spielen, muß der rote Kontrollknopf gedrückt werden.



**Abbildung 6. Bewegungen des Steuerknüppels**



# KONSOLENSTEUERUNG

## SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

Suchen Sie die Zahl des erwünschten Spieles in der **SPIELWAHLMATRIX** aus. Drücken Sie den **GAME SELECT** Schalter, bis die Spielzahl unten am Bildschirm im Spielfenster erscheint (siehe **Abbildung 7**). Die linke Nummer ist die Spielnummer; die rechte Nummer zeigt die Spieleranzahl an.

**HINWEIS:** Drücken Sie den **GAME SELECT** Schalter und halten Sie ihn fest, um sich alle Spielzahlen anzuschauen.



Abbildung 7. Spielauswahl

## SPIELRÜCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Ist das Spiel ausgewählt, wird durch Drücken des **GAME RESET** Schalters oder durch den roten Knopf auf dem Steuerknüppel das

Spiel begonnen. Es ist zu beachten, daß der Punktezähler unten am Bildschirm im Spielfenster erscheint (siehe **Abbildung 8**).

Um ein Spiel abzubrechen und von Null wieder anzufangen, wird der **GAME RESET** Schalter betätigt. Der Knüppelsteuerknopf kann nicht dazu verwendet werden, ein Spiel zu unterbrechen.

## SCHWIERIGKEITSSCHALTER (DIFFICULTY)

Bedient man den linken Steuerknüppel, befindet sich der **DIFFICULTY** Schalter auf der linken Seite der Konsole; ist man am rechten Steuerknüppel, befindet sich der **DIFFICULTY** Schalter entsprechend rechts.

### Schalterpositionen

Die Position Ihres **DIFFICULTY** Schalters bestimmt die vertikale Geschwindigkeit des Defenders.

Auf **(B)** eingestellt: Rapides Herauf- und Heruntersteigen des Defenders.

Auf **(A)** eingestellt: Langsames Herauf- und heruntersteigen des Defenders, wodurch es schwieriger wird, Fremde zu jagen und Menschoiden zu retten.

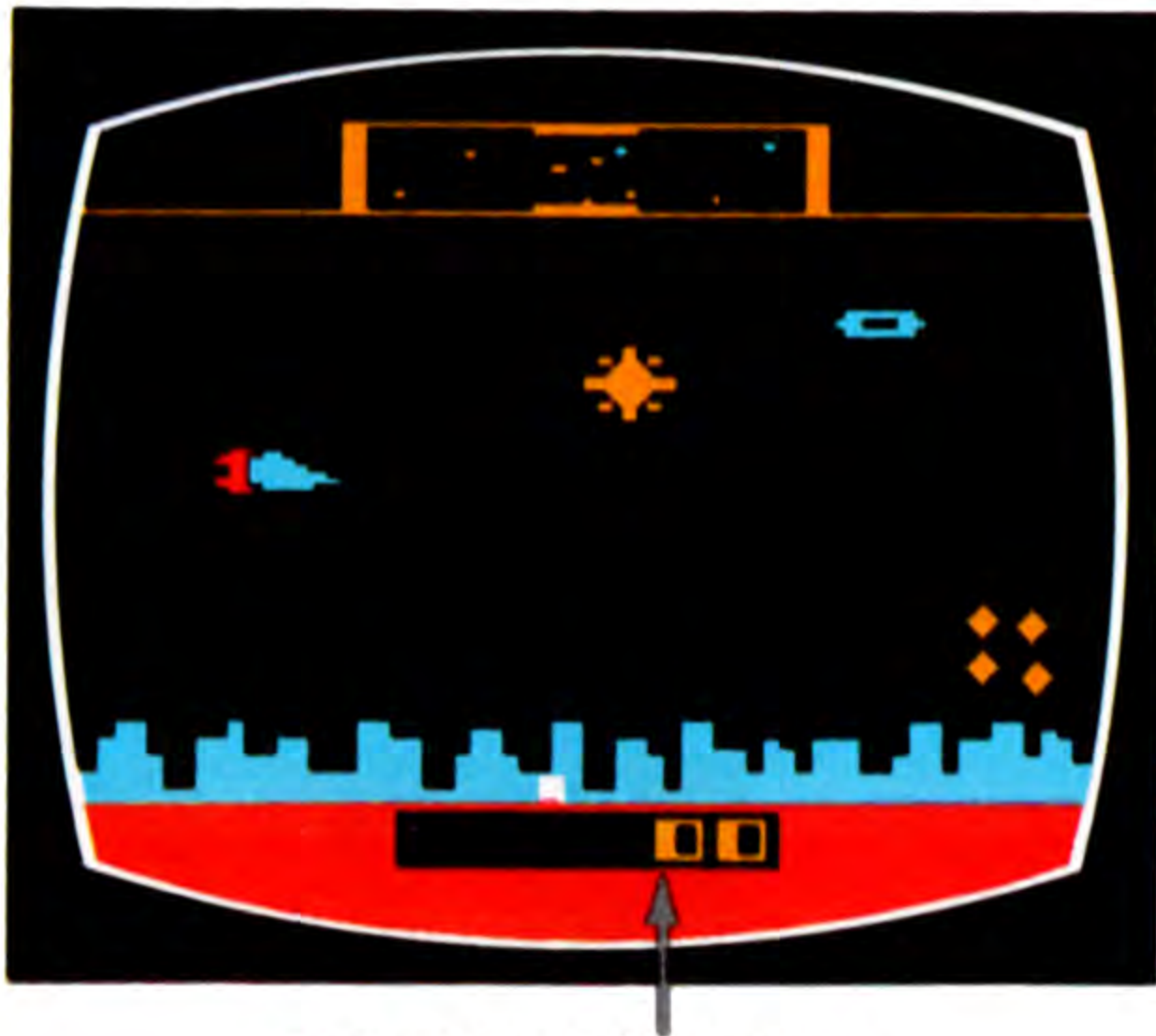
### Handikap

Um sich einem weniger geübten Spieler gegenüber ein Handikap zu setzen, wird Ihr **DIFFICULTY** Schalter auf **(A)**, der Ihres Gegenspielers aber auf **(B)** eingestellt.



# PUNKTEZÄHLUNG

Beim Drücken des **GAME RESET** Schalters oder des roten Knopfes am Steuerknüppel erscheint Ihre Punktezahl im Spielfenster unten am Bildschirm, um mit einem Spiel zu beginnen (siehe **Abbildung 8**).



PUNKTEZÄHLER







*Abbildung 8. Punkteähler*

Spielt man zu zweit, werden abwechselnd Punkte erzielt. Ist Ihr Gegenspieler daran, Punkte zu erzielen, wird der Punkteähler durch den Computer wieder eingestellt. Es behält aber Ihre Punktezahl und Ihren Spielstand, damit Sie das Spiel da, wo Sie aufgehört haben, wieder aufnehmen können. Sie müssen sich keineswegs Sorgen machen: Auf den Computer ist Verlaß.




Ist das Spiel beendet, leuchten Ihre Punktezahl und die Ihres Gegenspielers abwechselnd auf. Die höchste Punktezahl gewinnt.



## PUNKTE

	Punkte
	Gondelschiff 1000
	Schwärmer 500
	Bomber 250
	Köder 200
	Lander 150
	Mutant 150

Menschoiden-Rettungsmissionen	150 für einen Lander plus:
-------------------------------	----------------------------

	Fällt vom Lander und lebt 250
	Abgefangen, aber nicht zurückgebracht 500
	Abgefangen und zurückgebracht 1000
	Bonus: Für jeden, am Ende der Welle noch lebendigen Menschoiden 100



## BONUS-LEBEN UND LENKBOMBEN

Alle 10.000 Punkte gewinnt man ein zusätzliches Defender-Leben und eine Lenkbombe. Die Anzahl der Leben und Bomben, die Sie gewinnen können, ist unbegrenzt, es

dürfen aber nur drei Leben und drei Bomben auf dem Bildschirm zur selben Zeit erscheinen. Hat man mehr als drei Leben oder Bomben, hält der Computer die übrigen in Reserve, bis er sie am Bildschirm anzeigen kann.

## SPIELVARIATIONEN

Wählen Sie unter 20 verschiedenen DEFENDER Spielen. **Spiele 1-10** sind für einen Spieler; **Spiele 11-20** sind für zwei Spieler; und **Spiele 10** und **20** sind für kleine Kinder. Eine Zusammenfassung aller DEFENDER Spiele ist unter **SPIELWAHLMATRIX** zu finden.

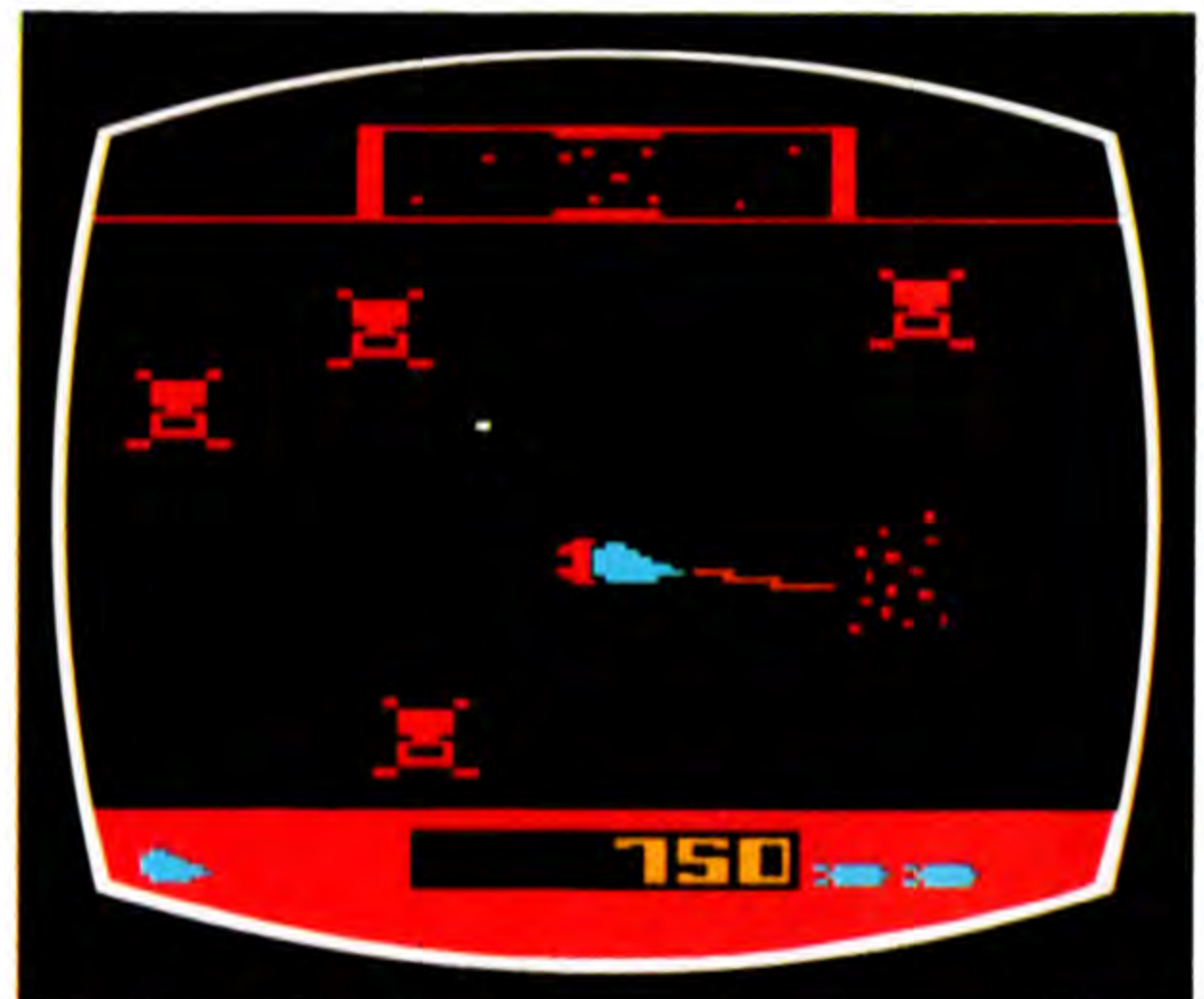
## SPIELGESCHWINDIGKEITEN

Die Spielgeschwindigkeit schwankt von langsamen Spielen für kleine Kinder (**10** und **20**) bis zu sehr schnellen All-Mutantenspielen (**3**, **6**, **9** und **13**, **16**, **19**). Spiele mit gemischten Fremden sind entweder schnell oder mittelschnell, je nachdem, mit welcher Geschwindigkeit die Landern Menschoiden entführen und die Köder den Defender angreifend. Siehe **SPIELWAHLMATRIX** für Einzelheiten.

