

CREDITS
Program Design by Williams Electronics, Inc. and Jeff Minter. Coding by Jeff Minter. Graphics by WJS Design and Simon Butler. Music by Martin Walker. Sound FX by Jeff Minter.

COPYRIGHT
(c)1990 ARC Software. All rights reserved.

Copyright subsists in all ARC software, documentation and artwork. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express written permission of the publisher. No part of these instructions may be reproduced by any means without the prior written consent of the copyright holder. If this program is faulty and fails to load, please return it to the place of purchase.

Atari and the Atari logo are registered trademarks and ARC, ST, STE, MEGA are trademarks of Atari Corporation. CBM and Amiga are registered trademarks of Commodore Amiga, Inc. IBM, PS/1 & PS/2 are registered trademarks of International Business Machines, Inc. Defender & Stargate are trademarks of Williams Electronics, Inc. Published by ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ

DEFENDER II

INSTRUCTIONS FOR ATARI ST/STE AND CBM AMIGA COMPUTERS

LOADING INSTRUCTIONS

Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. Place the Defender II program disk in drive A (DFO) and switch on. The title screen will appear. Press the fire button on the joystick to start the game.

GAME OPTIONS

There are six options available from the main title screen. Each option is represented by a box on screen; use the mouse to move the pointer and click in the box representing your choice. (If the music is playing, press SPACE to get the pointer). Selecting any of the Begin Game options will lead you to a further screen, at which you can choose to begin a One- or Two-Player game. In Two-Player games, players take alternate turns, play passing whenever a player's ship is destroyed. If you are starting Defender II, you will see a third option on this subsequent screen. If you click on the illuminated pyramid, you can enter a Sector Code, allowing experienced players to begin play at an advanced level.

DEFENDER

You control a small but agile spaceship which flies at will through a horizontally-scrolling. At the bottom of the gamespace, a mountain range defines the upper limit of the ground zone. Within the ground zone stroll ten Humanoids. You are Defender: it is these Humanoids that you must defend. Into your gamespace appear a variety of hostile enemies. Your priority targets are the Landers. These ships are fairly slow-moving and at first not unduly aggressive, but they must be dealt with urgently, as their mission is to cruise above the mountains looking out for Humanoids to abduct. With increasing frequency, Landers will swoop down and grab hold of one of your Humanoids, causing him to emit a frightened squeal. This is your cue to streak to the rescue. The Lander tries to drag your Humanoid up to the top of the screen. If you can get there and blow away the Lander, the Humanoid will drop off and fall back to the planet surface. The Humanoid can survive falls of a short distance, but if he falls too far, he will die. The only neat thing to do is catch the falling Humanoid by running into him with your ship. Once you've got him, you can take him anywhere; unless you put him back down on the planet, he'll just dangle there taking in the view. He cannot be shot while you've got him. You can carry any number of Humanoids underneath your ship. When you decide to replace your Humanoids on the planet surface, you get a bonus for each one. Of course, you are far from defenceless in the face of all this naughtiness. You have a rapid-fire sheet-laser cannon in your ship which never runs out of ammunition or energy (It also kills Humanoids up a treat, so watch it). You have limited stocks of the most powerful weapon in video history, the Smart Bomb. Trigger a Smart Bomb and every enemy on the screen is instantly transformed into jelly. You also have a further tactical aid to your disposal: your Scanner. This is a small radar screen located above the main display. The scanner maps the whole of gamespace, displaying the position of each occupant, hostile or friendly, as a coloured blip. Use the Scanner to grasp in an instant the situation as it evolves and plan an effective response.

STARGATE

Williams followed up the original Defender arcade game with the sequel STARGATE. This new game introduced extra enemies and a couple of twists to the gameplay; and increased the overall game difficulty. Stargate gave the player one extra weapon, called Inviso. This weapon permits the player to cause his ship to become invulnerable and invisible, whilst leaving all the weapons fully operational. With Inviso on, the player can kill enemies by ramming and cannot be shot (very useful for tricky Humanoid rescues). The main game feature was the eponymous Stargate. This portal hovers above the planetoid and the player can fly in at any time. Usually, the Stargate will warp the player instantly to the other side of the gamespace. The Stargate also has two more important functions: if you fly in while a Humanoid abduction is taking place anywhere on the planetoid, the Stargate will warp you straight there, ready to exact retribution. And if you gather up four or more Humanoids and enter, you can Warp ahead by three levels, copying a lot bonus for so doing.

GAME STRUCTURE - DEFENDER AND STARGATE

Defender consists of a single mission - protecting your Humanoids - repeated endlessly, with more and nastier versions of the enemies on each successive level. If you lose your planet, it is restored, with a full complement of Humanoids, at each fifth level - so, if you lose your planet on level eight, you'd get it back with ten new Humanoids at level ten. Stargate has a similar structure, but with two new missions added. The new missions are the Yllabian Dogfight, which takes place in free space on Level Five, and the Firebomber Showdown, which occurs over the usual planetoid but with no Landers, at Level Ten. Your Humanoids and planetoid are restored after each of these special missions. The missions alternate at every five levels, so you get the Yllabian Dogfight again at 15, Showdown at 20 etc.

DEFENDER II: GAME STRUCTURE AND OVERVIEW

Defender II retains many of the gameplay elements from Defender and Stargate, whilst adding a variety of different missions and enemies. The game is structured as a series of 4-wave 'zones'. Each zone consists of a Mission or Theme Wave followed by three Defender waves played out over the usual planetoid. There are eight distinct Mission Waves, during which the player is required to achieve some objective specified at the start of the wave; and eight Theme Waves, in which a plague of a particular enemy species is encountered. The player is equipped with the usual laser and Smart Bombs, plus the following items of extra ordnance:

TOOTH PASTE LASER - A fat, powerful weapon, useful for destroying targets which might otherwise require a lot of shots from the usual laser.

BOMB POD - Allows the player to shoot a stream of bombs at ground-based targets.

UPSHOOTER - Covers the player with shots which issue on an upward diagonal.

AI DRONE - The most useful all-round weapon, and the default issue. The drone accompanies your ship, looking for and aiming at enemies, and despatching them with a powerful beam laser.

The player has a limited supply of power for these weapons; when that power is gone, they cannot be fired. New power is given out at every 10,000 points, along with an extra ship and Smart Bomb. The most awesome weapon in the armory is the SMART LASER. When triggered, the Smart Laser lashes out in the form of lightning bolts all around your ship, destroying all enemies within range. Like the other weapons, Smart Laser draws power from your supply and cannot be activated when that power is drained. The ship laser, Smart Bombs and Smart Laser, plus one of the special weapons, are available at any one time. You can select any of the special weapons at any time; there is no restriction as long as you have the power to fire them! There is a Star Gate, which may be used for Humanoid rescues and Warpings just like its predecessor. The gameplay progresses through 16 distinct 4-wave sectors, with new enemies being introduced each sector. In all, you may expect to encounter some sixty alien types, armed with eighteen different kinds of weapon, on your journey through the game! Some missions require the use of the ship's tractor beam, which drains all the power usually reserved for the weapon systems... Humanoids and Planetoid are restored after each Mission/Theme wave. When your game is over, you are given a Sector Code. On subsequent games, you can enter this code and begin play at the start of that sector, copying a positively obese Star Bonus for surviving the initial wave of the sector.

