



Dave Rolfe's

ATARI
MUSEUM.NL

BEAMRIDER™

ACTIVISION®

You are the Beamrider. You *must* clear the Restrictor Shield that surrounds the Earth. Enemy Sentinels guard each sector, so beware!

See enclosed card for loading instructions on your home computer system.

You will immediately be in the Space Station. Its control panel displays your score, two reserve ships, sector, number of enemy saucers in sector and three torpedoes.

- **Your Light Ship** will move left or right when you move the Control Stick left or right. To fire laser lariats, press the left side button. To fire torpedoes, press the right side button.

- **Pause the action** by pressing zero (0) on the hand controller.

- **To drop out** of a multi-player game without interrupting the other players, press 5 on the hand controller when your turn begins.

- There are 15 enemy saucers in each sector. They all must be destroyed before you can go to the next sector.

- When all 15 white enemy saucers have been destroyed in a sector, their Sentinel ship will be defenseless and will cruise across the top of the beams. Only a torpedo can destroy it.

- Laser lariats are only effective against certain invaders. Torpedoes will

Chevalier du ciel au nom prestigieux de Beamrider, vous avez pour mission de libérer la Terre du bouclier constructeur qui l'enserme. Mais méfiez-vous, des sentinelles ennemies montent la garde dans chaque secteur!

Pour toute consigne de chargement sur votre ordinateur familial, reportez-vous à la fiche ci-jointe.

Vous vous trouvez aussitôt dans la station spatiale, dont le tableau de bord affiche votre score, deux astronefs de réserve, le niveau du secteur où vous vous trouvez, le nombre de soucoupes volantes ennemies évoluant dans ce secteur et trois torpilles.

- Selon que vous poussez votre manche à balai vers la droite ou la gauche, votre **vaisseau-lumière** se déplace dans la direction correspondante. Appuyez sur le bouton de gauche pour lancer des lassos au laser, et sur le bouton de droite pour tirer vos torpilles.

- Pour **interrompre la partie**, appuyez sur la touche zéro (0) de la commande à main.
- Pour **abandonner une partie** de jeu sans déranger vos partenaires, appuyez sur la touche 5 de la commande à main lorsque ce sera à votre tour de jouer.

- Dans chaque secteur rôdent 15 soucoupes ennemies, que vous devrez toutes détruire avant de pouvoir passer au secteur suivant.

- Lorsque les 15 soucoupes blanches d'un secteur sont anéanties, le vaisseau sentinelle de l'ennemi se trouve sans

Sie sind der Reiter der Strahlen, der weitbekannt Beamrider, und *müssen* den Sperrschild, der die Erde umgibt, beseitigen. Die einzelnen Sektoren sind von gegnerischen Wachschniffen geschützt—also Vorsicht!

Siehe beiliegende Karte für Ladeanweisung auf Ihrem Home Computer System.

Sie befinden sich sofort in der Raumstation. Auf ihrem Steuerpult sind Ihre Punktzahl, zwei Reserve-schiffe, der Sektor, die Zahl der gegnerischen Untertassen im Sektor und drei Torpedoes angezeigt.

- **Ihr Lichtschiff** bewegt sich nach links bzw. rechts, wenn der Steuerknüppel nach links bzw. rechts gedrückt wird. Zum Feuern der Laserlassos drücken Sie die linke Seitentaste. Mit der rechten Seitentaste werden Torpedos gefeuert.

- Durch Drücken von Null (0) am Steuergerät **wird das Spielgeschehen unterbrochen.**

- **Falls Sie** bei einem Spiel mit mehreren Spielern Ihr Spiel **mittendrin abbrechen wollen**, ohne das Spiel der anderen Spieler zu stören, drücken Sie 5 am Steuergerät, wenn Sie an der Reihe sind.

- 15 fliegende Untertassen hat der Gegner in jedem Sektor. Erst wenn Sie alle zerstört haben, können Sie in den nächsten Sektor vorrücken.