## MUTANTEN-TRAININGSMISSIONEN

Ein-Spieler Spiele **3**, **6**, **9** und zwei-Spieler Spiele **13**, **16**, **19** sind spezielle Mutanten-

Trainingsmissionen (MTM's). Sie helfen den Spielern, die Fertigkeit zum Überleben zu entwickeln, die bei einer Übernahme durch Mutanten nach der Verwandlung von allen fünf Menschoiden (Siehe **Abbildung 9**) notwendig wird.



*Abbildung 9. Mutanten-Trainingsmission*



## WELLEN ÜBERSPRINGEN

Bei den ein-Spieler Spielen 4, 5, 6 und zwei-Spieler Spielen 14, 15, 16 werden die ersten zwei Angriffswellen übersprungen; Sie beginnen bei Welle 3. Das sind Spiele für erfahrene Spieler, die eine größere

Herausforderung suchen.

Spiele 7, 8, 9 für einen Spieler und Spiele 17, 18, 19 für zwei Spieler beginnen bei Welle 5 und werden für sehr erfahrene Spieler sowie für Experten empfohlen.

# NÜTZLICHE TIPS

## AUF DIE TÖNE HORCHEN

Für Sie sind DEFENDER Töne sehr wichtig; für die Menschoiden bedeuten sie Tod und Leben. Ein hohes "Schwatzen", wie das eines aufgeregten Eichhörnchens ist der Hilfeschrei eines Menschoiden. Hört man es, muß man sofort zur Rettung schreiten. Läßt man einen Menschoiden im freien Fall zur Erde gleiten und hört man einen "Krach"-oder "Knirsch"-Laut statt einer kurzen, fröhlichen Melodie, weiß man Bescheid, daß der Menschoid eine Bruchlandung gemacht und man keine 250 Bonus-Punkte erzielt hat. Man braucht nicht einmal auf den Zähler zu schauen.

## ABTASTERANWENDUNG

Üben Sie den Umgang mit dem Abtaster, um festzustellen, wo die Außerirdischen herkommen, welcher Menschoid entführt wird und welche Menschoiden noch zu verteidigen sind. Der Abtaster ist ein wichtiges strategisches Element in allen Spielvariationen. Hat man es gelernt, sich auf den Abtaster zu verlassen, wird man Verbesserungen in der Punkteanzahl feststellen können. Lesen Sie

ANWENDUNG DES ABTASTERS und RETTUNG DER MENSCHOIDEN unter SPIELAUSFÜHRUNGEN nach, um das Lesen des Abtasters besser zu verstehen.

## GESCHWINDIGKEIT IST WICHTIG

Der Defender ist in Vorwärtsbewegung bei der höchstmöglichen Geschwindigkeit zu halten, die Sie schaffen können, ohne die Kontrolle zu verlieren. Vergessen Sie dabei nicht, daß ein sich bewegendes Ziel schwieriger zu treffen ist.

## PLÖTZLICHE KEHRTWENDUNGEN

Eine plötzliche Kehrtwendung ist ein guter Trick. Die Fremden werden verwirrt und bleiben auf der Stelle stehen. Im selben Moment, den der Fremde braucht, um sich wieder zu fangen, bringen Sie den Defender in eine strategische Lage, kehren wieder um und knallen den Fremden mit Ihren Laserraketen nieder.

## LENKBOMBEN

Wenn Sie es vermeiden wollen, daß viele Schwärmer am Anfang einer



Welle losgelassen werden, gebrauchen Sie bei der Zerstörung von Gondelschiffen Lenkbomben statt Laserraketen. Die Bomben sind aber sparsam anzuwenden; denn vielleicht brauchen Sie eine später, um einen Menschoiden gerade noch zu retten, oder um so viele Fremden abzuknallen, daß Sie die 10.000-Punktgrenze überschreiten und ein weiteres Leben und eine Lenkbombe gewinnen können.

**ABFANGEN UND WEGTRAGEN**

Sind Sie in einer schnellen Welle, fangen Sie einen Menschoiden ab und tragen Sie ihn weg. Vergessen Sie nicht, daß ein Lander keinen zweiten Menschoiden heben kann, während der Defender einen hält. Es ist strategisch schlau, bei den späteren Wellen erst abzuwarten, bis Sie alle außer einem Fremden zerstört haben, um den Menschoiden wieder abzusetzen.

**SPIELWAHLMATRIX**

Ein-Spieler Spielnr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10*
Menschoiden-Abfanggeschwindigkeit	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Mutanten-Trainingsmission										
Mutanten- und Ködergeschwindigkeit	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Anfangswelle	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1
Zwei-Spieler Spielnr.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20*
Menschoidenabfanggeschwindigkeit	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Mutantentrainingsmission										
Mutanten- und Ködergeschwindigkeit	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Anfangswelle	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1

HINWEIS: ★ = Langsam; ★ = Mittelschnell; ★ = Schnell; ★★ = Sehr Schnell;  
 \*Kinder-Spielvariation



# 20 VIDEO GIOCHI

# DEFENDER\*

## AVVERTENZA per gli utilizzatori della cartuccia ATARI® Game Program™ DEFENDER\*

La versione ATARI del gioco DEFENDER è molto simile a quella realizzata da Williams per gli apparecchi a gettone. Ricontrerete peraltro alcune differenze tanto nello svolgimento del gioco quanto nelle immagini, nella grafica e nei comandi. Ad esempio, nella versione Williams, gli Umanoidi possono essere rapiti da due o più "Lander" Extraterrestri simultaneamente, mentre nella versione ATARI questi ultimi possono rapire un solo Umanoide alla volta. Inoltre, nella versione per apparecchi a gettone è possibile uccidere accidentalmente un Umanoide con il proprio lancio di missili, effettuato per tentarne la liberazione, e anche perdere una vita nell'iperspazio. Nel DEFENDER di ATARI, questi tragici inconvenienti non possono verificarsi: gli Umanoidi sono invulnerabili nei confronti dei missili e l'Astronave Universale Defender emerge sempre intatta dall'iperspazio.

Il punteggio delle due versioni di DEFENDER è identico, con una sola eccezione: ATARI assegna 500 punti anziché 150 per la distruzione di un gruppo di caccia "Swarmers" nemici con i missili laser.

Le differenze tra i due giochi sono per la maggior parte secondarie e di carattere tecnico. Siamo quindi certi che non influiranno minimamente sul divertimento che questo entusiasmante e popolare gioco ATARI è in grado di assicurare.

\* DEFENDER è un marchio della Williams Electronics Inc.

© 1982 Atari, Inc. TUTTI I DIRITTI RISERVATI

CARATTERISTICA  SPECIALE

Questo Game Program™ comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

**N.B.** Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Video Computer System™ ATARI.



# LIBERAZIONE DEGLI UMANOIDI



I segnali di "amicizia" inviati nella profondità dello spazio al di là della Via Lattea hanno attirato creature ultraterrestri...ma non proprio del tipo che ci attendavamo! Provenienti da un sistema solare non identificato, agguerrite schiere di Invasori captano i segnali e ne individuano la sorgente, che attaccano ad ondate successive.

Nell'abitacolo dell'Astronave Universale Defender, attendi con apprensione l'avvicinamento degli Invasori, scrutando lo schermo dell'Analizzatore. Eccoli! Compare per primo un Bombardiere solitario

che procede alla posa di mine spaziali. Senza alcuna difficoltà, lo elimini con i tuoi missili laser. Ma una nave "Pod" dall'aspetto innocuo esplose quando la colpisci, sprigionando sciame di caccia "Swarmers" che vomitano missili a ripetizione. Ahi! Per poco non ti colpivano! Ed ora? L'Analizzatore mostra un convoglio di "Baiter," dischi volanti "di disturbo" che si avvicinano velocissimi, scortando una squadriglia di "Lander," cioè astronavi da sbarco. Il Servizio Informazioni Spaziali ti ha comunicato che la missione diabolica di







delle bombe restanti è mostrato in fondo a destra (vedi **Figura 1**). Per particolari circa l'uso delle bombe intelligenti, vedi LA TUA DIFESA più oltre.

Ogni volta che l'astronave Defender entra in collisione con un Invasore o viene colpito da un missile o incappa in una mina nemica, si disintegra con un caratteristico effetto sonoro e scompare. Se si tratta dell'ultima vita dell'astronave, il gioco ha termine; se le resta una vita, la Defender ricompare nella posizione originaria a sinistra dello schermo ed il gioco continua.

Per ogni 10.000 punti conseguiti, l'astronave Defender acquista una vita ed una bomba intelligente come premio supplementare. Il numero di vite e bombe extra ottenibili in tale modo è illimitato, ma il computer ne visualizza soltanto tre alla volta, emettendo un segnale sonoro ogni volta che ti viene assegnata un'altra vita e un'altra bomba.



**Figura 2.** Ondata di attaccanti extraterrestri

## ATTACCHI DEGLI INVASORI

La prima ondata di Invasori attacca quando premi il pulsante rosso del comando a cloche (oppure il commutatore **GAME RESET** della console) per dare inizio all'azione. Tieniti pronto con il comando per distruggere gli Invasori non appena senti l'allarme aereo. Per la manovra del comando vedi **COME SI USANO I COMANDI**.

Caratteristiche degli Invasori Extraterrestri:



*Defender*



*Pod*



*Baiter*



*Swarms*



*Bombarriere*



*Lander*



*Mutante*



I **Bombardieri** posano mine per intrappolarti. I "**Baiter**" sono veicoli da inseguimento velocissimi che ti individuano e fanno fuoco contro di te. I "**Pod**" esplodono quando vengono colpiti, producendo gruppi di quattro "**Swarmers**," caccia veloci di piccole dimensioni che lanciano missili. Anche i "**Lander**," le astronavi da sbarco che rastrellano la città in cerca di Umanoidi da rapire e trasformare in **Mutanti**, sono dotati di missili. I Mutanti si spostano e attaccano velocemente facendo fuoco.

Quando l'astronave Defender ha distrutto tutti gli Invasori della prima ondata, compare una seconda ondata, più veloce e più micidiale della precedente. Quanto più a lungo la Defender riesce a sopravvivere, tanto più accanite diventano le ondate nemiche.