DEFENDER II CONTROLS

The recommended and default control method for Defender II uses a combination of mouse and keyboard controls. Ship flight controls are assigned to mouse, weapon systems to keyboard. With practice, the mouse provides an intuitive, fast and accurate flight control, and all weapons are easily activated without having to move your hand around the keyboard.

Mouse operation: Move ship vertically

Left Mouse: THRUST (Accelerate ship in direction it is pointing)

Right Mouse: REVERSE (Turn ship around)

Left SHIFT: FIRE (Hold down for continuous rapid fire)

CONTROL: Smart Bomb (Press once to trigger a Bomb)

ALTERNATE: Inviso/Smart Laser (Hold down for as long as you require Inviso or Smart Laser)

SPACE BAR: Weapon Select (Press once to select next special weapon in Defender II)

There is an alternative keyboard control method available for those who can't handle the mouse controls. Use the Options screen to select keyboard controls. The keys are deployed as follows:

CONTROL: Up

Left SHIFT: Down

ALTERNATE: Reverse

RETURN: Thrust

#: Fire

Right SHIFT: Smart Bomb

Cap Lock: Inviso/Smart Laser

TAB: Weapon Select

To help you learn the Mouse controls, use the Trainer option from the title screen. This gives you a free hand to take a pop at a few baddies and try out the starbuggy before going into battle.

HIGH SCORES

If you make it into the Top Ten scores on any of the games, you will be asked to enter three initials for the highscore lists. When asked to enter the initials, use left/right mouse motions to select the correct letter, and press the left button to enter your selection. The score table is displayed with your entry added after you have entered the last letter. The three score tables (for Defender, Stargate and Def II) are displayed in rotation during the game's Attract Mode. You can check the scores at any time by clicking on the appropriate Game Start icon with the RIGHT Mouse button on the main title screen. Hold down the RIGHT Mouse button while the table is displayed to hold it for as long as you require. If you complete a game and you forget to check your score while Game Over was happening, you can just leave the controls alone and watch the Attract Mode. The last Player One/Player Two scores are displayed when the game is demonstrated.

USING SECTOR CODES

At the start of a game of Defender II, you can click on the illuminated pyramid to enter a valid Sector Code and gain access to higher levels of the game. The current Sector Code is displayed beneath the pyramid. Clicking on the pyramid replaces the code with dashes, allowing you to enter a valid code. Use the same mouse motions as for highscore initial entry. If the code is accepted, the new starting level is displayed at the bottom left of the screen, along with the Starting Bonus for that level. Play now begins at that level, and when the first wave is successfully completed, the Starting Bonus will be added to your score. Clicking the RIGHT Mouse button on the pyramid will reset the game to the START Sector.

CONVENIENCE CONTROLS

Usually just the lock on the door, the seat and the flush handle. Seriously though, these controls are available during a game for the convenience of the player: The following keys do the following funky stuff:

P - Pause Game (press 'U' for Unpause to resume the action)

X - Exit/Restart: Quits current game and goes back to Title Sequence.

S - Samples On/Off: Allows you to turn off the in-game sound effects. This is fine if you are the sort of dude who plays their Defender in a darkened room with very loud rock blasting, and on the ST it frees up precious CPU time, thereby enhancing display performance.

GENÉRIQUE

Conception du programme : Williams Electronics, Inc. et Jeff Minter. Codage : Jeff Minter.
Graphismes : WJS Design et Simon Butler. Musique : Martin Walker. Effets sonores : Jeff Minter.
COPYRIGHT

©1990 APC Software. Tous droits réservés.

Tout le logiciel, la documentation et les graphismes ARC sont protégés par des droits d'auteur. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous toute forme ou par tout moyen. Ce logiciel est vendu à la condition qu'il ne soit pas tout sans la permission écrite expresse de l'éditeur. Aucune partie de ces instructions ne peut être reproduite par un moyen quelconque sans le consentement préalable par écrit du détenteur des droits d'auteur. Si ce programme est détaché et est en charge pas, veuillez le retourner à l'éditeur où vous l'avez acheté.
Atari et le logo Atari sont des marques déposées d'ARC, ST, STE, MEGA sont des marques déposées de la Atari Corporation. GEN et Arma sont des marques déposées de Commodore. Arma, Inc. IBM, PS/1 et PS/2 sont des marques déposées d'International Business Machines, Inc. Defender et STARGATE sont des marques déposées de Williams Electronics, Inc. Publié par APC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ

DEFENDER II

INSTRUCTIONS POUR LES ORDINATEURS ATARI ST/STE ET CEM ARMA

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutilisés. Mettez la disquette programme Defender II dans le lecteur A (DFD) et allumez. L'écran des titres sera affiché. Appuyez sur le bouton de fin du manche à balai pour commencer le jeu.

OPTIONS DE JEU

Il y a six options disponibles à partir de l'écran des titres principal. Chaque option est représentée par une case sur l'écran : utilisez la souris pour déplacer le pointeur et faites un clic dans la case correspondant à l'option choisie. (Si l'y a de la musique, appuyez sur SPACE pour faire apparaître le pointeur). La sélection d'une des options Begin Game vous fera passer à un autre écran, et à ce moment-là, vous pouvez choisir de commencer un jeu à un ou à deux joueurs. Dans les jeux à deux, les joueurs jouent à tour de rôle, le tour passant à l'autre joueur lorsque l'engin du premier joueur est détruit. Si vous lancez Defender II, vous verrez une troisième option sur cet écran ultérieur. Si vous faites un clic sur la pyramide illuminée, vous pouvez entrer un code secteur, ce qui permet aux joueurs expérimentés de commencer à jouer à un niveau avancé.

STRUCTURE DU JEU - DEFENDER ET STARGATE

L'objectif unique de Defender consiste à protéger vos humanités - cette option étant répétée interminablement, avec des ennemis plus nombreux et plus méchants à chaque niveau réussi. Si vous perdez votre planète, elle est restaurée, avec un complément intégral d'humanités, tous les cinq niveaux - alors, si vous perdez votre planète au niveau huit, vous la récupérez avec dix nouveaux humanités au niveau dix. Stargate a une structure semblable, mais avec deux missions en plus. Les nouvelles missions sont le Yabian Droglight qui se déroule en espace libre au niveau cinq, et le Firebomber Showdown, qui intervient au-dessus de la planète habituelle mais sans Landers, au niveau dix. Vos humanités et planètes sont restaurés après chacune de ces missions spéciales. Les missions alternent tous les cinq niveaux, donc vous retrouverez le Yabian Droglight au niveau 15, le Showdown au niveau 20, etc.

DEFENDER II : STRUCTURE ET VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Defender II consiste en un grand nombre des éléments du jeu de Defender et Stargate, tout en ajoutant de nouvelles missions et d'ennemis différents. Le jeu se présente sous la forme d'une série de "zones" à 4 ondes. Chaque zone se compose d'une onde mission ou d'une onde thème vivie de trois ondes Defender jouées au-dessus de la planète habituelle. Il y a huit ondes mission distinctes, pendant lesquelles le joueur doit atteindre un objectif spécifique au début de l'onde, et huit ondes thème, dans lesquelles on rencontre un fléau d'une espèce d'ennemis particulière. Le joueur est doté du laser et des Smart Bombs habituels, ainsi que des matériaux supplémentaires suivants :

TOOTHPISTE LASER - Une grosse arme puissante, utile pour détruire des cibles qui pourraient autrement nécessiter beaucoup de tirs à partir du laser habituel.