- Wenn alle 15 weißen gegnerischen Untertassen in einem Sektor zerstört sind, ist das Wachschniff des Gegners ohne Verteidigung und fliegt oben entlang den Strahlen. Es kann nur von einem

Sei il Beamrider e la tua missione è quella di eliminare lo Scudo Restrittivo che circonda la Terra. Attenzione, però, perchè le sentinelle nemiche sorvegliano ogni settore!

Per sapere come caricare le istruzioni sul vostro computer domestico, vedete il cartoncino accluso.

Ti troverai subito nella Stazione Spaziale il cui pannello di comando visualizza il tuo punteggio, due navi di riserva, il settore, il numero di dischi nemici nel settore e tre siluri.

• La tua **Nave Luce** si sposta a destra o a sinistra a seconda della direzione in cui muovi la leva. Per lanciare i lacci laser, premi il pulsante laterale sinistro; per lanciare i siluri premi il pulsante laterale destro.

• **Interrompi l'azione** premendo zero (0) sul telecomando.

• **Per ritirarti** da un gioco per più giocatori senza interrompere gli altri, premi 5 sul telecomando all'inizio del tuo turno.

• Ogni settore contiene 15 dischi nemici che devono essere distrutti per poter passare al settore successivo.

• Quando tutti e 15 i dischi bianchi di un dato settore sono stati distrutti, la loro Nave Sentinella resta indifesa e comincia a volare in alto fra i raggi. Può essere distrutta solo da un siluro.

• I lacci laser hanno effetto solo su alcuni invasori. I siluri distruggono il primo oggetto che incontrano sul raggio. Poichè disponi solo di tre siluri, utilizzali in modo intelligente.

Jinete del rayo y la centella y conoico con el nombre de Beamrider, tu misión es destruir el escudo restrictivo que rodea a la Tierra, pero ten cuidado y recuerda que hay centinelas enemigas que vigilan cada sector!

Para saber cómo cargar instrucciones en su computadora familiar, consulte la tarjeta adjunta.

Te encontrarás de inmediato en la estación espacial, en cuyo tablero de controles aparecen tu puntuación, dos astronaves de reserva, el sector donde te encuentras, el número de platillos voladores enemigos en dicho sector y tres torpedos.

• Tu **nave-luz** se desplazará a la izquierda o a la derecha, según muevas la palanca de control en una de dichas direcciones.

Para arrojar lazos de láser, oprime el botón del lado izquierdo; para lanzar torpedos, el derecho.

• **Para establecer una tregua**, oprime el cero (0) en el control manual.

• **Para abandonar una partida** en la que participas varios jugadores sin interrumpirlos, cuando sea tu turno oprime el 5 en el control manual.

• En cada sector hay 15 platillos voladores enemigos, mismos que debes destruir por completo para que puedas pasar al siguiente sector.

• Una vez que nayas acabado con los 15 platillos voladores blancos de un sector, la nave centinela de ellos quedará indifensa y volará por encima de los rayos. Solamente la puedes destruir con un torpedo.

U bent de Beamrider. U moet het Beschermingsveld doorkruisen, dat de aarde omringt. Vijandelijke Schildwachten bewaken ieder veld, dus pas op!

Zie bijgesloten kaart voor instructies om uw computer systeem gebruiksklaar te maken.

U komt onmiddellijk in het Ruimtestation. Het controlebord daarvan geeft Uw score aan, twee reserveschepen, veld, aantal vijandelijke vliegende schotels in het veld en drie torpedo's.

• Uw **Lichtschip** beweegt zich naar links of naar rechts naar gelang U de Stuurknuppel naar links of rechts beweegt. Om laserstralen af te vuren, drukt U op de linkerknop. Om torpedo's af te vuren, drukt U op de rechterknop.

• **Om de actie te onderbreken** drukt U op de nulknop (0) op de handcontroleknuppel.

• **Indien U niet meer wil meespelen** in een spel met meerdere spelers zonder de andere spelers te storen, drukt U op 5 van de handcontroleknuppel, als U aan de beurt komt. • Er zijn 15 vijandelijke vliegende schotels in elk veld. Deze moeten alle vernietigd worden voordat U naar het volgende veld kunt gaan.

• Als alle 15 vijandelijke vliegende schotels vernietigd zijn in een veld, dan is hun Bewakingsschip niet meer te verdedigen en drijft af over de bovenkant van de stralen. Het kan slechts door een torpedo worden vernietigd.