## FINE DELL'ONDATA

L'ondata di attaccanti non cessa fino a quando l'astronave Defender non ha distrutto tutti gli elementi che la compongono. A questo punto, al centro dello schermo del

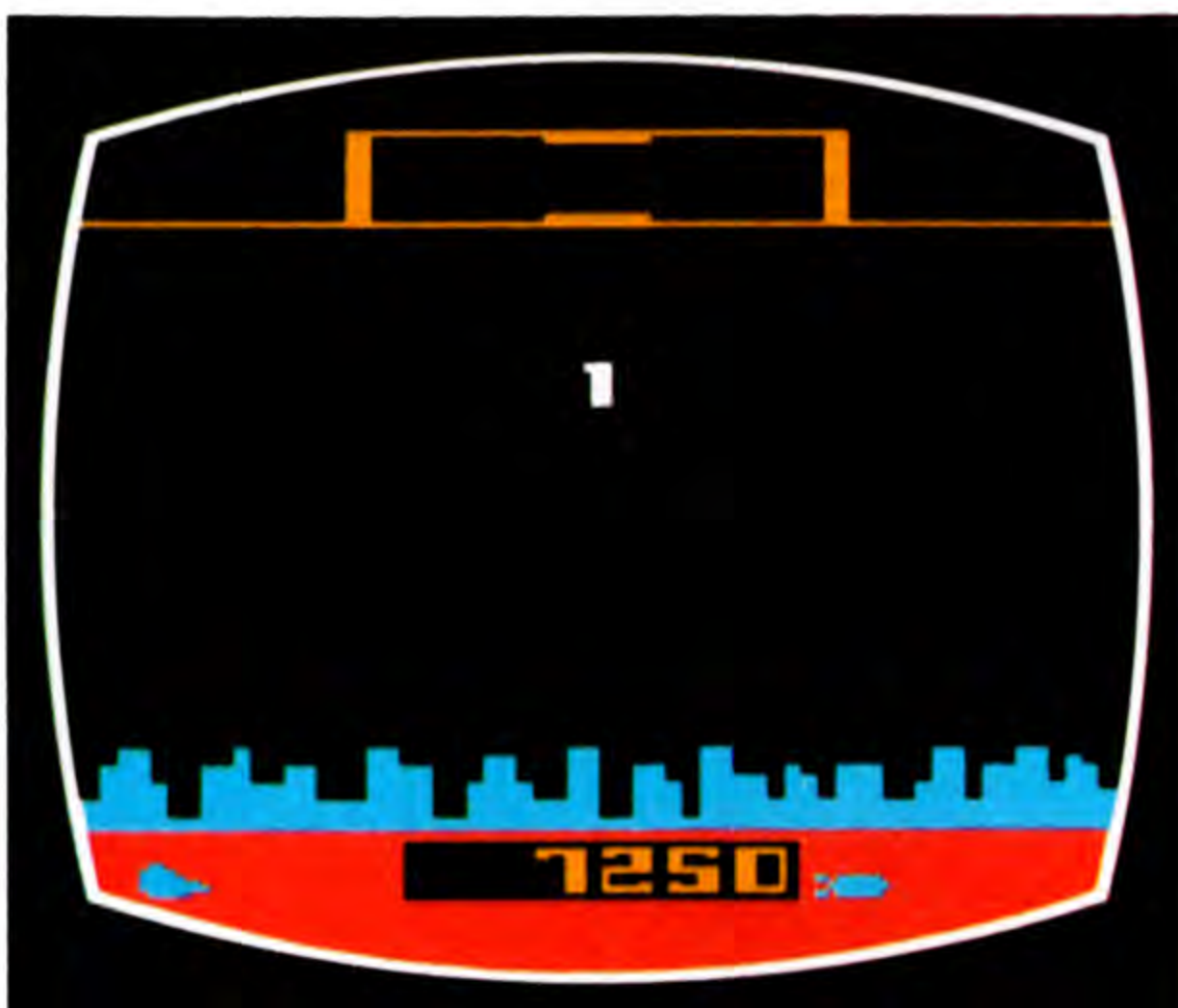


Figura 3. Fine dell'ondata

televisore lampeggia il numero dell'ondata che ha avuto termine, come mostrato nella **Figura 3**.

## LA TUA DIFESA

Per distruggere gli Invasori Extraterrestri, l'astronave Defender si serve di missili laser e bombe intelligenti di tipo convenzionale, ma può anche fare ricorso alla sua arma segreta: il passaggio nell'Iperspazio mediante il "**Time Warp**," cioè la distorsione temporale, come ritirata strategica.

### Missili laser

I missili laser dell'astronave Defender costituiscono la prima linea di difesa e fortunatamente sono illimitati. Per effettuare il lancio, orienta l'astronave sul bersaglio e premi il pulsante rosso del comando a cloche (per i particolari, vedi **COME SI USANO I COMANDI**).

### Bombe intelligenti

Le bombe intelligenti sono un'arma particolarmente efficace per la distruzione in massa. Una sola detonazione fa piazza pulita di tutti gli Invasori sullo schermo davanti a te, e per ciascuno di essi che distruggi ottieni punti. Per far detonare una bomba, porta l'astronave Defender dietro la città e premi il pulsante rosso del comando a cloche.

Usa le bombe intelligenti con parsimonia e in funzione strategica. E'consigliabile tenere una di riserva per il caso che venga bloccato dagli Invasori oppure per quando ti occorre superare il limite dei 10.000 punti per ottenere una vita ed una bomba supplementari. Nella **UTILI SUGGERIMENTI** troverai



altri consigli circa l'impiego delle bombe intelligenti.

### Passaggio nell'Iperspazio con il "Time Warp"

Questo espediente ultrasegreto consente all'astronave Defender di sparire, passando in un'altra dimensione spazio-temporale, e di ricomparire in un altro quadrante del campo di gioco istantaneamente. Si tratta per perciò di una manovra efficace da eseguire quando la Defender ha bisogno di una "ritirata strategica" oppure di sottrarsi rapidamente al nemico. Attenzione, però: la nuova posizione in cui ricompare l'astronave è determinata a caso dal computer, per cui non hai nessuna sicurezza che la tua nuova situazione sarà migliore di quella precedente.

Per entrare nell'Iperspazio, spingi la cloche del comando completamente in avanti (lontano da te)

e tienila in tale posizione fino a quando l'astronave Defender non raggiunge la cima dello schermo e scompare dietro l'Analizzatore. A questo punto, premi il pulsante rosso del comando. Quando la Defender passa nella nuova dimensione spazio-temporale, gli Invasori scompaiono, ricomparendo non appena l'astronave riappare.

### USO DELL'ANALIZZATORE

Per combattere efficacemente il nemico e liberare gli Umanoidi, utilizza regolarmente l'Analizzatore, che ti fornisce le seguenti informazioni essenziali:

- Numero, tipo e posizione degli Invasori in avvicinamento
- Indicazione dell'Umanoide che viene rapito da un Lander
- Numero e identità degli Umanoidi ancora da difendere

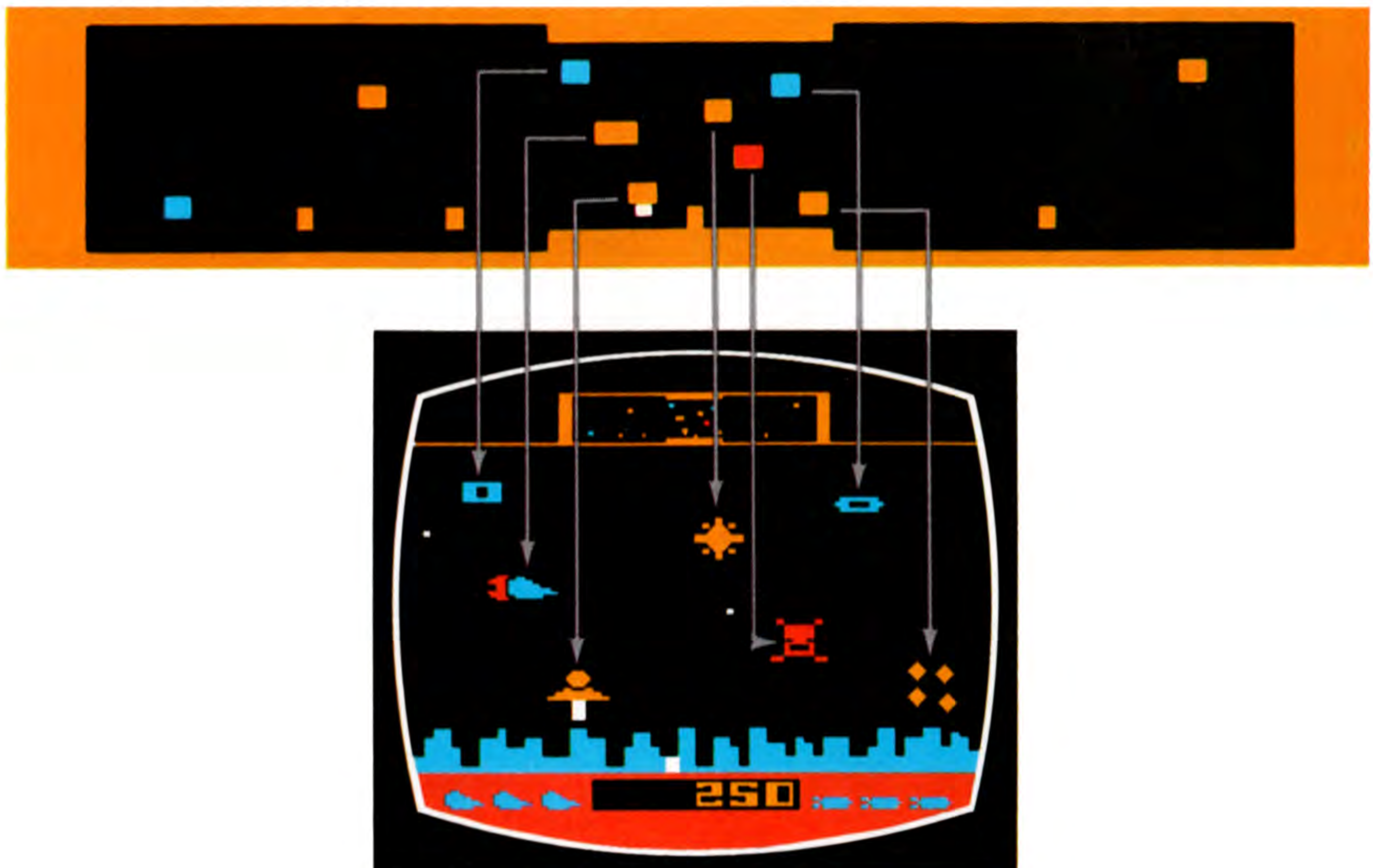


Figura 4. Uso dell'Analizzatore



L'Analizzatore è simile allo schermo di un radar. Ciascuna "traccia" identifica un oggetto sul campo da gioco. Nella **Figura 4**, la traccia rettangolare rappresenta l'astronave Defender, mentre le quattro piccole tracce fisse in fondo all'Analizzatore sono Umanoidi. Un quinto Umanoide viene attualmente rapito da un Lander, che lo sta portando verso la cima dello schermo del televisore. Le altre tracce rappresentano gli Invasori, i quali possono "avvolgersi" intorno allo schermo in senso sia orizzontale che verticale. Ad esempio, un Invasore che si sposta da destra a sinistra può uscire dal lato sinistro e rientrare dal lato destro dello schermo; un altro che procede dal fondo alla cima dello schermo può uscirne dalla cima e rientrarvi dal fondo.

Le tracce sono colorate per consentirti di distinguere i dischi Baiter e i Bombardieri, che sono blu, dai Lander e dai Pod che sono arancione, e dai Mutanti, di colore rosso. La posizione delle tracce sull'Analizzatore indica la quota, la distanza e la posizione approssimativa degli Invasori. Con questo bagaglio di informazioni sei in grado di manovrare l'astronave Defender in modo da portarla nella posizione migliore per distruggere il nemico con missili o bombe intelligenti non appena esso compare.

## LIBERAZIONE DEGLI UMANOIDI

Se da un lato la distruzione degli Invasori Extraterrestri è molto importante, devi tenere presente che il

tuo compito precipuo è la liberazione degli Umanoidi rapiti dai Lander. Al termine di ogni ondata, ottieni 100 punti in premio per ciascun Umanoide da te salvato.