BOMBS DROP - Permet au joueur de tirer une succession de bombes sur des cibles se trouvant au niveau du sol.

UPSHOOTER - Couvre le joueur à l'aide de balles qui suivent une diagonale en partant du bas.

A1 BROKE - L'arme complète la plus utile, le matériel de défaut. La voiture légendaire accompagne votre engin, cherchant et tirant sur ses ennemis et les abattant à l'aide d'un laser à faisceau puissant. Le jeu dispose d'une puissance limitée pour ces armes, lorsque cette puissance est épuisée, on ne peut plus tirer. Une recharge de puissance est fournie tous les 10 000 points, ainsi qu'un engin et une Smart Bomb supplémentaires. La nouvelle arme la plus impressionnante est le **SMART LASER**. Lorsque vous appuyez sur la défense, le Smart Laser produit des éclats tout autour de votre engin, détruisant tous les ennemis à sa portée. Comme les autres armes, le Smart Laser tire de la puissance de votre réserve et ne peut pas être activé lorsque cette puissance est épuisée. Le laser du Jengin, les Smart Bombs et le Smart Laser, vous une seule des armes spéciales, sont disponibles à la fois. Vous pouvez sélectionner l'une quelconque des armes spéciales à tout moment - il n'y a pas de limite tant que vous disposez de la puissance nécessaire pour tirer il y a un Stargate qui peut être utilisé pour les sauvegardes des humanités et le passage aux autres niveaux tout comme son prédécesseur.

DEFENDER
Vous contrôlez un engin petit mais très maniable qui vole à volonté à travers un écran à déroulement horizontal. Au bas de l'écran de jeu, une chaîne de montagnes définit la limite supérieure de la zone au sol. Dans les limites de la zone au sol fléauent dix humanités. Vous êtes le Defender - c'est ces humanités que vous devez défendre. Dans votre espace de jeu apparaît une diversité d'ennemis hostiles. Vos cibles prioritaires sont les Landers. Ces engins se déplacent sans arrêt, et au début, ils ne sont pas excessivement agressifs, mais il faut s'en occuper de toute urgence car leur mission consiste à voler au-dessus des montagnes à la recherche d'humanités qu'ils pourraient enlever. Avec une fréquence grandissante, les Landers descendent en pique et se saisissent de l'un de vos humanités, ce qui fait pousser un cri d'effroi à ce dernier. C'est votre signal pour vous précipiter à son secours. Le Lander essaie de traîner votre humanité jusqu'en haut de l'écran. Si vous pouvez y parvenir et abattre le Lander, l'humainité sera libérée et rejoindra la surface de la planète. L'humainité peut survivre à des chutes peu importantes, mais si elle tombe de trop haut, elle mourra. La seule bonne chose à faire est d'attraper l'humainité qui tombe en lui rendant secours avec votre engin. Une fois que vous l'avez, vous pouvez l'emporter n'importe où, à moins que vous ne le repositiez sur la planète, il pendra là en regardant le paysage. On ne peut pas lui tirer dessus pendant que vous l'avez. Vous pouvez transporter un nombre quelconque d'humanités sous votre engin. Lorsque vous décidez de remettre vos humanités sur la surface de la planète, vous obtenez une prime pour chacun. Bien entendu, vous êtes loin d'être sans défense face à toute cette mécanochorie. Vous avez un canon à laser à tir rapide dans votre engin qui n'est jamais à court de munitions ou d'énergie. (Il coupe aussi les humanités en morceaux à merveille, alors faites attention.) Et vous avez des stocks limités de l'arme la plus puissante de l'histoire de la vidéo, la Smart Bomb. Larguez une Smart Bomb et tous les ennemis

sur l'écran seront instantanément transformés en morceaux minuscules. Vous disposez également d'une autre arme tactique : votre scanner. Il s'agit d'un petit écran radar situé au-dessus de l'affichage principal. Le scanner balaye l'ensemble de l'espace de jeu, affichant la position de chaque occupant, hostile ou sympathique, sous forme de petit cercle. Utilisez le scanner pour saisir en un instant la situation au fur et à mesure qu'elle se développe et planifiez une réponse efficace.

STARGATE

Williams a suivi le jeu d'arcade Defender original avec STARGATE. Ce nouveau jeu a introduit des ennemis supplémentaires et une ou deux modifications au jeu, et a augmenté la difficulté globale du jeu. Stargate a donné au joueur une arme supplémentaire, du nom d'Invito. Cette arme permet au joueur de rendre son engin invincible et inviolable, tout en conservant la fonctionnalité intégrale des armes. Lorsque Invito est en marche, le joueur peut tuer des ennemis en les tamponnant sans être abattu (très utile pour les sauvegardes délicates d'humanités). La principale caractéristique du jeu était le Stargate éponyme. Ce portail plane au-dessus de la planète et le joueur peut y entrer à tout moment. Habituellement, le Stargate lera passer le joueur instantanément à l'autre côté de l'espace de jeu. Le Stargate possède également encore deux fonctions importantes : si vous entrez pendant l'enlèvement d'un humanité n'importe où sur la planète, le Stargate vous permettra d'y aller directement, prêt à administrer un châtiment. Et si vous ramassez quatre humanités ou plus et que vous entrez, vous pouvez sauter trois niveaux, en obtenant une grosse prime. Le jeu progresse à travers 15 secteurs à 4 ondes distinctes, de nouveaux ennemis étant introduits dans chaque secteur. En tout, vous pouvez vous attendre à rencontrer, au cours de votre parcours à travers le jeu, quelque soixante types d'ennemis, armés de dix-huit différents types d'armes ! Certaines missions nécessitent l'utilisation du faisceau traceur de l'engin qui éprouve toute la puissance habituellement réservée aux systèmes d'armes... Les humanités et la planète sont restaurés après chaque onde mission/thème. Lorsque votre jeu est terminé, on vous donne un code secteur. Lors de jeux ultérieurs, vous pouvez entrer ce code et commencer de jouer au début de ce secteur, en obtenant une prime de départ positivement obèse pour avoir survécu à l'onde initiale du secteur.

COMMANDES DU DEFENDER II

La méthode de commande recommandée et de défaut pour le Defender II utilise une combinaison de la souris et du clavier. Les commandes de vol de l'engin sont affectées à la souris, les systèmes d'armes au clavier. Avec la pratique, la souris fournit une commande de vol intuitive, rapide et précise, et toutes les armes sont facilement activées sans avoir à trop déplacer votre main autour du clavier.