• Laser kanonnen zijn alleen doeltreffend tegen bepaalde indringers. Torpedo's vernietigen het

destroy the first object they meet on a beam. You are only given 3 torpedoes per sector so use them sparingly.

- Allow the yellow rejuvenators to land on your deck, as each connection will add a bonus ship to your fleet.

défense, et vogue à la dérive au-dessus des faisceaux. Il ne pourra être détruit que par une torpille.

- Les lassos au laser ne sont efficaces que sur certains engins de l'envahisseur, alors que les torpilles pulvérisent le premier objet qu'elles rencontrent sur un faisceau. Vous ne disposez que de trois torpilles par secteur, utilisez-les donc à bon escient.

- Laissez les régénérateurs jaunes atterrir sur le pont de votre astronef, car chacune de ces jonctions ajoutera un vaisseau en prime à votre flotte.

Torpedo zerstört werden.

- Laserlassos sind nur gegen ganz bestimmte Angreifer wirksam. Torpedos zerstören das erste Objekt, das ihnen auf einem Strahl begegnet. Pro Sektor erhalten Sie nur 3 Torpedos—verwenden Sie sie also sparsam.
- Lassen Sie die gelben Verjüngungsschiffe auf Ihrem Deck landen, da Ihre Flotte durch jede Verbindung um ein Zusatzschiff erweitert wird.

DANGEROUS ENCOUNTERS

A new danger is added with every other sector, up to sector 16.

Sektor	Craft
1	White Enemy Saucers ...V*
2	Brown Space Debris
4	Yellow Chirper Ships.....V
6	Green Blocker Ships
8	Green Bounce Craft
10	Blue Chargers.....V
12	Orange Trackers
14	Red Zig BombsV
16	Magnetic Mines

*V = vulnerable

Only "vulnerable" objects are affected by laser lariats. Everything else can only be dodged or torpedoed.

RENCONTRES PERILLEUSES

Un nouveau péril surgit toutes les fois que vous progressez de deux secteurs, jusqu'au secteur 16.

Secteur	Engin
1	Soucoupes ennemies blanchesV*
2	Débris bruns de l'espace
4	Engins pailleurs jaunes.V
6	Engins blocus verts
8	Nefs rebondissantes vertes
10	Chargeurs bleusV
12	Suiveurs orange
14	Bombes zigzag rouges ..V
16	Mines magnétiques

*V = vulnérable

Les lassos au laser ne peuvent toucher que les objets "vulnérables." Quant aux autres engins, on ne peut que les esquiver ou les torpiller.

GEFÄHRLICHE BEGEGNUNGEN

Bis Sektor 16 kommt auf jedem zweiten Sektor jeweils eine neue Gefahrenquelle hinzu.

Sektor	Flugkörper
1	Weißer gegnerische Untertassen.....V*
2	Braune Raumtrümmer
4	Gelbe Zwischerschiffe.....V
6	Grüne Blockerschiffe
8	Grünes Springschiff
10	Blaue Angreifer.....V
12	Orangene Verfolger
14	Rote ZickbombenV
16	Magnetminen

*V = verwundbar

Laserlassos wirken nur auf "verwundbare" Objekte. Alle anderen Objekte können Sie nur torpedieren oder ihnen ausweichen.

• Fai sì che gli Elementi di Ringiovanimento atterrino sul ponte della tua nave; ogni attracco aggiungerà una nave di bonus alla tua flotta.

• Los lazos de láser sólo son eficaces contra ciertos invasores, mientras que los torpedos destruyen el primer objeto que se encuentra sobre un rayo. Como sólo dispones de tres torpedos por cada sector, empléalos con economía.
• Permite a los rejuvenecedores amarillos aterrizar sobre la plataforma de tu astronave, pues con cada conexión que hagas ganas una nave de bonificación para tu flota.

eerste doelwit, dat zij tegenkomen in hun straal. U krijgt slechts 3 torpedo's per veld, dus wees er zuinig mee.
• Laat de geelkleurige vernieuwingsschepen landen op Uw dek, daar elke aansluiting een bonusschip aan Uw vloot toevoegt.