I cinque Umanoidi sono acquattati a ridosso degli edifici in fondo allo schermo (vedi **Figura 4**). Non sono tutti visibili contemporaneamente, ma se spingi la cloche del comando a sinistra o a destra ed esegui un lento volo di ricognizione sulla città potrai vederli tutti insieme.

L'astronave Defender è l'unica difesa degli Umanoidi contro i Lander. Per individuarli e controllarne la posizione, serviti dell'Analizzatore. Quando un Umanoide viene rapito e ne senti il grido lamentoso di aiuto (simile allo squitto di uno scoiattolo eccitato), vai immediatamente al suo soccorso. Nove volte su dieci, però, non lo vedrai sullo schermo del televisore e dovrai cercarlo. Se effettui un volo di ricognizione sulla città puoi giungere troppo tardi per salvarlo; usa quindi l'Analizzatore.

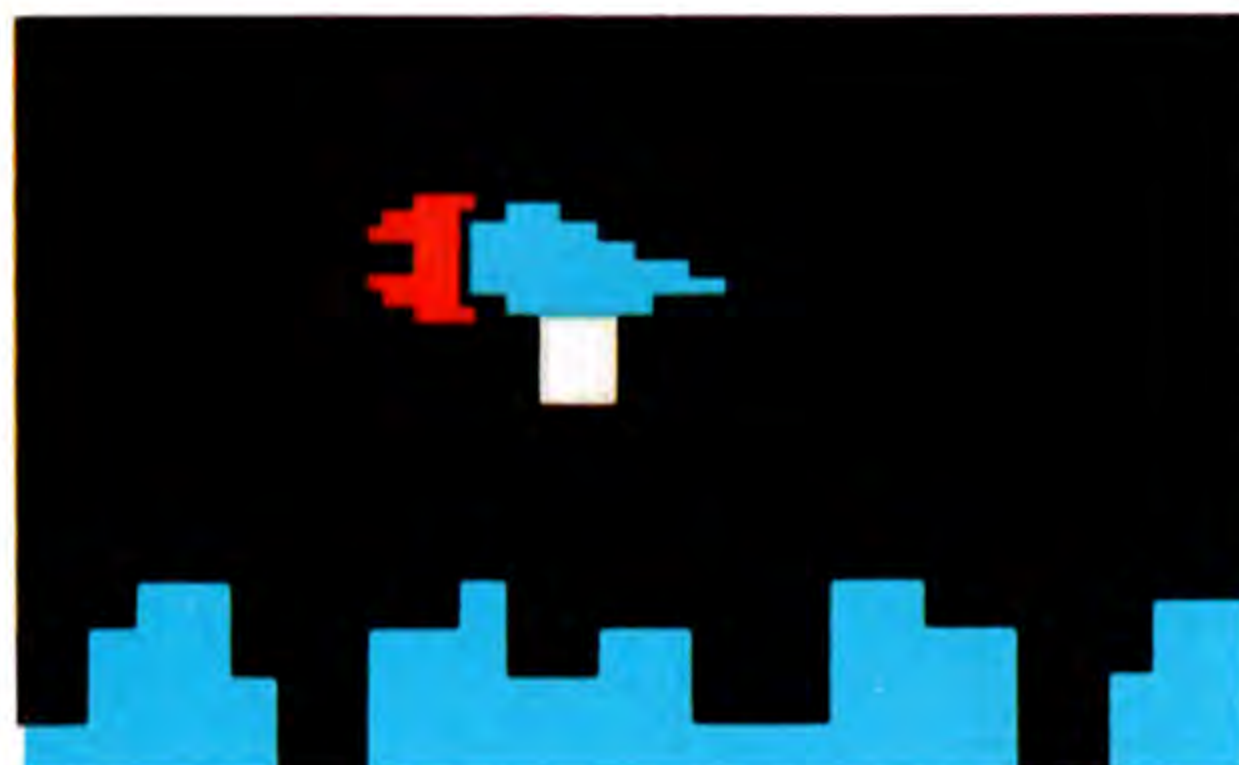
L'Analizzatore è il mezzo più rapido per individuare un rapimento in atto. Devi rintracciare l'Umanoide che viene sollevato verso la cima dell'Analizzatore (vedi **Figura 4**). Continua a controllarne la posizione mentre voli al suo soccorso e modifica la posizione dell'astronave Defender in modo opportuno. Con la pratica riuscirai ad arrivare in tempo per distruggere il Lander e liberare l'Umanoide anche nel corso della più veloce ondata di attacco.



## COME SALVARE GLI UMANOIDI

Nella **Figura 5** sono mostrati due modi di liberare gli Umanoidi:

- Distruggi il Lander lasciando cadere l'Umanoide, che toccherà terra sano e salvo.
- Distruggi il Lander, afferra l'Umanoide al volo e riportalo a terra.



*Figura 5. Due modi di salvare gli Umanoidi*

La liberazione dell'Umanoide con il sistema "caduta libera" è efficace soltanto se questi si trova abbastanza vicino al suolo da atterrarvi incolume. Per determinare quale sia la distanza di sicurezza dovrai effettuare alcuni esperimenti. Se l'Umanoide tocca felicemente terra, il computer suona un breve motivetto allegro ed aggiunge 250 punti in premio al tuo attuale punteggio (oltre ai 150 punti che ti spettano per la distruzione del Lander). Se invece la caduta è fatale per l'Umanoide, il computer emette un leggero "crash" o "crunch", a sottolineare il fallimento del salvataggio, e quindi non ottieni alcun punto in premio.

**NOTA:** Durante il tentativo di liberazione, con o senza caduta libera, non devi preoccuparti che l'Umanoide venga colpito da un tuo missile o dal fuoco nemico, perchè nella versione Atari gli Umanoidi sono invulnerabili nei confronti dei missili e delle bombe, soccombendo soltanto in seguito a caduta da una determinata altezza.

Poichè afferrare al volo l'Umanoide e riportarlo a terra incolume è assai più difficile del metodo a caduta libera, quando esegui questa manovra con successo ottieni un maggior numero di punti extra. Per prendere al volo l'Umanoide, porta l'astronave Defender a contatto con l'Umanoide stesso, come mostrato nella **Figura 5**. Se riesci ad afferrarlo e riportarlo a terra, ti aspettano 1000 punti in premio; se lo afferrai soltanto, senza posarlo



sano e salvo al suolo, ne ottieni 500.

Talvolta potrà convenirti afferrare al volo l'Umanoide e continuare a tenerlo invece di riportarlo a terra, perchè fino a quando non lo posi al suolo i Lander degli Extraterrestri non possono rapire nessun altro Umanoide nel corso di una particolare ondata. Al termine di quest'ultima, l'Umanoide da te afferrato conta come sopravvissuto e ti dà diritto a 100 punti extra. Non puoi tuttavia portarlo nell'ondata successiva, e il computer lo riporta automaticamente nella città. Vedi **ULILI SUGGERIMENTI** per alcuni esempi di utilizzazione di questa possibilità offerta dagli Umanoidi.

**NOTA:** Poichè è invulnerabile nei confronti dei missili, l'Umanoide non può essere distrutto mentre viene trasportato dall'astronave Defender.

### Sacrificio de sè

C'è un terzo metodo di salvare un Umanoide: l'astronave Defender può sacrificare una delle proprie vite entrando in collisione con il Lander rapitore. Se da un lato questo è un gesto molto nobile, dal punto di vista pratico non è molto consigliabile, a meno che la Defender non abbia vite in abbondanza. Inoltre, tale sacrificio non dà diritto a punti extra, ma soltanto ai

150 che spettano per la distruzione del Lander.

### I MUTANI CONQUISTANO LA TERRA

Se l'astronave Defender non riesce a liberare un Umanoide, il Lander che lo ha rapito lo porta con sè nello spazio, lo trasforma in Mutante e lo programma per ritornare ed attaccare la Terra.

Quando tutti i cinque Umanoidi sono periti, sia per mutazione o in seguito a caduta, la città esplode e scompare; i Mutanti s'impadroniscono della Terra. Il gioco continua fino a quando i Mutanti distruggono l'astronave Defender oppure vengono ritrasformati in Umanoidi nell'ondata 5 o in un'ondata multipla della 5.

**NOTA:** L'azione del gioco resta identica dopo la conquista della Terra ad opera dei Mutanti.

### LA QUINTA ONDATA

Il dominio dei Mutanti dura soltanto quattro ondate: ad ogni quinta ondata, essi si ritrasformano in Umanoidi e le città distrutte vengono ricostruite. Sfortunatamente, la rinascita della Terra attira altri Invasori Extraterrestri e riprende quindi la lotta per la sopravvivenza. La vita è fatta così!



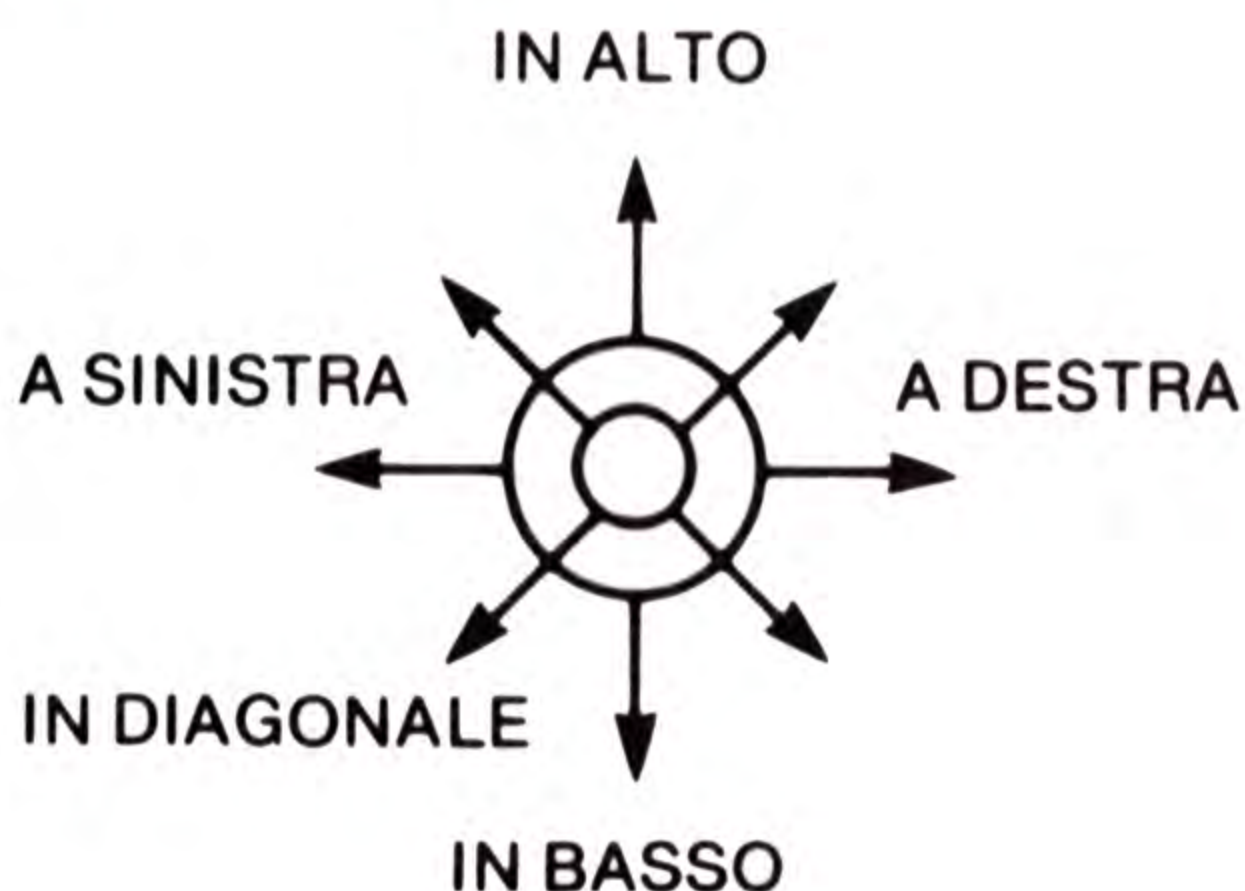
# COME SI USANO I COMANDI

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa un comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando deve essere tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

*Per maggiori particolari, vedi el manuale di istruzioni.*

## MANOVRA DELL'ASTRONAVE DEFENDER

L'astronave si muove nella direzione in cui viene spostata la cloche del comando (vedi **Figura 6**): per muoverti verso destra, spingi la cloche a destra; per invertire la rotta verso sinistra, porta la cloche a sinistra; per muoverti in diagonale, sposta la cloche in senso diagonale. Per portare l'astronave verso la cima dello schermo, spingi la leva in avanti, tirandola invece verso di te per spostare l'astronave in basso, verso il fondo dello schermo.