Déplacement de la souris vers le haut/bas : Déplacement vertical de l'engin

Déplacement de la souris vers la gauche : POUSSEE (Fait accélérer l'engin dans la direction dans laquelle il est tourné)

Déplacement de la souris vers la droite : MARCHE ARRIERE (Fait tourner l'engin dans la direction contraire)

SHIFT gauche : TIR (Maintient pour un tir rapide continu)

CONTROL : Smart Bomb (Appuyez une fois pour larguer une bombe)

ALT : Invito/Smart Laser (Maintenez en position enfoncée aussi longtemps qu'il vous faut Invito ou Smart Laser)

SPACE BAR : Sélection des armes (Appuyez une fois pour sélectionner l'arme spéciale suivante dans Defender II) Une méthode de commande alternative à partir du clavier est disponible pour ceux qui ne peuvent pas maîtriser la souris. Utilisez l'écran des options pour sélectionner les commandes clavier. Les touches sont comme suit :

CONTROL : Vers le bas

SHIFT gauche : Vers le bas

ALT : Marche arrière

RETURN : Pousse

: Tir

SHIFT droit : Smart Bomb

Caps Lock : Invito/Smart Laser

TAB : Sélection des armes

Pour vous aider à vous familiariser avec les commandes souris, utilisez l'option formation que vous sélectionneriez à partir de l'écran des titres. Cela vous permet de vous exercer à tirer sur quelques méchants et d'essayer le jeep stargabyg avant de livrer bataille.

SCORES ELVES

Si votre score est dans les dix premiers pour l'un quelconque des jeux, on vous demandera d'entrer trois initiales pour les listes des scores élevés. Lorsqu'on vous demande d'entrer les initiales, utilisez les mouvements de souris vers la gauche/droite pour sélectionner la lettre correcte et appuyez sur le bouton gauche pour entrer votre sélection. Le tableau des scores est affiché à l'écran une fois que vous avez entré la dernière lettre. Les lettres des tableaux des scores (pour Defender, Stargate et Def II) sont affichées à tour de rôle en mode Atari du jeu. Vous pouvez regarder les scores à tout moment en faisant un clic sur l'icône Game Start approprié avec le bouton de souris DROIT sur l'écran des titres principal. Maintenez en position enfoncée le bouton de souris DROIT pendant que le tableau est affiché pour le maintenir aussi longtemps que vous le désirez. Si vous terminez un jeu et que vous oubliez de regarder votre score, il vous suffit de ne pas toucher aux commandes et de regarder le mode Attrac. Les derniers scores du joueur 1/jeu 2 sont affichés lors de la démonstration du jeu.

UTILISATION DES CODES SECTEURS

Au début d'un jeu de Defender II, vous pouvez faire un clic sur la pyramide illuminée pour entrer un code secteur valide et accéder aux niveaux plus élevés du jeu. Le code secteur actuel est affiché en-dessous de la pyramide. Un clic sur la pyramide remplace le code par des tirets, vous permettant d'entrer un nouveau code. Utilisez les mêmes mouvements de souris que pour l'entrée initiale des scores élevés. Si le code est accepté, le nouveau niveau de départ est affiché en bas à gauche de l'écran, ainsi que la prime de départ pour ce niveau. Si vous commencent maintenant à ce niveau, et lorsque la première onde a été terminée avec succès, la prime de départ revient à s'ajouter à votre score. Un clic sur le bouton de souris DROIT sur la pyramide remettra le jeu au secteur START.

COMMANDES LORSQUE L'ON VEUT S'ABSENTER

Habituellement, tout le verrou sur la porte, le siège et la chaise. Soyez sérieux, ces commandes sont disponibles pendant un jeu lorsque le joueur veut s'absenter. Les touches suivantes font les choses formidables suivantes :

P - Arrête le jeu (appuyez sur "U" pour Unpause pour reprendre l'action)

X - Sortie/Recommencez. Quitte le jeu actuel et retourne à la séquence des titres.

S - Echouilles marche/arrière. Vous permet d'entendre les effets sonores du jeu. Cela ne pose pas de problèmes à moins que vous ne jouiez le genre de jeu que joue au Defender dans une pièce obscure avec de la musique d'ambiance à l'arrière-plan. Si, cela libère un temps d'arrêt central précieux, améliorant, de ce fait, la performance d'affichage.

©1990 ARC Software. Alle Rechte vorbehalten. Das Copyright besteht für die gesamte ARC Software, die Dokumentation und das Bildwerk. Es darf kein Teil dieser Software kopiert oder in irgendeiner Form oder durch irgendwelche Mittel übertragen werden. Der Verkauf dieser Software findet unter der Bedingung statt, daß sie nicht ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Herausgebers verliehen wird. Kein Teil dieser Anleitungen darf durch irgendwelche Mittel ohne das schriftliche Einverständnis des Copyright-Inhabers reproduziert werden. Wenn dieses Programm defekt ist und nicht geladen werden kann, dann bring es bitte wieder zur Verkaufsstelle zurück. Atari und das Atari Logo sind eingetragene Warenzeichen und ARC, ST, STE, ME5 sind Warenzeichen von Atari Corporation. CBM und Amiga sind eingetragene Warenzeichen von Commodore Amiga, Inc. IBM, PS/2 & PS/2 sind eingetragene Warenzeichen von International Business Machines, Inc. Defender und Stargate sind eingetragene Warenzeichen von Williams Electronics, Inc. Herausgegeben von ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 8SZ.

DEFENDER II ANWEISUNGEN FÜR ATARI ST/STE UND CBM AMIGA COMPUTER LADUNGSANWEISUNGEN

Den Computer anschalten und alle unnötigen Peripheriegeräte trennen. Legt die Programmierdiskette Defender II ins Laufwerk A (DFD) und schalte den Computer an. Darauf erscheint die Titelseite. Drücke auf den Feuerknopf am Joystick und beginne mit dem Spiel.

OPTIONEN DES SPIELS

Die Hauptmenüseite stellt sechs Optionen zur Verfügung. Jede Option wird durch einen Kasten auf dem Bildschirm dargestellt, von dem du den Zeiger zu bewegen und knippen (in den Kasten, der deine Wahl darstellt. (Wenn die Maus spielt, drücke die LEERTASTE, um den Zeiger zu bekommen). Das Wählen irgendeiner Spielstart-Option führt dich zu einer weiteren Anzeige. Bei dieser kannst Du wählen, ob Du mit einem Ein- oder Zwei-Personen-Spiel beginnen möchtest. Bei Spielen mit zwei Personen, spielen die Personen abwechselnd, indem das Spiel an den anderen überläßt, wenn das Schiff des einen Spielers zerstört wurde. Wenn Du mit Defender II beginnst, wirst Du eine dritte Option in dieser nachfolgenden Anzeige sehen. Wenn Du auf die beleuchtete Pyramide knipst, kannst Du in einen Sektor-Code eintreten, was erfahrenen Spielern ermöglicht, das Spiel auf fortgeschrittener Ebene zu beginnen.

SPIELSTRUKTUR - DEFENDER UND STARGATE

Defender besteht aus einer einzigen Mission - Deine Humanoide zu schützen - was sich endlos mit mehr und bösartigeren Versionen der Feinde auf jeder aufeinanderfolgenden Ebene wiederholt. Wenn Du Deinen Planeten verläßt, wird er bei jeder fünften Ebene mit einer vollen Stärke an Humanoide wiederhergestellt - wenn Du also Deinen Planeten auf Ebene acht verloren hast, bekommt Du ihn mit zehn neuen Humanoide auf Ebene zehn zurück. Stargate hat eine ähnliche Struktur, jedoch sind ihm zwei neue Missionen hinzugefügt. Die neuen Missionen sind der Yllabian Drogliht, der in freiem Raum auf Ebene Fünf stattfindet und der Firebomb Showdown, der über den normalen Planetoid auf Ebene zehn, aber ohne Landers, stattfindet. Deine Humanoide und der Planetoid werden nach jeder dieser Spezialmissionen wiederhergestellt. Die Missionen wechseln sich bei jeder fünften Ebene ab, so daß Du den Yllabian Drogliht wieder bei Ebene 15 bekommst, Showdown bei 20 usw.