INCONTRI PERICOLOSI

Ogni settore presenta un nuovo pericolo rispetto a quello precedente, fino al settore 16.

Settore	Velivolo
1	Dischi nemici bianchi ...V*
2	Frammenti spaziali marroni
4	Navi stridenti gialleV
6	Navi di bloccaggio verdi
8	Navi rimbalzanti verdi
10	Invasori bluV
12	Inseguitori arancioni
14	Bombe a zig zag rosse ...V
16	Mine magnetiche

*V = vulnerabilità

Solo gli elementi "vulnerabili" possono essere presi col laccio laser. Tutto il resto va o evitato o silurato.

ENCUENTROS PELIGROSOS

Cada vez que avanzas dos sectores, hasta el número 16, surge ante ti un peligro.

Sector	Vehículos
1	Platillos voladores blancosV*
2	Escombros castaños del espacio
4	Aeronaves chirriadoras amarillasV
6	Naves bloqueadoras verdes
8	Aeronaves rebotantes verdes
10	Acorazados azulesV
12	Rastreadores anaranjados
14	Bombas zigzagueantes rojasV
16	Minas magnéticas

*V = vulnerable

Sólo los objetos "vulnerables" resultan afectados por los lazos de láser. Todos lo demás sólo se pueden esquivar o torpedear.

GEVAARLIJKE ONTMOETINGEN

Een nieuw gevaar wordt aan elk volgend veld toegevoegd, tot aan veld 16.

Veld	Vaartuig
1	Witte Vijandelijke Vliegende SchotelsK*
2	Bruine Ruimte Afvalstukken
4	Gele sjiropende schepen.K
6	Groene Blokkade Schepen
8	Groene Stootvaartuigen
10	Blauwe JagersK
12	Oranje Spoorzoekers
14	Rode Zigzag Bomben ...K
16	Magnetische Mijnen

*K = kweetsbaar

Alleen "kwetsbare" voorwerpen kunnen door laserstralen worden getroffen. Alle andere doelen kunnen slechts ontweken of getorpedeerd worden.

SCORING

A "sector bonus" increases as you progress to higher sectors. The higher the sector, the higher the bonus.

	Points
White Enemy Saucers:	40
Yellow Chirper Ships:	200
Sector Sentinel:	300

If you manage to destroy the Sector Sentinel you'll receive the points described above plus a bonus for each ship in your fleet (each ship will light up and add 100 points plus a sector bonus to your score).

SCORE ATARI MUSEUM.NL

Au fur et à mesure que vous progresserez de secteur en secteur, vous obtiendrez une "prime secteur" de plus en plus importante.

	Points
Soucoupes ennemies blanches:	40
Engins piailleurs jaunes:	200
Sentinelles secteur:	300

Si vous réussissez à détruire le vaisseau sentinelle du secteur, vous recevrez les points indiqués ci-dessus, additionnés d'une prime pour chaque astronef de votre flotte (chaque astronef est alors illuminée, et vous rapporte 100 points et une prime secteur, qui s'ajoutent à votre score).

PUNKTEZÄHLUNG

Der "Sektorbonus" wird mit zunehmender Sektorzahl größer. Je weiter Sie kommen, desto größer der Bonus.

	Punkte
Weißer gegnerische Untertassen:	40
Gelbe Zwischerschiffe:	200
Sektorwachtschiff:	300

Falls es Ihnen gelingt, das Sektorwachtschiff zu zerstören, erhalten Sie die obenstehende Punktzahl und dazuhin einen Bonus für jedes Schiff in Ihrer Flotte. (Die Schiffe werden hell und erhöhen Ihre Punktzahl um 100 Punkte plus Sektorbonus.)

