

# 20

VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGO VIDEO

# DEFENDER\*

\*Trademark of Williams Electronics, Inc.



ATARI®

A Warner Communications Company



CX2609

SPECIAL  FEATURE

# 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 débâcle 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. *Éléments 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.

## 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*



*Piéteur*



*Insectoïdes*



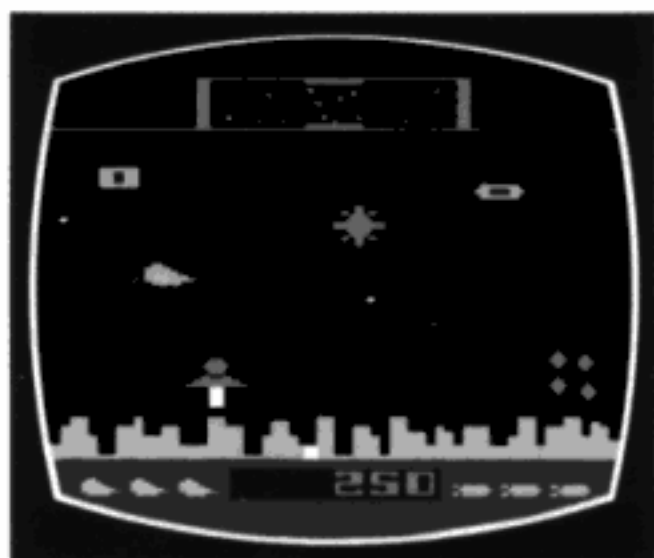
*Bombardier*



*Envahisseur*



*Mutant*



*Figure 2. Vague d'offensive Alien*

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.

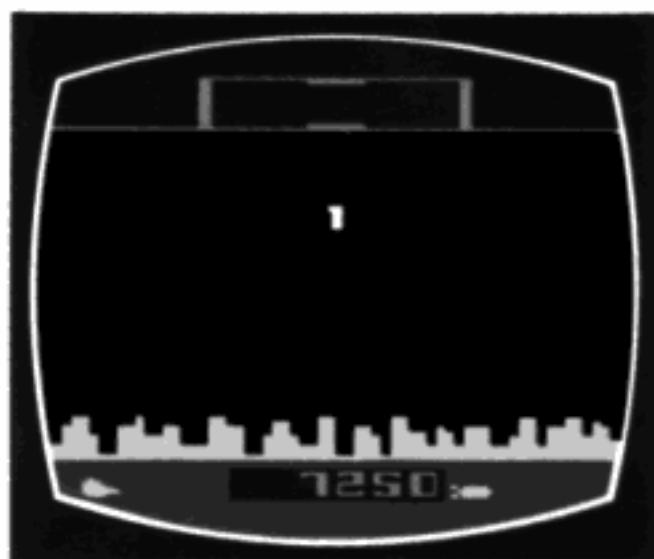


Figure 3. Fin d'une offensive.