DEFENDER II: SPIELSTRUKTUR UND ÜBERSICHT

Defender II behält viele seiner Spielelemente von Defender und Stargate, jedoch wurden ihm eine Reihe verschiedener Missionen und Feinde hinzugefügt. Das Spiel wurde als eine Serie von 4-Wellen-Zonen strukturiert. Jede Zone besteht aus einer Mission- oder Thema-Wellen, gefolgt von drei Defender-Wellen, die über den üblichen Planetoid ausgetragen werden. Es gibt acht deutliche Mission-Wellen, während denen der Spieler ein Ziel erreichen muß, das am Anfang der Welle angegeben wird, und acht Themen-Wellen, bei denen man eine Horde von einer besonderen Art von Feind angreift. Der Spieler ist mit den üblichen Lasern und Smart Bombs ausgerüstet, zusätzlich des folgenden extra Wehrraums:

TOOTH PASTE LASER - eine dicke, kugelförmige Welle, nützlich für die Zerstörung von Zielen, die sonst eine Menge Schüsse vom göttlichen Laser erfordern könnten.

BOMB FOG - Ermöglicht dem Spieler, eine Flut an Bomben auf Bodenebene abzuwerfen.

UPSHOOTER - Gibt dem Spieler Deckung mit Schüssen, die in einer aufsteigenden Diagonale abgefeuert werden.

AI DROME - Die nützliche Allround-Waffe und Standardausrüstung. Der Drome begleitet das Schiff, um nach feindlichen Ausschau zu halten und auf sie zu zielen und sie mit einem mächtigen Strahlenlaser fortzujagen. Der Spieler hat eine begrenzte Kraftverpackung für diese Waffen, wenn diese Kraft ausläuft, können sie nicht mehr feuern. Bei 10.000 Punkten wird jeweils neue Kraft und ein zusätzliches Schiff und eine Smart Bomb ausgegeben. Die ehrfurchtgebietende Waffe im neuen Arsenal ist der SMART LASER. Bei seiner Auslösung, schlägt der Smart Laser mit Blitzschüssen im Ganzen Schiff herum um sich und zerstört alle Feinde in seiner Reichweite. Wie bei den anderen Waffen, entnimmt der Smart Laser Kraft aus Deiner Versorgung und kann nicht aktiviert werden, wenn die Kraft erschöpft ist. Der Schlüsselsatz, die Smart Bombs und der Smart Laser sowie eine der Spezialwaffen stehen Dir immer zur Verfügung. Du kannst zu jeder Zeit eine der Spezialwaffen wählen; es besteht keine Einschränkung so lange Du die Kraft besitzt, sie zu feuern! Es gibt ein Star Gate zur Rettung von Humanoide und Transport, genau wie bei seinem Vorgänger, die Du verwenden kannst.

DEFENDER

Da hast Kontrolle über ein kleines, aber bewegliches Raumschiff, das frei nach Belieben durch eine horizontale Spiel fliegt. Unter im Planeten bestimmt eine Berieselte die obere Grenze der Bodenebene. Innerhalb der Bodengrenze gehen zehn Humanoide umher. Du bist Defender - es sind diese Humanoide, die Du verteidigen müßt. In Deinem Spielraum erscheinen eine Anzahl verschiedener feindseliger Gegner. Deine Priorität sind die Landers. Diese Schiffe bewegen sich recht langsam und sind anfänglich nicht sonderlich aggressiv, aber sie müssen dringend in Angriff genommen werden, denn es ist ihre Mission, über die Berge zu ziehen und nach Humanoide Ausschau zu halten, um sie zu töten. Mit zunehmender Häufigkeit kommen sie im Sturzflug hinunter und ergreifen einen Deiner Humanoide, der einen Schreckensschrei von sich gibt. Das ist Dein Stichwort, um zur Rettung zu eilen. Der Lander versucht, Deinen Humanoide zum oberen Ende des Bildschirmes zu schleppen. Wenn Du dort hinkommst und den Lander wegjagst, fällt der Humanoide hinunter und zurück auf die Oberfläche des Planeten. Der Humanoide überlebt das Herunterfallen aus geringen Höhen, aber wenn er aus großer Höhe herunterfällt, stirbt er. Die einzige schlaue Handlung ist, den fallenden Humanoide zu fangen, indem Du mit Deinem Schiff in ihn hineinknippst. Wenn Du ihn erst einmal hast, kannst Du ihn überall hinnehmen. Sofern Du nicht wieder auf dem Planeten absteigt, baumelt er einfach nur da und genießt den Ausblick. Während er in Deinem Besitz ist, kann er nicht erschossen werden. Du kannst jede beliebige Anzahl an Humanoide unter Deinem Schiff tragen. Wenn Du dich

entscheidest, diese Humanoide wieder auf die Oberfläche des Planeten zu setzen, bekommst Du für jedes von ihnen eine Prämie. Du bist natürlich alles andere als schutzlos bei der ersten Drostigkeit. Du hast in Deinem Schiff einen schnellfeuernden Blatt-Laser, dem nie die Munition oder Energie ausgeht (er schließt auch Humanoide wunderbar auf, sei auf der Hut). Zusätzlich hast Du einen begrenzten Bestand von der mächtigsten Waffe in der Video-Geschichte, die Smart Bomb. Löse eine Smart Bomb aus und jeder Feind auf dem Bildschirm wird auf der Stelle in kleine Stücke transformiert. Außerdem steht Dir eine weitere taktische Hilfe zur Verfügung: Dein Abtaster. Dies ist ein kleiner Radarschirm, der sich oberhalb der Hauptanzeige befindet. Der Abtaster liefert eine Karte des ganzen Spielraums an und zeigt die Position jedes Anwesenden. Feind sowie Freund, als leuchtenden Farbpunkt an. Verwende den Abtaster, um sofort die Situation, wie sie sich entwickelt, zu erkennen und plane eine wirkungsvolle Reaktion.

STARGATE

Williams setzte nach dem ursprünglichen Spielhafen-Defender mit der Folge STARGATE fort. Dieses neue Spiel führte zusätzliche Feinde und ein paar Wänderungen ein und erhöhte den Gesamtspielverknüpfungsdag des Spiels. Stargate gab dem Spieler eine extra Waffe, genannt Inviso. Diese Waffe erlaubt dem Spieler zu bewirken, daß sein Schiff unsichtbar und unschaltbar wird, während es die volle Schußbereitschaft aller Waffen aufrecht erhält. Wenn Inviso an ist, kann der Spieler durch Schatten Feinde töten und kann selbst nicht erschossen werden (sehr nützlich für schwierige Rettungen von Humanoide).

DEFENDER CONT.