*Figura 6. Spostamento della cloche*



## PULSANTE DEL FUOCO

Il pulsante rosso del comando a cloche serve per lanciare missili laser, far detonare bombe intelligenti ed al "Time Warp" per il passaggio nell'iperspazio, vedi **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**.

## USO DEI COMANDI NELLE VARIAZIONI PER DUE GIOCATORI

Nelle variazioni per due giocatori, questi ultimi si alternano nel manovrare l'astronave Defender, cominciando col giocatore che usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Al termine di un'ondata, il comando dell'astronave passa al giocatore che usa l'altro comando a cloche, inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER**. Quando un giocatore perde l'ultima vita della Defender, il gioco continua con il giocatore restante. Quando entrambi i giocatori esauriscono tutte le vite dell'astronave, il gioco ha termine. Per ricominciare la stessa variazione si preme il pulsante rosso.



# COMANDI DELLA CONSOLE

## COMMUTATORE "GAME SELECT"

Consulta la **MATRICE SELEZIONE GIOCO** e trova il numero della variazione che desideri giocare. Spingi il commutatore **GAME SELECT** fino a quando tale compare nell'apposito riquadro in fondo allo schermo del televisore (vedi **Figura 7**). Il numero a sinistra è quello del gioco, mentre il numero di destra si riferisce ai giocatori.

**NOTA:** Per la ricerca del numero che interessa è necessario eseguire l'intera sequenza tenendo premuto il commutatore **GAME SELECT**.



NO. GIOCO — NO. GIOCATORI

*Figura 7. Scelta del gioco*

## COMMUTATORE "GAME RESET"

Una volta scelto il gioco che ti interessa, incomincia l'azione spingendo il commutatore **GAME RESET** o il pulsante rosso del tuo comando a cloche. Noterai che il contapunti comparirà nel riquadro

in fondo allo schermo del televisore (vedi **Figura 8**).

Per interrompere il gioco e ricominciare da capo azzerando il punteggio, aziona il commutatore **GAME RESET**. Il pulsante rosso del comando a cloche non può essere utilizzato a tale scopo.

## COMMUTATORI "DIFFICULTY"

Se usi il comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**, il tuo commutatore **DIFFICULTY** per l'impostazione del livello di difficoltà è a sinistra sulla console del Video Computer System; se usi il comando a cloche inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER**, il tuo commutatore **DIFFICULTY** è a destra sulla console.

### Posizioni del commutatore

La posizione del commutatore **DIFFICULTY** determina la velocità dell'astronave Defender in senso verticale:

Posizione **B**: L'astronave si sposta in alto e in basso rapidamente.

Posizione **A**: L'astronave si sposta in alto e in basso lentamente, rendendo più difficile la caccia agli Invasori e la liberazione degli Umanoidi.

### Handicap

Se vuoi importi uno svantaggio quando giochi contro un avversario meno abile, porta il tuo commutatore **DIFFICULTY** su **A** e quello dell'altro giocatore su **B**.



# PUNTEGGIO

Il tuo punteggio compare nel riquadro in fondo allo schermo del televisore quando spingi il commutatore **GAME RESET** o il pulsante rosso del comando a cloche per dare inizio al gioco (vedi **Figura 8**).



CONTAPUNTI









*Figura 8. Contapunti*

Nelle variazioni per due giocatori, ti alterni con il tuo avversario nel realizzare punti. Quando è il turno del tuo avversario, il computer azzerà il contapunti per lui, mandando in memoria il tuo punteggio e la tua situazione di gioco per consentirti di riprenderla esattamente allo stesso punto quando è nuovamente il tuo turno. Fidati senz'altro del computer.

Al termine del gioco, il computer fa lampeggiare il tuo punteggio e, alternativamente, quello dell'avversario. Vince chi realizza il punteggio più alto.



## PUNTI

<u>Extraterrestri distrutti</u>	<u>Punti</u>
	Pod 1000
	Swarmer 500
	Bombardiere 250
	Baiter 200
	Lander 150
	Mutante 150
<u>Missioni per liberare gli Umanoidi</u>	<u>150 per Lander, più:</u>
	Cade del Lander e sopravvive 250
	Preso al volo ma non riportato a terra 500
	Preso al volo e riportato a terra 1000
	Premio: ogni Umanoide in vita al termine di un'ondata 100



## VITE E BOMBE INTELLIGENTI IN PREMIO

Ogni 10.000 punti ti viene assegnata una vita supplementare dell'astronave Defender e una bomba intelligente. Il numero di vite e bombe ottenibili in tal modo è il-

limitato, ma sullo schermo del televisore possono essere visualizzate contemporaneamente soltanto tre vite e tre bombe. Se disponi di più di tre vite o bombe, il computer ti mantiene quelle in più in riserva, fino a quando non gli è possibile indicarle sullo schermo.

## VARIAZIONI DEL GIOCO

Puoi scegliere tra 20 diverse varianti di DEFENDER. I Giochi da 1 a 10 compreso sono per una sola persona; i Giochi da 11 a 20 compreso sono per due giocatori; e i Giochi 10 e 20 sono per bambini piccoli. Per un prospetto di tutte le variazioni vedi la **MATRICE SELEZIONE GIOCO**.

### VELOCITA' DEL GIOCO

La velocità con cui si svolge il gioco varia da lenta nelle variazioni per bambini piccoli (Giochi 10 e 20) a molto alta nelle variazioni con soli Mutanti (Giochi 3, 6, 9 e 13, 16, 19). Le variazioni con tipi misti di Invasori possono essere o veloci o medie, a seconda della rapidità con cui i Lander rapiscono gli Umanoidi e i dischi Baiter attaccano l'astronave Defender. Per maggiori particolari, vedi la **MATRICE SELEZIONE GIOCO**.

### MISSIONI DE ADDESTRAMENTO ANTI-MUTANTI

I Giochi 3, 6 e 9 per una sola persona e i Giochi 13, 16, e 19 per

due giocatori sono speciali Missioni di Addestramento Anti-Mutanti, la cui funzione è di aiutare i giocatori ad acquistare la destrezza necessaria per sopravvivere al dominio dei Mutanti, che si instaura quando tutti i cinque Umanoidi hanno subito il processo di mutazione (vedi Figura 9).



*Figura 9. Missione di Addestramento Anti-Mutanti*



## SALTO DI ONDATE DI ATTACCANTI

I Giochi 4, 5 e 6 per una sola persona e 14, 15 e 16 per due giocatori saltano le prime due ondate di attaccanti e cominciano quindi con l'ondata 3. Queste variazioni sono per giocatori esperti che

desiderano un'azione più impegnativa.

I Giochi 7, 8 e 9 per una sola persona e 17, 18 e 19 per due giocatori cominciano con l'ondata 5 e sono consigliati per giocatori da abilissimi ad abili.

# UTILI SUGGERIMENTI

## ASCOLTA GLI EFFETTI SONORI

Gli effetti sonori di DEFENDER sono importanti per te ed una questione di vita o di morte per gli Umanoidi. Uno "squittio" acuto simile a quello di uno scoiattolo in preda all'eccitazione è il grido di soccorso lanciato dall'Umanoide. Non appena lo senti, precipitati a liberarlo. Se lasci cadere a terra l'Umanoide e senti un "crash" o un "crunch" invece di un breve motivetto allegro, ciò significa che l'Umanoide non è sopravvissuto alla caduta e quindi non ti spettano i 250 punti extra. Non hai perciò bisogno di controllare il contapunti.

## USO DELL'ANALIZZATORE

Abituati ad utilizzare l'Analizzatore per individuare la direzione di provenienza degli Extraterrestri, l'Umanoide che viene rapito e gli Umanoidi ancora da difendere. L'Analizzatore è un fattore strategico molto importante in tutte le variazioni di gioco. Una volta imparato ad usarlo regolarmente, il tuo punteggio ne risentirà favorevolmente. (Per una guida alla lettura dell'Analizzatore vedi

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO, DELL'ANALIZZATORE e LIBERAZIONE DEGLI UMANOIDI.)

## LA VELOCITA' E' IMPORTANTE

Sposta continuamente la tua astronave il più velocemente possibile senza perderne il controllo. Ricordati che è difficile colpire un bersaglio in movimento.

## BRUSCHE INVERSIONI DI ROTTA

Le improvvise inversioni di rotta sono una valida manovra tattica, perchè confondono il nemico e lo costringono ad arrestarsi per un istante. Prima che si riprenda, puoi portare l'astronave Defender in una posizione strategica, invertire nuovamente rotta e quindi folgorare il nemico con uno dei tuoi missili laser.

## BOMBE INTELLIGENTI

Se non vuoi che i Pod sprigionino un grande numero di caccia Swarmer all'inizio di un'ondata, distruggili con bombe intelligenti anzichè usare i missili laser. Utilizza



le bombe con parsimonia, però, perchè te ne potrà servire una per salvare un Umanoide al momento giusto o per eliminare gli Invasori che ti servono per superare un limite di 10.000 punti e quindi ottenere una vita e una bomba supplementari.

### AFFERA E TRASPORTA UN UMANOIDE

Se l'ondata di attaccanti è veloce,

prendi al volo un Umanoide e trasportalo. Ricordati che il Lander non può rapire un altro Umanoide mentre l'astronave Defender ne trasporta uno che ha liberato. Nel corso delle ondate più inoltrate è strategicamente consigliabile attendere fino a quando non hai distrutto tutti i nemici tranne uno, prima di posare al suolo l'Umanoide.

## MATRICE SELEZIONE GIOCO

Un giocatore - Gioco No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10*
Velocità rapimento Umanoidi	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Missione Addestramento Anti-Mutanti										
Velocità Mutanti e Baiter	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Ondata iniziale	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1
Due giocatori - Gioco No.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20*
Velocità rapimento Umanoidi	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Missione Addestramento Anti-Mutanti										
Velocità Mutanti e Baiter	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Ondata iniziale	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1

NOTA: ★ = Lenta; ★ = Media; ★ = Alta; ★★ = Molto Alta.  
\*Version per bambini



# 20 JUEGO VIDEO

# DEFENDER\*

**ATENCIÓN: Propietarios de cartuchos del Game Program™  
ATARI® DEFENDER\***

ATARI DEFENDER es muy parecido al juego DEFENDER, que funciona con monedas, producto de la compañía Williams. No obstante, hay algunas diferencias, tanto en la forma en que se juega como en las imágenes gráficas y los controles del juego. Por ejemplo, en el juego DEFENDER que funciona con monedas, dos o más Invasores extraterrestres pueden secuestrar a varios Humanoides simultáneamente, mientras que en la versión de ATARI, únicamente pueden raptar a un solo Humanoide a la vez. En el juego que funciona con monedas usted puede matar accidentalmente a un Humanoide con el fuego de su propia arma al tratar de rescatarlo y hasta es posible que se pierda una vida en el Hiperespacio. En ATARI DEFENDER estas tragedias no pueden suceder, pues los Humanoides de ATARI son invulnerables al fuego de los proyectiles y la Nave Espacial Universal Defender siempre saldrá intacta del Hiperespacio.