Composite Coleco Screen

Ecran composite Coleco

Zusammengesetzter
Coleco-Bildschirm

Schermo Coleco compos

Score	Scora	Punktzahl	Punteggio
Sector Sentinel	Sentinelle du secteur	Sektorwachtschiff	Sentinella di settore
Torpedoes	Torpilles	Torpedos	Siluri
Number of Enemy Saucers in Sector	Nombre de soucoupes ennemies évoluant dans le secteur	Zahl der gegnerischen Untertassen im Sektor	Numero di dischi nemici nel settore
Blue Charger	Chargeur bleu	Blauer Angreifer	Invasore blu
Chirper	Engin piailleur	Zwischerschiff	Nave stridante
Enemy Saucer	Soucoupe ennemie	Gegnerische Untertasse	Disco nemico
Green Blocker	Engin blocus vert	Grünes Blockerschiff	Nave di bloccaggio verde
Yellow Rejuvenator	Régénérateur jaune	Gelbes Verjüngungsschiff	Elemento di ringiovanim
Your Light Ship	Votre vaisseau-lumière	Ihr Lichtschiff	La tua Nave Luce

PUNTEGGIO

I "premi bonus di settore" aumentano con ogni nuovo settore. Più elevato è il settore, più alto è il premio di bonus.

Punti

Dischi nemici bianchi:	40
Navi stridenti gialle:	200
Sentinella di settore:	300

Se riesci a distruggere la Sentinella di settore, riceverai, in aggiunta ai punti riportati sopra, punti di bonus per ogni nave della tua flotta (ogni nave si illuminerà e al tuo punteggio saranno aggiunti 100 punti e i punti di bonus).

PUNTAJARI MUSEUM.NL

Tu "bonificación de sector" aumenta conforme vas avanzando a sectores superiores. Mientras más alto sea el sector, mayor será la bonificación.

Puntos

Platillos voladores blancos:	40
Aeronaves chirriantes amarillas:	200
Centinela del sector:	300

Si te las arreglas para destruir la centinela que vigila el sector, recibirás los puntos descritos anteriormente, más un bono por cada astronave de tu flota (cada astronave se encenderá y añadirá 100 puntos, más un bono de sector a tu puntuación).

HET SCOREN

Een "veld bonus" vermeerderd als U tot hogere velden komt. Hoe hoger het veld, hoe meer punten U krijgt.

Punten

Witte Vijandelijke Vliegende Schotels:	40
Gele Sjiropende Schepen:	200
Veldbewakings Schip:	300

Indien U erin slaagt om het Veldbewakings Schip te vernietigen, dan krijgt U het aantal punten zoals hierboven aangegeven plus een bonus voor elk schip in Uw vloot (elk schip wordt verlicht en voegt 100 punten plus een veldbonus aan Us score toe).

Composite Coleco Screen

Coleco Beeldscherm Samenstelling

Puntuación	Score
Centinela del sector	Veldbewakingschip
Torpedos	Torpeda's
Número de platillos enemigos en el sector	Aantal vijandelijke Vliegende Schotels in het Veld
Acorazado azul	Blaauwe Jager
Chirriadora	Sjiroper
Platillo volador enemigo	Vijandelijke Vliegende Schotel
Bloqueadora verde	Groen Blokkadeschip
Torpedo amarillo	Geel Vernieuwingschip
Tu nave-luz	Uw Lichtschip



**JOIN THE
ACTIVISION®
"BEAMRIDERS"**

Reach sector 14 with a score of 30,000 points or more and join the Beamrider club. Send a picture of your TV screen along with your name and address to your nearest Activision distributor (see list enclosed). We will then send you the official Beamrider emblem.

DEVENEZ MEMBRE
DU CLUB "ATARI
"BEAMRIDERS"
MUSEUM.NL
D'ACTIVISION

Parvenez au secteur 14 avec un score de 30 000 points ou plus, et le club des Beamriders sera fier de vous accueillir parmi ses membres. Envoyez une photo de votre écran de télévision accompagnée de vos nom et adresse à votre distributeur Activision le plus proche (voir la liste ci-jointe). Nous vous expédierons aussitôt l'emblème officiel des Beamriders.

WENDEN SIE SICH
AN EINEN
ACTIVISION®
"BEAMRIDERS"

Wenn Sie Sektor 14 mit 30.000 oder mehr Punkten erreichen, können Sie in den "Beamrider"-Club eintreten. Schicken Sie ein Foto von Ihrem Fernsehbildschirm unter Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse an die nächste Activision-Vertretung (siehe beiliegende Liste). Dann erhalten Sie von uns das offizielle "Beamrider"-Abzeichen.