Die Hauptgeschichte des Spiels war das namentliche Stargate. Dieses Portal schwebt über dem Planeten und der Spieler kann zu jeder Zeit hineinfallen. Normalerweise transportiert das Stargate den Spieler sofort auf die andere Seite des Spielraums. Darüber hinaus hat das Stargate zwei weitere Funktionen: Wenn Du hineinfallst, wirst du irgendwo auf dem Planetoid im Humanoide einführt wird, transportiert dich das Stargate direkt dort hin, um sofort Vergeltung zu fordern. Und wenn Du vier oder mehr Humanoide einsammelst und eintrittst, kannst Du Dich um drei Ebenen vorwärts transportieren und eine letzte Prämie dafür kassieren. Das Spiel führt durch 14 deutliche 4-Wellen-Sektoren fort, wobei bei jeder Sektor neue Feinde eingeführt werden. Insgesamt kannst Du nicht rechnen, daß Dir während Deiner Reise durch das Spiel sechzehn Arten von Aliens begegnen, die mit achzehn verschiedenen Waffen ausgerüstet sind! Bei einigen Missionen ist der Gebrauch des Kraftzugstrahls des Schiffes erforderlich, der die ganze Kraft, die normalerweise für die Waffensysteme reserviert ist, anleitet... Die Humanoide und der Planeten werden nach jeder Mission-Thema-Wellen wiederhergestellt. Wenn Dein Spiel zu Ende ist, bekommst Du einen Sektor-Code. Bei darauffolgenden Spielen kannst Du diesen Code eingeben und das Spiel am Anfang dieses Sektors beginnen und dabei eine absolut superdicke Starprämie zum Überleben der ersten Welle des Sektors kassieren.

DEFENDER II - STEUERLEBEN

Die empfohlene und Standard-Steuermethode für Defender II verwendet eine Kombination von Maus und Tastatursteuerungen. Die Steuerungen für das Fliegen des Schiffes sind der Maus zugelegt, die Waffensysteme der Tastatur. Bei Übung bietet die Maus eine intuitive, schnelle und präzise Flugsteuerung und alle Waffen werden leicht aktiviert, ohne daß Du Deine Hand über die ganze Tastatur bewegen müßt.

Maus an/ab: Bewegt das Schiff horizontal

Links Maus: TRIERKRAFT (beschleunigt das Schiff in die Richtung, in die es zeigt)

Rechte Maus: RÜCKWÄRTSGANG (dreht das Schiff um)

Links SHIFT-Taste: FEUER (veranlaßt, um anhaltend schußlos zu feuern)

CONTROL: Smart Bomb (einen drücken um eine Bombe auszuwählen)

ALTERNATE: Inviso/Smart Laser (behalten so lange Du Inviso oder Smart Laser brauchst)

LEERTASTE: Waffenauswahl (wenn gedrückt, um nächste Spezialmethode (in Defender II zu wählen)

Es gibt eine andere Tastatur-Steuerungsmethode für diejenigen, die die Maussteuerung nicht handhaben können. Benutze die Optionsanzeige, um die Tastatursteuerungen zu wählen. Die Tasten sind wie folgt eingeteilt:

CONTROL: Auf

ALTERNATE: Rückwärtsgang

Feuer

Caps Lock: Inviso/Smart Laser

TABULATOR: Waffenauswahl

Damit Du die Maussteuerung besser erlernst, verwenden die Trainingen aus der Titelseite.

Diese gibt Dir einen Spielraum, einen Schuß auf ein paar Bösewichte abzugeben und den Starbug auszuprobieren, bevor Du in die Schlacht gehst.

HOHE PUNKTZAHL

Wenn Du es schaffst, in die Obere Zehn Punktzahlen irgendeines der Spiele zu kommen, wirst Du aufgefordert, drei Buchstaben für die Listen der Höhen Punktzahlen einzugeben. Benutze die linksverknüpften Mausbewegungen, um die richtigen Buchstaben zu wählen und drücke den linken Knopf, um Deine Waffe einzugeben. Die Punkttabelle wird mit Deiner hinzugefügten Eingabe angezeigt, nachdem Du den letzten Buchstaben eingegeben hast. Die drei Punkttabellen (für Defender, Stargate und Def II) werden im Turnus während des 'Attract Mode' des Spiels angezeigt. Durch Knippen im entsprechenden Spielstart-kon auf der Hauptleertaste mit dem RECHTEN Knopf der Maus, kannst Du die Punktzahl überprüfen. Halte den RECHTEN Knopf der Maus nieder, während die Tabelle angezeigt ist und halte ihn so lange es nötig ist. Wenn Du ein Spiel beendet hast und verpessen hast, Deine Punktzahl zu überprüfen, während 'Game Over' stattfindet, kannst Du einfach die Steuerleiste lassen und den 'Attract Mode' beobachten. Die Punktzahlen des letzten Ein-/Zweipersonenspiels werden angezeigt, wenn das Spiel vorgeführt wird.

VERWENDUNG DER SEKTOR-CODES

Am Anfang des Spiels Defender II kannst in die beleuchtete Pyramide knippen, um einen gültigen Sektor-Code einzugeben und Zugriff zu höheren Spielerebenen zu bekommen. Der gegenwärtige Sektor-Code wird unterhalb der Pyramide angezeigt. Das Knippen in die Pyramide ersetzt den Code mit Strichen, die Dir ermöglichen, einen gültigen Code einzugeben. Verwende dieselben Mausbewegungen wie für die anfängliche Eingabe der Höhen Punktzahl. Wenn der Code akzeptiert wird, wird die neue Starbene unten links auf dem Bildschirm angezeigt, zusammen mit der Starprämie für diese Ebene. Das Spiel beginnt nun auf dieser Ebene und was die erste Welle erfolgreich beendet ist, wird die Starprämie Deiner Punktzahl hinzugefügt. Das Knippen des RECHTEN Knopfs der Maus in der Pyramide setzt das Spiel zurück zum START-Code.

ZWECKMÄSSIGKEITSTEUERUNGEN

Normalerweise nur das Schiff an der Tür, der Sitz und der Abschliff. Wenn erst jetzt - diese Steuerungen stehen dem Spieler als Zweckmäßigkeit während des Spiels zur Verfügung. Folgende Tasten machen folgende eine Sache:

P - Spiel anhalten (drücke 'U', um Aktion wieder aufzunehmen)

N - Ausgang/Neustart. Beendet gegenwärtiges Spiel und geht zur Titelseite zurück.

S - Problem einlesen. Erlaubt Dir die Tasterseite im Spiel auszuwählen. Das ist prima, wenn Du so ein

typisch, der seinen Defektor in einem abgedunkelten Zimmer mit sehr lauter Rockmusik spielt und außerdem gibt es auf dem ST wertvolle CPU-Zeit frei, wobei die Anzeigekapazität verbessert wird.

Programma ideato da Williams Electronics, Inc. e Jeff Minter. Codici di Jeff Minter. Grafica della WJS Design e Simon Butler. Musica di Martin Walker. Suono FX di Jeff Minter.
COPYRIGHT

©1990 ARC Software. Tutti i diritti riservati.
Il copyright sono protetti per tutto il software, la documentazione e la grafica ARC. Nessuna parte di questo software può essere copiata o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo. Questo software viene venduto a condizione che non venga noleggiato senza l'esplicito permesso scritto dell'editore. Nessuna parte di queste istruzioni può essere riprodotta, con qualsiasi mezzo, senza il previo consenso scritto del detentore dei diritti d'autore. Se questo programma è difettoso e non può essere caricato, dipendendo all'indirizzo presso il quale è stato acquistato.
Atari ed i logi Atari sono marchi registrati e ARC, ST, STE e MEGA sono marchi della Atari Corporation. IBM e Amiga sono marchi registrati della Commodore Amiga, Inc. IBM, PS/1 e PS/2 sono marchi registrati della International Business Machines, Inc. Defender e Stargate sono marchi della Williams Electronics, Inc.
Pubblicato dalla ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ.