La puntuación es la misma tanto en el juego de ATARI como en el DEFENDER que funciona con monedas; la única excepción es que ATARI le da 500 puntos, en lugar de 150, cuando usted destruye un grupo de "Swarms" con sus proyectiles laser.

Las diferencias en la forma de jugar son mínimas y de carácter técnico en su mayoría. Estamos seguros que esto no disminuirá el entretenimiento que usted tendrá con este emocionante y popular juego ATARI.

\* DEFENDER es marca registrada de Williams Electronics Inc.  
© 1982 Atari, Inc. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

CARACTERÍSTICA  ESPECIAL

Este Game Program™ cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

**NOTA:** Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.



# RESCATE DE LOS HUMANOIDES



Las señales "amistosas" que se han dirigido de la Tierra hacia el espacio exterior, más allá de la Vía Láctea, sí han atraído seres extraterrestres, pero ¡no precisamente los que esperábamos! Ahora resulta que oleadas de Extraterrestres belicosos de un sistema solar desconocido "apuntan" y atacan. En la cabina del piloto de la Nave Espacial Universal "Defender" usted espera, tensamente, observando su radar para detectar a los Extraterrestres que se aproximan. ¡Allí están! Primero un solitario

Bombardero, colocando minas espaciales. Usted las puede destruir con sus proyectiles laser sin ningún problema; sin embargo, al destruirlos un "Pod" (una nave de compartimiento múltiple) de apariencia inofensiva revienta liberando "Swarms" que salen disparando proyectiles. ¡Zambomba! ¡Esa estuvo cerca! Y ahora, ¿qué? Su radar indica una flota de Provocadores en forma de platillos volantes que se aproxima rápidamente y que escolta un escuadrón de Invasores. El Servicio de Información Espacial le ha infor-



mado a usted que la diabólica misión de los Invasores es el secuestrar a los Humanoides terrestres y transformarlos en horribles Mutantes voladores programados para destruir las ciudades y apoderarse del planeta Tierra.

Abajo, en la ciudad, los Humanoides corren por las calles, como hormigas aterrorizadas, en total confusión. Algunos se agazapan en los claros de las puer-

tas esperando, sin duda alguna, que los Invasores no los vean pero, ¡no hay escape! ¡Atención! Vea ese Humanoide aterrorizado retorciéndose impotentemente en la fuerza del rayo del Invasor. ¡No hay tiempo que perder! Ataque y destruya al enemigo con sus proyectiles de rayos laser. ¡Muy bien! Ese tiro lo liquidó. Ahora bájese y atrape al Humanoide. ¡Aprisa! ¡Apúrese! ¡El Humanoide está descendiendo rápidamente!

## REGLAS DEL JUEGO

### EXTRATERRESTRES



Figura 1. Elementos del juego DEFENDER

Como Comandante de la Nave Espacial Universal Defender, el Consejo de Seguridad del Planeta Tierra le asignó deshacerse de los seres Extraterrestres y rescatar a los Humanoides en poder de los Invasores. Usted anota tantos en el puntaje cada vez que destruya con sus proyectiles de rayos laser y bombas rápidas una nave espacial Extraterrestre y también cada vez que rescate a un Humanoide (para mayores detalles vea **PUNTAJE**.) En los juegos en que sólo hay un jugador, el objetivo es superar el puntaje más alto que se haya obtenido. Cuando hay dos jugadores, la persona que obtenga la mayor puntuación gana el juego. Un juego se termina cuando los Extraterrestres destruyen finalmente la nave Defender y conquistan el planeta Tierra.

### VIDAS Y BOMBAS RAPIDAS

El juego se empieza con tres vidas extra para Defender y tres bombas



rápidas. En la parte inferior izquierda de la pantalla del televisor se indica el número de vidas que quedan en un juego y en la parte inferior derecha se indica el número de bombas rápidas restantes (**Figura 1**). Para una descripción detallada acerca de la forma en que se usan las bombas rápidas vea SU DEFENSA en esta sección.

Cada vez que Defender choca contra un Extraterrestre o un proyectil o una mina extraterrestre le da, Defender se desintegra con un "woosh" y desaparece. Si es la última vida de Defender, se acaba el juego. Si aún queda una vida, Defender se vuelve a presentar en su posición inicial a la izquierda de la pantalla de televisión y el juego continúa.

Por cada 10.000 puntos, Defender obtiene una vida extra y una bomba rápida. Usted puede ganarse cualquier número de vidas extra y bombas, aunque la computadora sólo mostrará tres a la vez. La computadora le dará una señal audible cada vez que usted gane una vida y bomba rápida extras.



**Figura 2. Oleada de ataque de Extraterrestres**

## OLEADAS DE ATAQUE DE EXTRATERRESTRES

La primera oleada de Extraterrestres actúa en el momento en que usted empieza el juego apretando el botón rojo de la palanca de mando (o el selector **GAME RESET** en la consola del juego). Esté listo con la palanca de mando para destruir Extraterrestres en cuanto escuche el aviso de ataque aéreo. Para mayor información sobre las maniobras que se pueden hacer con la palanca de mando, vea **USO DE LOS CONTROLES**.

A continuación se explican brevemente las características de los Extraterrestres:



*Defender*



*Pod*



*Provocador*



*Swarms*



*Bombardero*



*Invasor*



*Mutante*

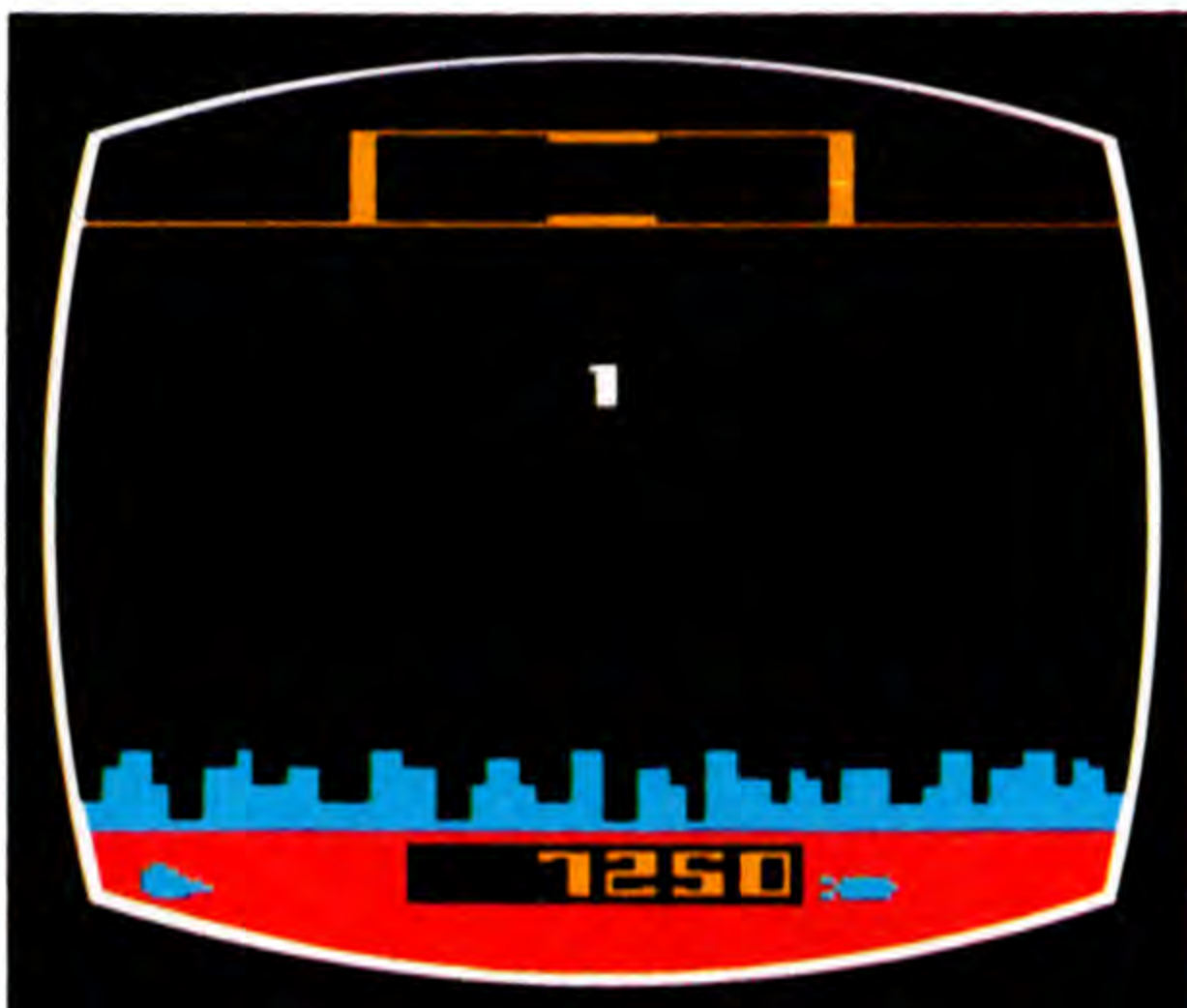


Los **Bombarderos** ponen minas para atraparlos a usted. Los **Provocadores** son veloces naves de caza que le apuntan y le disparan. Al darle a los "Pods," éstos se revientan y liberan "Swarmers," que son naves pequeñas y veloces que se desplazan en grupos de cuatro y lanzan proyectiles. Los **Invasores** también lanzan proyectiles durante su búsqueda de Humanoides, a los cuales secuestran y mutan. Los **Mutantes** se desplazan con velocidad para destruir, disparando según surgen.

Una vez que Defender haya destruido todos los Extraterrestres de la primera oleada, otro grupo de Extraterrestres, más rápidos y más resistentes que los primeros... aparece en escena. Cuanto más prolongada es la sobrevivencia de Defender, más fuertes se vuelven las oleadas de Extraterrestres.

## TERMINACION DE LA OLEADA

La oleada se termina hasta que Defender ha destruido a todos los Extraterrestres que la componen. Cuando esto ocurre, el número de



*Figura 3. Terminación de la oleada*

la oleada que se completa aparece en el centro de la pantalla de la televisión, tal como se muestra en la **Figura 3**.

## SU DEFENSA

Defender utiliza proyectiles de rayos laser y bombas rápidas convencionales para destruir a los Extraterrestres enemigos y puede usar su arma secreta... Saltos de Tiempo en el Hiperespacio... para organizar una "retirada estratégica."

### Proyectiles de rayos laser

Los proyectiles de rayos laser son la primera línea de defensa de Defender. Afortunadamente son ilimitadas. Para desplegar proyectiles, apunte Defender hacia el objetivo y apriete el botón de control rojo (para mayores detalles vea **USO DE LOS CONTROLES**).

### Bombas rápidas

Las bombas rápidas son medios efectivos de destrucción en masa. Una sola detonación se encarga de todos los Extraterrestres en la pantalla de televisión frente a usted y le permite obtener puntos por cada Extraterrestre destruido. Para detonar una bomba rápida, baje a Defender a una posición detrás de la ciudad y apriete el botón de control rojo.

Use las bombas rápidas parca y estratégicamente. Es recomendable tener una en reserva en caso de que los Extraterrestres lo cerquen o que necesite un empujón para llegar al límite de 10.000 tantos para ganar otra vida y otra bomba rápida. En **SUGERENCIAS UTILES** se dan otras sugerencias para desplegar bombas rápidas.