**TIPS FROM
DAVE ROLFE
(designer of
Beamrider™)**

Dave Rolfe is a seasoned designer of video games, with an academic background in engineering and computer science. In his spare time, he can be found bicycling or listening to rock 'n roll.

**CONSEILS UTILES
DE DAVE ROLFE
(inventeur de
Beamrider™)**

Ingénieur et informaticien, Dave Rolfe est un concepteur chevronné de jeux vidéo, qui aime passer ses heures libres à faire de la bicyclette ou à écouter de la musique rock.

**TIPS VON
DAVE ROLFE
(dem Designer
von Beamrider™)**

Dave Rolfe hat Maschinenbau und Computerwissenschaften studiert und ist ein erfahrener Videospieldesigner. In seiner Freizeit fährt er viel Rad und hört Rock 'n Roll.

ISCRIVITI AL CLUB DEI "BEAMRIDERS" ACTIVISION®

Se riesci a raggiungere il settore 14 con un punteggio di 30.000 punti o più, sarai in grado di iscriverti al club dei Beamriders. Invia una foto che documenti questo tuo risultato (schermo TV) con il tuo nome e indirizzo al tuo distributore Activision di zona (vedi la lista accanto). Provvederemo a inviarti il distintivo ufficiale dei Beamriders.

UNETE AL ATARI "BEAMRIDERS" DE ACTIVISION MUSEUM NL

Si llegas al sector 14 con una puntuación de 30.000 o más puntos, te puedes unir al club de Beamriders. Envía una fotografía de la pantalla de tu televisor, junto con tu nombre y dirección, al distribuidor de Activision más cercano (ve la lista adjunta), y te enviaremos el emblema oficial de Beamrider.

WOORDT LID VAN DE ACTIVISION® "BEAMRIDERS"

Bereik Veld 14 met een score van 30.000 of meer punten en wordt lid van de Beamrider Club. Stuur een foto van Us TV Beeldscherm tezamen met Uw naam en adres naar Uw dichtstbijzijnde Activision leverancier (zie bijgesloten lijst). Wij zenden U dan het officiële Beamrider embleem.



SUGGERIMENTI DI DAVE ROLFE (ideatore di Beamrider™)

Dave Rolfe è un esperto progettista di videogiochi con lauree in ingegneria e informatica. Nel suo tempo libero gira gli Stati Uniti in bicicletta o ascolta la musica rock.

CONSEJOS UTILES DE DAVE ROLFE (inventor de Beamrider™)

Dave Rolfe es un brillante inventor de videojuegos, con estudios universitarios en ingeniería y ciencia de la computación, que en sus momentos de ocio practica el ciclismo o escucha rocanrol.

TIPS VAN DAVE ROLFE (ontwerper van Beamrider™)

Dave Rolfe is een geroutineerde ontwerper van Video Spelen met een academische opleiding als ingenieur en in Computer wetenschappen. In zijn vrije tijd fietst hij graag of luistert naar rock 'n roll.

- Maintain precise control by learning to TAP the Control Stick to move a single beam at a time. Stay near the center beams so you won't get boxed into a corner with nowhere to run.

- When the Sentinel is about to approach, don't sit on the beam you plan to shoot from. Breen blockers will swarm onto it immediately! Instead, wait on a beam you're *not* going to shoot from. As soon as the Blockers are 'locked' onto that beam, go over to an unblocked beam and torpedo the ship.

- Take time to notice the enemy attack movements. They generally follow a pattern of motion that allows you to anticipate many of their moves.

- Conservez la maîtrise de vos mouvements en vous exerçant à tapoter légèrement le manche à balai afin de ne vous déplacer que d'un seul rayon à la fois. Ne vous éloignez pas trop des faisceaux du centre de manière à ne pas vous trouver pris au piège dans un coin, sans aucune possibilité de fuite.