DEFENDER II ISTRUZIONI PER COMPUTER ATARI ST/STE E AMIGA CBM

Segnare il computer e scegliere tutte le periferiche non necessarie. Preme il disco del programma Defender II nel drive A (DPO) ed accendere il computer. Sullo schermo apparirà il titolo del gioco. Premere il pulsante fire sul joystick per iniziare il gioco.

OPZIONI DI GIOCO

Vi sono sei opzioni a cui si accede dallo schermo principale del titolo. Ogni opzione è rappresentata da una casella sullo schermo; usare il mouse per spostare il puntatore e fare click sulla casella prescelta. (Se la musica è attivata, premere la BARRA SPAZIAFICHA per ottenere il puntatore). La selezione di una delle opzioni di inizio gioco (Begin Game) condurrà ad uno schermo ulteriore, dal quale si potrà scegliere se iniziare un gioco a uno o due giocatori. Nella versione a due, i giocatori si dovranno affrontare ogni qualvolta la nave di uno viene distrutta. Se si avvia Defender II, una volta opzione apparirà sul secondo schermo. Farendone click sulla piramide illuminata, si accede ad un Codice di settore, che permette ai giocatori più esperti di iniziare il gioco ad un livello più avanzato.

STRUTTURA DEL GIOCO - DEFENDER E STARGATE

Defender consiste di una sola missione - proteggere i vostri Umanoidi - ripetutamente, necessariamente, con versamenti sempre più numerosi ed agguerriti di nemici, che incontrerete ad ogni livello successivo. Se perdetevi il vostro pianeta, questo verrà ripristinato popolato di Umanoidi ad ogni quinto livello per cui, se perdetevi il vostro pianeta al livello otto, lo ritroverete con dieci nuovi Umanoidi al livello dieci. Stargate presenta una struttura simile, ma ad esso sono state aggiunte due nuove missioni: la Yllabian Dogfight, che si svolge in uno spazio libero del Livello Cinque, ed il Frebomber Showdown, che si verifica al di sopra del consueto pianetoide senza alcun Lander, al Livello Dieci. I vostri Umanoidi ed il pianetoide verranno ripristinati dopo ciascuna di queste missioni speciali. Le missioni si alternano ogni cinque livelli, per cui dovete ricominciare nuovamente nella Yllabian Dogfight al livello 15, e nel Showdown al livello 20, ecc.

DEFENDER II - STRUTTURA E PRESENTAZIONE DEL GIOCO

Defender II mantiene numerosi elementi di gioco di Defender e Stargate, pur aggiungendo una varietà di missioni e nemici diversi. Il gioco è strutturato come una serie di "zone" a quattro ordini, ognuna consistente di una Onda-Missione o Onda-Tema, seguita da tre Onda-Defender: il titolo si svolge sul consueto scenario di un pianetoide. Vi sono otto diverse Onda-Missione, durante le quali il giocatore deve raggiungere un obiettivo specificato all'inizio dell'onda; ed otto Onda-Tema, nelle quali si si trova di fronte ad una particolare specie di nemico. Il giocatore ha a sua disposizione i consueti laser e la Smart Bomb, oltre alle seguenti armi di distruzione: TOOTHFAST LASER - Un'arma grossa e potente, utile per distruggere degli obiettivi che richiedono distruggere un ingente numero di colpi laser.

BOMB DRO - Permette al giocatore di lanciare una o due bombe su obiettivi situati a terra.

HYPOSHOOTER - Copre il giocatore con spari che emettono una striscia diagonale verso l'alto.

AI DRONE - L'arma più utile e completa, di default, il drone accompagna la vostra nave, cerca e punta i nemici e li copre con un potente raggio laser.

Il giocatore possiede una serie limitata di energia per tali armi che, una volta estinta, non permetterà loro di agire più volte sul nemico. Ogni 10.000 punti verrà assegnato nuovo potere di ricarica delle armi, oltre ad una nuova nave ed una Smart Bomb.

L'arma più spaventosa del nuovo armamentario è lo SMART LASER. Una volta attivato, il laser fuoriesce sotto forma di fiamme luminiscenti che circonda la vostra nave, distruggendo tutti i nemici che si trovano nel paraggio. Come le altre armi, Smart Laser è alimentato dall'energia a vostra disposizione e non potrà essere attivato una volta che essa sarà esaurita. Il laser della nave, la Smart Bomb e lo Smart Laser, oltre ad una delle armi speciali possono essere usati solamente una volta. Potete selezionare uno di questi dispositivi in qualsiasi momento e senza limite alcuno, a condizione che disponiate di energia sufficiente per fare fuoco. Vi è una Star Gate, che può essere usata per liberare gli Umanoidi, ed un Warning, proprio come l'edizione precedente.

DEFENDER

Controllare una navetta spaziale di piccole dimensioni ma allo stesso tempo agile mediante un comando a scorrimento orizzontale. Nella parte inferiore dello schermo, una catena montuosa definisce il limite superiore della zona di terra. Entro tale limite vi sono dieci Umanoidi in movimento. Voi siete il loro salvatore. Il Defender che dovrà garantire la loro incolumità e sopravvivenza. Nel vostro schermo apparirà una moltitudine di nemici ospiti. L'obiettivo principale da annullare sono i Lander. Queste navi sono piuttosto lente nei loro movimenti ed a prima vista sembrano apparentemente innocue ma attenzione: liberatevi immediatamente di esse in quanto la loro missione è quella di spostarsi al di sopra delle montagne in cerca di Umanoidi da sequestrare. Ad intervalli sempre più ravvicinati, i Lander atterreranno ed affermano una dei vostri Umanoidi, che dal terrore emetterà un urlo. Ecco il segnale che aspettate per passare all'attacco. Il Lander cerca di sollevare l'Umanoide nella parte superiore dello schermo. Se riuscite a portarvi in posizione ed a colpire il Lander, l'Umanoide lascerà la presa e cadrà sulla superficie del pianeta. L'Umanoide può sopravvivere alle cadute ad una certa distanza dal suolo ma, se questa è troppo grande, gli morirà. Dovrete quindi cercare di coglierlo avvicinandovi a lui con la vostra nave. Una volta atterrito, lo potrete portare ovunque, a meno che vogliate riportarlo sul pianeta, sul quale dondolerà occupando la scena. L'Umanoide non potrà essere colpito sino a quando è riparatato dalla vostra nave, sopra la quale potrete ospitare un numero qualsiasi di Umanoidi. Quando deciderete di riportare i vostri Umanoidi sulla superficie del pianeta, vi agglierete un bonus per ciascuno di essi. Ovviamente, non siete così indifesi rispetto ai vostri cattivissimi nemici. Avete a vostra disposizione un cannone a laser estremamente veloce, a bordo della nave, che non rimarrà mai senza munizioni o energia (ma a tallo stesso è anche in grado di ridurre gli Umanoidi in minuscoli pezzettini, per cui fate bene attenzione!). Potete

contare inoltre su un numero limitato degli ordini più potenti della storia del video gioco: lo Smart Bomb. Non appena ne lanciate una, qualsiasi nemico vi trovava di fronte verrà istantaneamente ridotto ad un ammasso di polvere. Per le vostre strategie tattiche, potete inoltre contare sullo Scanner, un piccolo schermo radar situato al di sopra del display principale. Lo scanner mappa l'intera scena del gioco, visualizzando la posizione di ciascun oggetto, ostile o amichevole, sotto forma di una luce colorata e sonora. Usate lo Scanner per aggiornarvi immediatamente sulla situazione, e per pianificare la mossa più efficace.