## Saltos de Tiempo en el Hiperespacio.

Este dispositivo ultrasecreto ayuda a Defender a desaparecer, transportarse a través del tiempo y del espacio y reaparecer instantáneamente en otro cuadrante espacial. Es una maniobra efectiva en los momentos en que Defender necesita organizar una "retirada estratégica" o huir rápido. No obstante, mucha atención: La computadora selecciona su nueva posición al azar y no hay ninguna garantía de que ésta sea mejor que la anterior.

Para entrar al Hiperespacio, empuje la palanca de mando completamente hacia adelante (en dirección opuesta a donde está usted) y manténgala en esa posición hasta que Defender se haya desplazado hacia arriba de la pantalla de televisión y haya

desaparecido detrás de la Unidad Exploradora. Enseguida apriete el botón de control rojo en la palanca de mando. A medida que Defender se desplaza en el tiempo y el espacio, los Extraterrestres desaparecen. En el momento en que Defender reaparece, también reaparecen los Extraterrestres.

## USO DEL RADAR

Acostúmbrese a utilizar el radar para luchar contra los Extraterrestres y rescatar a los Humanoides. El radar le da la información vital siguiente:

- Cuántos Extraterrestres se acercan, qué clase de Extraterrestres son y cuáles son sus posiciones.
- Cuáles Humanoides son secuestrados por los Invasores.
- Cuántos Humanoides hay que defender todavía y dónde están.

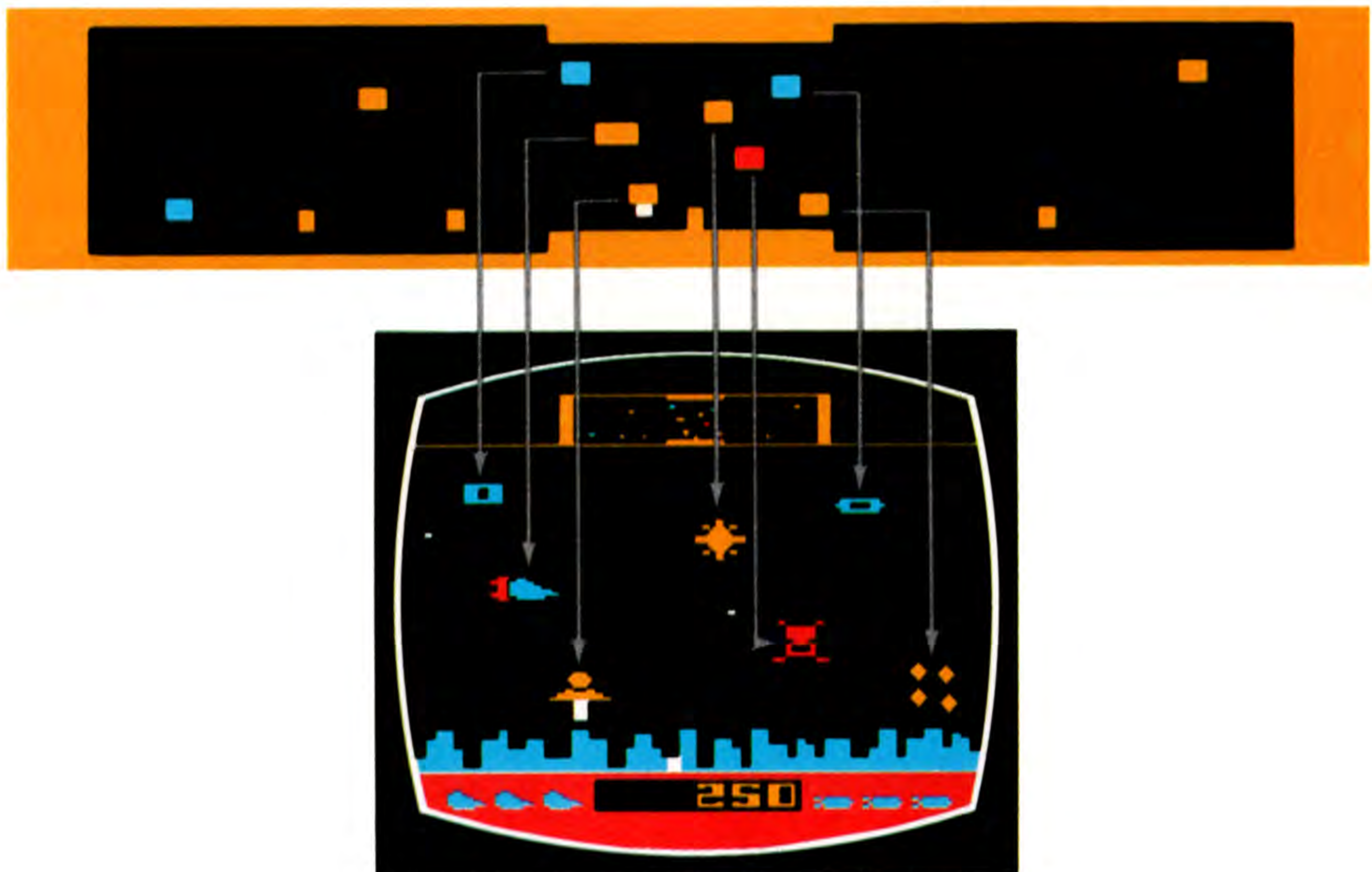


Figura 4. Uso del radar



En la pantalla del radar cada representación visual representa un objeto en el juego. En la **Figura 4**, la representación visual rectangular es Defender. Las cuatro representaciones visuales estacionarias pequeñas en la parte inferior del radar son Humanoides. Un Invasor está secuestrando a un quinto Humanoide y lo lleva hacia la parte superior de la pantalla de televisión. El resto de las representaciones visuales son Extraterrestres. Los Extraterrestres se pueden “transportar” en la pantalla horizontal o verticalmente. Por ejemplo, un Extraterrestre que se desplaza de derecha a izquierda puede dejar la pantalla a la izquierda y volver a entrar a la derecha; uno que se desplace de la parte inferior a la superior puede salirse de la pantalla por arriba y volver a entrar por abajo.

Las representaciones son de colores para ayudarle a distinguir entre los Provocadores y Bombardeiros azules, los Invasores y los Pods anaranjados, o los Mutantes rojos. Las posiciones de las representaciones en el radar le indican la altitud, alcance y posición aproximada de los Extraterrestres. Al estar preparado con esta información, usted puede maniobrar Defender hacia una posición apropiada para destruir a los Extraterrestres con proyectiles de rayos laser o bombas rápidas en el momento en que aquellos aparezcan.

## RESCATE DE LOS HUMANOIDES

Aunque la destrucción de los Extraterrestres es muy importante, la obligación principal de usted es el rescate de los Humanoides que

están en poder de los Invasores. Al final de una oleada, usted se apunta 100 tantos por cada Humanoide que haya sobrevivido.

Los cinco Humanoides se encuentran agazapados cerca de los edificios en la parte inferior de la pantalla de televisión (**Figura 4**). No se pueden ver los cinco a la vez pero si se empuja la palanca de mando a la derecha o a la izquierda y se da un vuelo corto sobre la ciudad, se les puede ver a todos.

Defender es la única defensa de los Humanoides contra los Invasores. Use el radar para localizarlos y patrulle sus posiciones. Cuando secuestran a un Humanoide usted oye su grito lastimero pidiendo ayuda (parecido al chillido que produce una ardilla excitada), acuda a su rescate inmediatamente. Atención, nueve de cada diez veces el Humanoide no aparecerá en la pantalla de televisión frente a usted y usted tendrá que localizarlo. Si vuela sobre la ciudad buscándolo, quizá llegue muy tarde para salvarlo. Use el radar.

El uso del radar es la forma más rápida para detectar un secuestro. Busque el Humanoide al que están levantando en la parte superior del radar (**Figura 4**). Siga verificando la posición del Humanoide en el radar mientras vuela hacia su rescate y ajuste al mismo tiempo a Defender en la posición correspondiente. Con la práctica usted llegará a tiempo para destruir al Invasor y rescatar al Humanoide hasta en los momentos en que las oleadas sean más rápidas.



## COMO SALVAR A UN HUMANOIDE

En la **Figura 5** se ilustran dos maneras de salvar a un Humanoide:

- Destruir al Invasor y dejar que el Humanoide tenga una caída libre a tierra sin peligro.
- Destruir al Invasor, atrapar al Humanoide y regresarlo a tierra.



**Figura 5.** *Dos formas de salvar a un Humanoide*

El rescate de caída libre sólo resulta efectivo cuando el Humanoide está lo suficientemente cerca de la tierra para caer sin peligro. Tendrá que experimentar un poco a fin de determinar cuán cerca está. Si el Humanoide aterriza sin problemas, la computadora toca una pequeña tonada alegre y agrega 250 tantos extras a su puntuación (además de los 150 que se ganan por destruir al Invasor). Si el Humanoide tiene problemas al aterrizar, la computadora emite un suave sonido "crash" o "crunch" y ya. Sobra decir que no se reciben tantos extras en su puntuación si el Humanoide se estrella al aterrizar.

**NOTA:** No se preocupe porque un proyectil extraterrestre o uno de sus propios proyectiles le den al Humanoide durante un intento de rescate o una caída libre. Los Humanoides Atari no son vulnerables a los proyectiles o las bombas, sólo a la altura.

El atrapar un Humanoide en el aire y regresarlo vivo es mucho más difícil que el rescatarlo en caída libre, y se obtienen más tantos extra. Para atrapar a un Humanoide, mueva a Defender de tal manera que haga contacto con él, de la manera en que se muestra en la **Figura 5**. Si logra atrapar al Humanoide y regresarlo a la tierra, usted recibe 1000 tantos extra. Si puede atrapararlo pero no puede regresarlo a la Tierra sin contratiempos, recibe 500 tantos.

Habrá ocasiones en que usted quiera atrapar a un Humanoide y



conservarlo en lugar de regresarlo a la Tierra. Mientras usted tenga al Humanoide, los Invasores extraterrestres no pueden secuestrar ningún otro Humanoide durante la oleada. Al final de una oleada, el Humanoide se cuenta como sobreviviente y le da a usted 100 puntos extra, pero no puede llevárselo a la siguiente oleada ya que la computadora lo regresa automáticamente a la ciudad. Vea **SUGERENCIAS UTILES** si desea mayor información con respecto a algunas aplicaciones de esta capacidad Humanoide.

**NOTA:** No se le puede disparar a un Humanoide en el momento en que Defender lo transporta, ya que el Humanoide es invulnerable a los proyectiles.

### Autosacrificio

Existe una tercera manera de salvar a un Humanoide. Defender puede sacrificar una de sus vidas por un Humanoide chocando contra el Invasor secuestrador. Aunque esta es una acción muy noble, no es muy práctica a menos que Defender tenga vidas que pueda escatimar. El autosacrificio de Defender no le da ni un tanto extra, sólo los 150 tantos que se obtienen por la destrucción del Invasor.

### TOMA DEL CONTROL POR PARTE DE LOS MUTANTES

Si Defender no logra rescatar a un Humanoide, el Invasor que lo

secuestró lo lleva hacia el espacio, lo transforma en un Mutante y lo programa para regresar y atacar la Tierra.

Una vez que se hayan destruido los cinco Humanoides, por mutación o caída, la ciudad explota y desaparece y las poblaciones Mutantes se apoderan de la Tierra. El juego continuá con los Mutantes hasta que éstos destruyen a Defender o se vuelven Humanoides otra vez en la Oleada 5 o en un múltiplo de la Oleada 5.

**NOTA:** Después de la toma del control por parte de los Mutantes la acción del juego es la misma. Para detonar una bomba rápida, baje a Defender detrás de la planicie desolada en la que estaba la ciudad y apriete el botón de control rojo.