- Lorsque vous verrez approcher le vaisseau sentinelle, ne vous installez pas sur le faisceau à partir duquel vous avez l'intention de tirer, car les engins blocus verts s'amasseront aussitôt tout autour! Au contraire, attendez votre moment sur un rayon que vous *ne comptez pas* utiliser, et dès que les engins s'y seront accrochés, filez vers un rayon libre d'où vous torpillerez aussitôt le vaisseau ennemi.

- Prenez le temps d'étudier la stratégie de l'ennemi, qui utilise généralement une série de manoeuvres bien définie. Cela vous permettra de prévoir ses mouvements et d'agir en conséquence.

- Acten Sie stets auf präzise Steuerung. Lernen Sie, wie Sie sich durch ANTIPPEN des Steuerknüppels um jeweils einen Strahl weiterbewegen können. Bleiben Sie bei den mittleren Strahlen, damit Sie nicht in eine Ecke gedrängt werden können, aus der es keinen Fluchtweg gibt.

- Wenn sich das Wachtschiff nähert, bleiben Sie nicht auf dem Strahl sitzen, von dem aus Sie das Feuer eröffnen wollen. Grüne Blockerschiffe machen sich sofort in Schwärmen über ihn her! Stattdessen warten Sie auf einem Strahl, von dem aus Sie *nicht* schießen. Sobald die Blockerschiffe dort 'festsitzen,' wechseln Sie auf einen unblockierten Strahl über und torpedieren das Schiff.

- Nehmen Sie sich Zeit zum Studieren der gegnerischen Angriffsbewegungen. Normalerweise folgen sie einem bestimmten Muster, so daß sich viele der Bewegungen vorhersagen lassen.

- Innanzi tutto ti consiglio di imparare a toccare leggermente la leva di comando in modo da spostarti da un raggio all'altro. Non allontanarti troppo dai raggi centrali, altrimenti resterai intrappolato in un angolo.
- Quando la Sentinella si avvicina rapidamente, abbandona il raggio da cui intendi sparare prima che vi atterrino le Navi di bloccaggio e resta in attesa su un altro. Non appena le Navi di bloccaggio hanno 'bloccato' il raggio in questione, portati su un raggio non bloccato e colpisci la nave con un siluro.
- Osserva attentamente i movimenti dei nemici: in genere hanno una forma ripetitiva per cui è possibile anticiparli.

- Mantén un control preciso aprendiendo a mover la palanca de controles con delicadeza, de tal manera que únicamente muevas un solo rayo a la vez. Permanece cerca de los rayos del centro para que no quedes acorralado en un rincón, sin posibilidad de escape.
- Cuando la nave centinela esté a punto de acercársete, no te parapetes en el rayo desde donde piensas tirar, ¡pues las naves bloqueadoras verdes se te abalanzarán inmediatamente! Al contrario, colócate sobre un rayo desde el que *no* vayas a tirar, y en cuanto las bloqueadoras queden "encerradas" en ese rayo, ve en busca de un rayo sin bloquear y desde allí torpedea la nave.
- Tómate tu tiempo para vigilar los movimientos de ataque del enemigo, quien generalmente lleva a cabo maniobras conocidas, lo cual te permite anticipar muchas de sus escaramuzas.

- Houdt Uw spel goed onder controle door te leren hoe U op de Controle Knuppel moet tikken teneinde één enkele straal per keer te bewegen. Blijf in de buurt van de middenstralen zodat U niet in een hoek wordt gedreven, waardoor U nergens heen kunt.
- Wanneer het Bewakingschip op het punt staat dichterbij te komen, ga dan niet op de straal zitten waarmee U van plan bent te schieten. Groene blokkadeschepen zullen onmiddellijk in zwermen daarop neerstrijken! In plaats daarvan, wacht op een straal waarmee U *niet* van plan bent te schieten. Zodra de Blokkadeschepen op de straal zijn vastgehaakt, gaat U over naar een ongeblokkeerde straal en torpedeert U het schip.
- Neem de tijd om de vijandelijke aanvalsbewegingen te bestuderen. Zij volgen gewoonlijk een bewegingspatroon, dat U in staat stelt om veel van hun bewegingen te voorzien.



ACTIVISION®

Activision International Inc.,
Drawer No. 7286
Mountain View, California 94039 U.S.A.