STARGATE

La Williams ha continuato il gioco originale Defender con STARGATE. Questo nuovo gioco ha introdotto molti nemici ed alcune situazioni estremamente difficili. Stargate mette a disposizione gli giocatori una serie di armi avanzate, che gli permettono di rendere invisibile la propria nave, pur mantenendo operative tutte le altre armi. Una volta attivata invisibilità, il giocatore può far sfuggire di nemici senza essere colpito (estrinsecamente utile per i salvataggi difficili degli Umanoidi). La principale caratteristica del gioco era l'opponente Stargate. Questo portate si libra al di sopra del pianetoide ed il giocatore può saltare dentro in qualsiasi momento. Di solito, Stargate attiverà immediatamente il giocatore nell'altro lato del gioco. Vi sono due altre funzioni importanti: se volete durante una cattura di Umanoidi, in qualsiasi punto del pianetoide, Stargate vi condurrà direttamente sul luogo della cattura, pronti per vendicarsi. E se riuscite a raggruppare tre o più Umanoidi, potrete saltare di tre livelli, aggiudicandovi inoltre un ottimo bonus. Il gioco si snoda attraverso 16 settori distinti a 4 onde, con l'introduzione di nuovi nemici in ciascun settore. Dovreste prepararsi ad incontrare circa sei tipi di armi, armati di diciotto tipi diversi di armi, durante il vostro viaggio avventuroso! Alcune missioni richiedono l'uso del tasto tralfo della nave, che utilizza tutta l'energia solitamente riservata per il sistema delle armi... Gli Umanoidi ed il Pianetoide verranno ripristinati dopo ogni onda Missione/Tema. Una volta terminato il gioco, vi verrà assegnato un Codice di settore. Per i giocatori successivi, potrete accedere a questo codice ed iniziare a giocare all'inizio di quel settore, attribuendovi ovviamente un bonus di inizio per aver sopravvissuto all'onda iniziale del settore.

COMANDI DEL DEFENDER II

Il metodo consigliato e di default di controllo che Defender II utilizza, è una combinazione di comandi mouse/teclatura. I comandi delle navette vengono assegnati al mouse, quelli di attivazione delle armi alla tastiera. Con un po' di pratica, il mouse fornisce un controllo di volo intuitivo, rapido ed accurato, mentre le armi vengono facilmente attivate senza costringervi a muovere la mano sulla tastiera.

Mouse up/down: Movimento verticale della nave

Mouse sinistra: SPINTA IN AVANTI (Fa accelerare la nave nella direzione in cui essa è rivolta)

Mouse destra: RETROMARCIA (Inverte la direzione di volo della nave)

SHIFT sinistra: FIRE (Tenere premuto per far fuoco continuamente e rapidamente)

CONTROL: Smart Bomb (Premere una volta per sganciare una bomba)

ALTERNATE: Inviso/Smart Laser (Tenere premuto per tutto il tempo che si desidera attivare inviso/Smart Laser)

BARRA SPAZIAFICHA: elezione delle armi (Premere una volta per selezionare l'arma speciale successiva di Defender II)

Per coloro che trovano difficile utilizzare i comandi del mouse, esiste un metodo di controllo alternativo mediante la tastiera. Usare lo schermo delle opzioni per selezionare tali comandi. I tasti impiegati in questo metodo sono i seguenti:

CONTROL: Movimento verso l'alto

SHIFT sinistra: Movimento verso il basso

ALTERNATE: Retromarcia

RETURN: Spinta in avanti

~: Freno

SHIFT destra: Smart Bomb

Cape Lock: Inviso/Smart Laser

TAB: Selezione delle armi

Per aiutarvi ad imparare l'utilizzo dei comandi del mouse, usate l'opzione Tutor dello schermo del titolo, che vi spiega come annientare i "cattivoni" e vi permette di esercitarvi prima di iniziare la battaglia vera e propria.

PUNTEGGIO ELEVATI

Se riuscite a piazzarvi tra i Dieci Punteggi Migliori di qualsiasi gioco, vi verrà chiesto di immettere le lettere del vostro nome nella lista dei punteggi migliori. Per far ciò, usate il comando sinistro/destro del mouse per selezionare la lettera corrente e premete il pulsante sinistro per confermare la vostra selezione. La tabella del punteggio viene visualizzata con il vostro nome una volta inserito l'ultimo carattere. Le tre tabelle di punteggio (per Defender, Stargate e Del II) sono visualizzate in rotazione durante il modo Attract del gioco. In qualsiasi momento le desiderate, potrete controllare i punteggi facendo click sufficiente di inizio del gioco presente con il pulsante destro del mouse, sul vostro schermo principale del titolo. Tenete premuto il pulsante destro del mouse quando la tabella appare sullo schermo, per visualizzarle sino a quando ne avete bisogno. Se completate un gioco e vi dimenticate di controllare il vostro punteggio durante la visualizzazione di Game Over, potete abbandonare i comandi ed osservare lo schermo del modo Attract. Quando viene dimostrato il gioco, appariranno gli ultimi punteggi del Player One/Player Two.

UTILIZZO DEI CODICI DI SETTORE

All'inizio di un gioco di Defender II, potete fare click sulla piramide illuminata per entrare in un Codice di settore valido ed accedere ai livelli più alti del gioco. L'attuale Codice di settore viene visualizzato al di sotto della piramide. Facendo click sulla piramide, il codice verrà sostituito da trattini, permettendovi quindi di immettere un codice valido. Usate gli stessi comandi del mouse di cui vi siete serviti per introdurre le iniziali del vostro nome. Se il codice viene accettato, il nuovo livello iniziale verrà visualizzato nella parte inferiore sinistra dello schermo, insieme al Bonus di inizio per tale livello. Si comincerà dunque a giocare dal nuovo livello ed una volta completate con successo le prime cinque onde, verrà aggiunto al vostro punteggio il Bonus di inizio. Facendo click sul tasto destro del mouse, puntato sulla piramide, riporterà il gioco al settore START.

COMANDI DI CONVENIENZA

Basta generalmente chiudervi a chiave nella vostra cameretta!

Scherzi a parte, questi comandi sono disponibili durante una partita per convenienza del giocatore:

P - Pausa durante il gioco (premendo "U" per continuare)

X - USCITA/RI-ENTRATA. Abbandona il gioco corrente e ritorna alla sequenza del titolo.

S - SUONO SILENTE. Vi permette di disattivare gli effetti sonori. E' l'alternativa ideale per quei giocatori che si divertono a giocare il loro Defender nella più completa oscurità, in compagnia della loro confortante colonna sonora rock. Per gli ST, la disattivazione di questa funzione libera prezioso tempo CPU, migliorando quindi le prestazioni del display.