### LA QUINTA OLEADA

La toma de control por parte de los Mutantes sólo es válida en cuatro oleadas. A la quinta oleada, los Mutantes se convierten en Humanoides otra vez y las ciudades que se destruyeron se vuelven a construir. Desafortunadamente, el renacimiento de la Tierra atrae más Extraterrestres y la batalla por la sobrevivencia empieza otra vez. ¡Así es la vida!



# USO DE LOS CONTROLES

Use la palanca de mando con este cartucho de Game Program™ de ATARI®. Asegúrese de conectar firmemente los cables de control a los enchufes en la parte posterior de su Video Computer System™ de ATARI. Use el enchufe del mando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**) para juegos de un solo jugador. Mantenga la palanca con el botón rojo en el lado superior izquierdo dirigida hacia la pantalla del televisor.

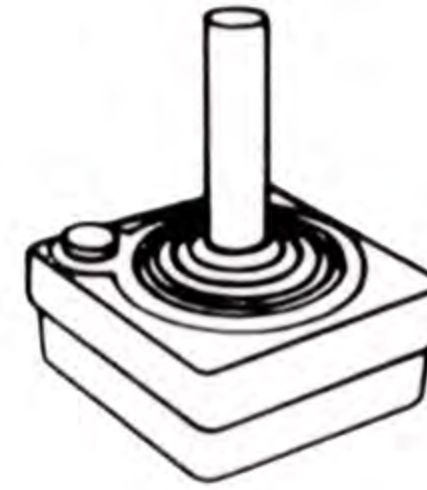
*Vea el manual de instrucciones para mayores detalles.*

## MOVIMIENTOS DEL DEFENDER

Defender se desplaza en la dirección que usted mueva la palanca de mando (vea la **Figura 6**). Para desplazarlo hacia la derecha, empuje la palanca de mando hacia la derecha; para invertir la dirección y desplazarlo hacia la izquierda, empuje la palanca hacia la izquierda; y para desplazar a Defender diagonalmente, empuje la palanca diagonalmente. Empuje la palanca hacia el frente para desplazar a Defender hacia arriba de la pantalla de la televisión; tírela hacia atrás para bajar a Defender.



*Figura 6. Movimiento de la palanca de mando*



## BOTON DE "FUEGO"

El botón rojo en la palanca de mando es el botón de "fuego". Apriételo para disparar los proyectiles laser, detonar las bombas rápidas o entrar al Hiperespacio. Vea **REGLAS DEL JUEGO** para mayor información sobre la bombas rápidas y los Saltos de Tiempo en el Hiperespacio.

## CONTROL PARA JUEGO CON DOS JUGADORES

En los juegos en que hay dos participantes, los jugadores toman turnos para controlar a Defender, se empieza con el jugador que utiliza la palanca de mando izquierda. Al final de una oleada, el control de Defender pasa al jugador que está utilizando la palanca de mando derecha. Cuando un jugador pierde su última vida de Defender, el juego continúa con el jugador que queda. El juego termina cuando ambos participantes no tienen más vidas de Defender. Apriete el botón de control rojo para jugar el mismo juego otra vez.



# CONTROLES DE LA CONSOLA

## SELECTOR DE JUEGO (GAME SELECT)

Localice el número del juego que desea jugar en la **TABLA DE SELECCION DE JUEGOS**. Apriete el selector **GAME SELECT** hasta que el número aparezca en la ventanilla en la parte inferior de la pantalla de televisión (**Figura 7**). El número de juego aparece a la izquierda; la cantidad de jugadores aparece a la derecha.

**NOTA:** Apriete y mantenga apretado el selector **GAME SELECT** para cambiar los números del juego.



NUMERO DEL  
JUEGO

NUMERO  
DE JUGADORES

*Figura 7. Selección del juego*

## SELECTOR DE REPOSICION DE JUEGO (GAME RESET)

Una vez que haya seleccionado el juego que desee, apriete el selector

**GAME RESET** o el botón rojo en la palanca de mando para que comience la acción. Note que la puntuación aparece en la parte inferior de la pantalla de la televisión (**Figura 8**).

Use el selector **GAME RESET** para interrumpir el juego y empezar nuevamente con una puntuación de cero. La palanca de mando no se puede utilizar para interrumpir el juego.

## SELECTORES DE DIFICULTAD (DIFFICULTY)

Si usted usa la palanca de mando izquierda, el selector **DIFFICULTY** se encuentra a la izquierda de la consola del Video Computer System. Si usa la de la derecha, el selector **DIFFICULTY** queda del lado derecho de la consola.

### Posiciones del selector

La posición de su selector **DIFFICULTY** determina la velocidad vertical de Defender:

Puesto en **B**: Defender se eleva y desciende rápidamente.

Puesto en **A**: Defender se eleva y desciende lentamente, lo cual hace que sea más difícil la persecución de los Invasores y el rescate de los Humanoides.

### Para dar ventaja

Para darle ventaja a un jugador menos experimentado, ponga su propio selector **DIFFICULTY** en **A** y el de su contrincante en **B**.



# PUNTAJE

Su puntaje aparece en la ventanilla del juego, en la parte inferior de la pantalla de la televisión, cuando usted aprieta el selector **GAME RESET** o el botón rojo en la palanca de mando para empezar el juego (Figura 8).



LA MAQUINA CONTADORA DE PUNTOS

*Figura 8. La máquina contadora de puntos*

Cuando son dos jugadores, usted y su contrincante se turnan para anotar puntos. Cuando es el turno de su contrincante para anotar tantos, la computadora vuelve a poner la máquina contadora para él. Cuando le toca a usted otra vez, usted puede reanudar el juego donde lo dejó ya que la computadora retiene su puntuación y su posición. No se preocupe, la computadora es confiable.

Al término del juego la computadora muestra alternativamente tanto su puntuación como la de su contrincante. Gana el que obtiene mayor puntuación.



## PUNTOS

Extraterrestres destruidos	Puntos
	Pod 1000
	Swarmer 500
	Bombardero 250
	Provocador 200
	Invasor 150
	Mutante 150
Misiones de rescate de Humanoides	150 por cada Invasor, más
	Caídas del Invasor y vidas 250
	Atrapado, no lo regresa 500
	Atrapado, lo regresa 1000
Extra: Por cada Humanoide vivo al final de una oleada	100



## VIDAS EXTRA Y BOMBAS RÁPIDAS

Por cada 10.000 puntos usted recibe una vida para Defender y una bomba rápida adicionales. No hay límite del número de vidas y bombas que usted puede ganar.

Aunque sólo pueden verse tres vidas y tres bombas en la pantalla de televisión a la vez, si usted tiene más de tres vidas o bombas, la computadora mantiene las otras en reserva hasta que se pueden mostrar en la pantalla.

## VARIANTES EN EL JUEGO

Escoga entre 20 juegos DEFENDER diferentes. Los Juegos del 1 al 10 son para un solo jugador; del 11 al 20, para dos jugadores; y el 10 y el 20, para niños pequeños. En la **TABLA DE SELECCION DE JUEGOS** de la sección **REGLAS DEL JUEGO** resumen de todos los juegos DEFENDER.

### VELOCIDAD EN EL JUEGO

La velocidad en el juego cambia desde lenta, para los juegos para niños (10 y 20), hasta muy rápida, en los juegos en que sólo hay Mutantes (Juegos 3, 6, 9 y 13, 16, 19). Los juegos con diferentes tipos de Extraterrestres pueden ser rápidos o moderadamente rápidos, dependiendo de la velocidad con la que los Invasores secuestren a los Humanoides y los Provocadores ataquen a Defender. Para mayores detalles vea la **TABLA DE SELECCION DE JUEGOS**.

### MISIONES DE ENTRENAMIENTO CONTRA MUTANTES

Los Juegos 3, 6, 9 para una persona y 13, 16, 19 para dos

jugadores son Misiones de Entrenamiento contra Mutantes (MEM) especiales. Estas misiones ayudan a los jugadores a desarrollar las técnicas necesarias para sobrevivir una vez que los Mutantes tienen el control, lo cual ocurre en el momento en que los cinco Humanoides han sido convertidos en Mutantes (Figura 9).



*Figura 9. Misiones de Entrenamiento contra Mutantes*



## OLEADAS QUE SE OMITEN

Los Juegos 4, 5, 6 para una persona y 14, 15, 16 para dos jugadores omiten las dos primeras oleadas de ataque y empiezan en la Oleada 3. Estos juegos son para jugadores experimentados que desean un reto más grande.

Los Juegos 7, 8, 9 para una persona y 17, 18, 19 para dos jugadores empiezan en la Oleada 5 y se recomiendan para los jugadores muy experimentados y los expertos.

# SUGERENCIAS UTILES

## ESCUCHE LOS SONIDOS

Los sonidos de DEFENDER son muy importantes para usted y un caso de vida o muerte para los Humanoides. Un "chillido" muy agudo, parecido al que hace una ardilla excitada, es el grito del Humanoide pidiendo ayuda. Cuando lo oiga, vaya de inmediato al rescate. Si deja que un Humanoide tenga una caída libre al suelo y oye "crash" o "crunch" en lugar de una corta melodía alegre, sabrá que el Humanoide se estrelló y no obtendrá los 250 puntos extra. Ni siquiera tiene que ver el contador.

## USE EL RADAR

Practique el uso del radar para descubrir de dónde vienen los Extraterrestres, cuál Humanoide están raptando y cuáles Humanoides aún hay que defender. El radar es un elemento estratégico importante en cualquier juego. Cuando aprenda a confiar en él, el radar le ayudará a mejorar su puntuación. Vea USO DEL RADAR y RESCATE DE LOS HUMANOIDES en la sección **REGLAS DEL JUEGO** para mayor información sobre el uso del radar.

## LA VELOCIDAD ES IMPORTANTE

Mantenga a Defender avanzando a la velocidad máxima posible sin perder control. Recuerde que es más difícil darle a un blanco en movimiento.

## CAMBIOS DE DIRECCION REPENTINOS

Los cambios sorpresivos de dirección son una buena táctica. Confunde a los Extraterrestres y los hace detenerse en sus trayectorias. En el momento que el Extraterrestre se recupera, usted puede colocar a Defender en una posición estratégica, cambiar de posición otra vez y destruir al Extraterrestre con sus proyectiles laser.

## BOMBAS RAPIDAS

Si no desea dejar sueltos muchos Swarmers al principio de una oleada, use bombas rápidas, en lugar de proyectiles de rayos laser, para destruir los Pods. Pero no desperdicie las bombas, tal vez necesite una para salvar a un Humanoide en un mínimo de tiempo o para destruir el número suficiente de Extraterrestres a fin de



superar el límite de 10.000 puntos y ganar una vida y una bomba rápida extra.

### CAPTURA Y TRASLADO

Si se encuentra en una oleada rápida, capture y llévese un Humanoide. Recuerde que un In-

vasor no puede recoger otro Humanoide si Defender ya tiene uno. En las oleadas subsecuentes, es buena estrategia el esperarse hasta haber destruido casi todos los Extraterrestres, cuando sólo quede uno, antes de bajar al Humanoide.

## TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

Un Jugador. Juego No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10*
Velocidad al recoger a un Humanoide	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Misión de Entrenamiento contra Mutantes										
Velocidad del Mutante y el Provocador	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Oleada inicial	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1
Dos Jugadores. Juego No.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20*
Velocidad al recoger a un Humanoide	★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★ ★	★ ★ ★		★
Misión de Entrenamiento contra Mutantes										
Velocidad del Mutante y el Provocador	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★ ★	★ ★ ★	★★ ★★	★
Oleada inicial	1	1	1	3	3	3	5	5	5	1

NOTA: ★ = Lenta; ★ = Moderadamente Rápida; ★ = Rápida; ★★ = Muy Rápida; \* Versión para niños



**DEFENDER\***



---

# DEFENDER\*

---



 A Warner Communications Company

---

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

---

© 1982 Atari, Inc. ALL RIGHTS RESERVED

C016973-09 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.