## 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.

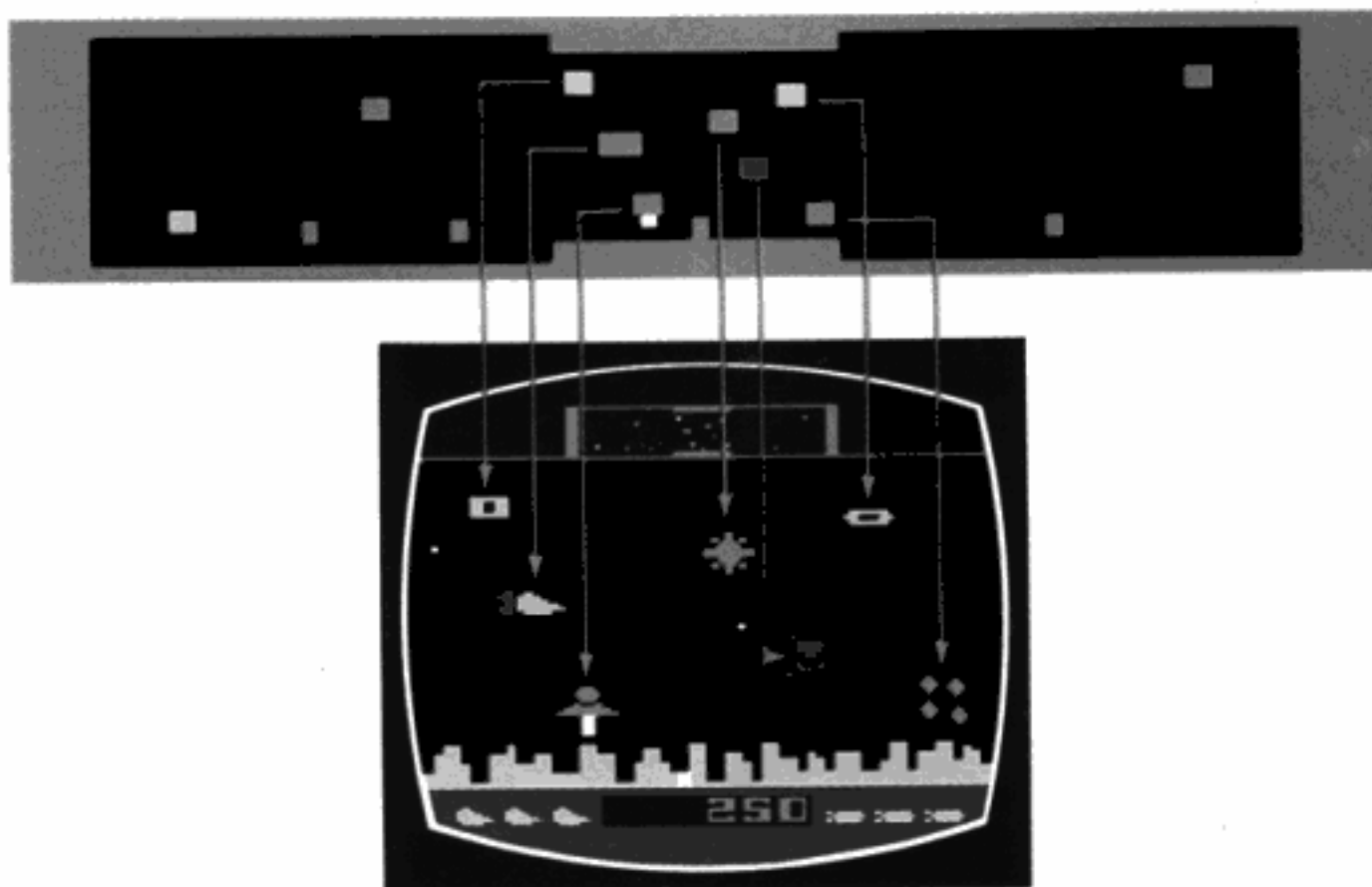


Figure 4. Emploi de l'écran radar

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.

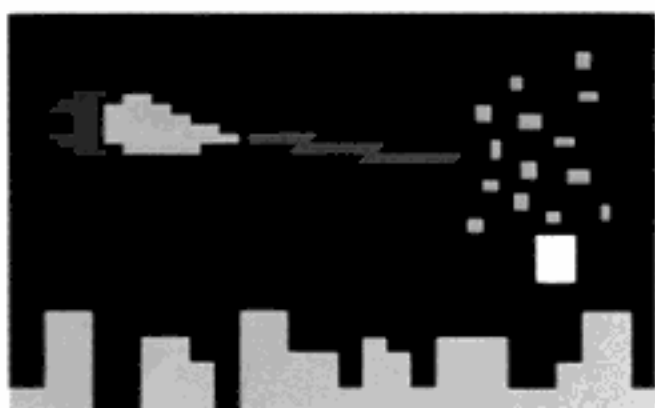
L'écran radar représente le moyen le plus rapide de repérer le lieu d'un enlèvement. Cherchez l'Humanoïde qui est emporté vers le haut de l'écran radar (voir **Figure 4**). Tandis que vous volez à sa rescousse, continuez à surveiller sa position sur l'écran radar et placez le Defender en conséquence. 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 préféreriez 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 pourriez 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.

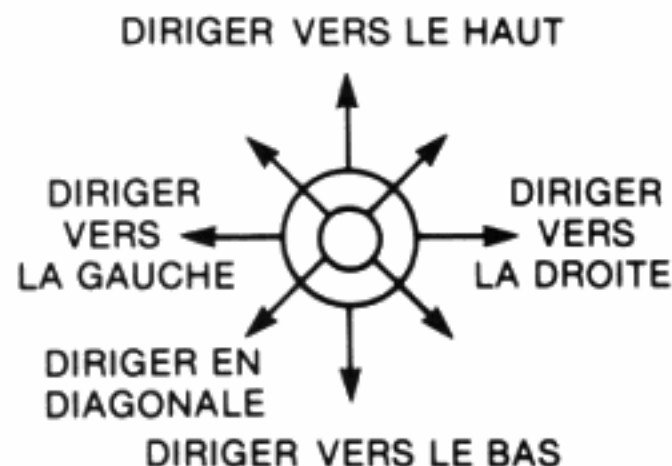
# EMPLOI DES COMMANDES

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.

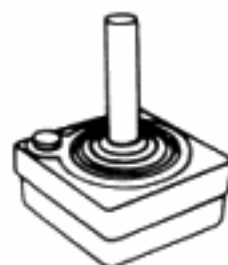
*Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'instruction.*

## 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.

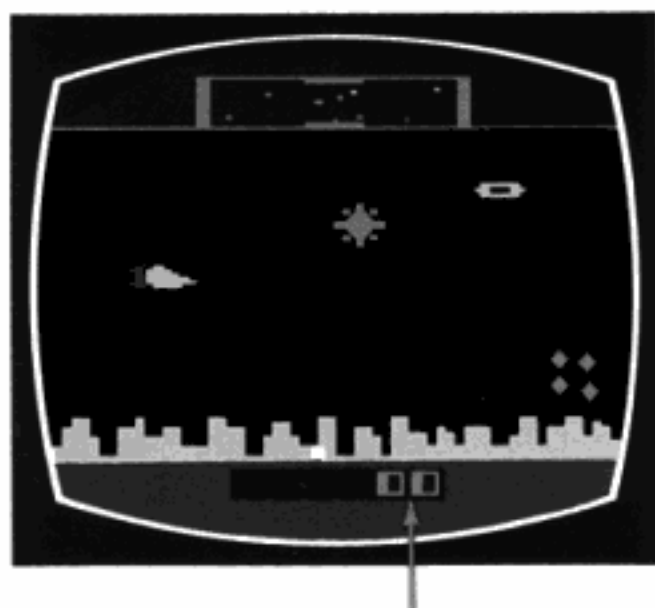
En position **A**: le Defender se meut lentement; il devient plus difficile de chasser les Aliens et de sauver les Humanoïdes.

### 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 RESCousse 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

---

# 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.