

# ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER  
PROGRAMMA

Computerprogramma

**STAR RAIDERS™**

RXB 4011

# ATARI®



A Warner Communications Company

## ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum  
Franse Akker 9  
4824 AL BREDA

Er is geen moeite gespaard om deze produkt-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

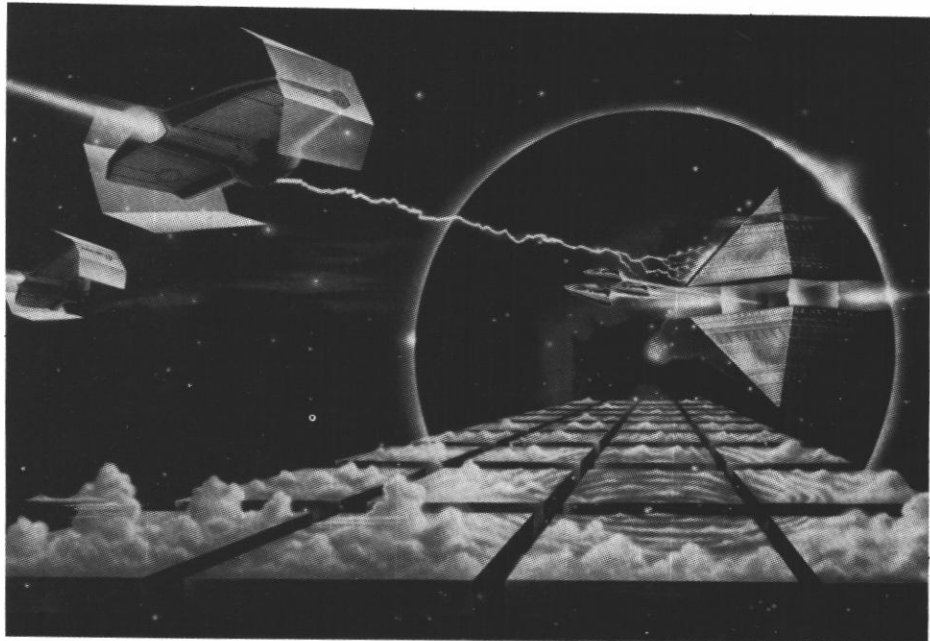
### HOOFDKANTOOR:

Atari International (Benelux) B.V.  
Postbus 1618  
3600 BP MAARSSEN,  
Atoomweg 480  
3542 AB UTRECHT

Niets uit deze uitgave mag worden vervalsvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.



• A Warner Communications Company



**Computerprogramma**

**STAR RAIDERS<sup>TM</sup>**

RXB 4011

# INHOUD

- I Introductie  
Doelstelling
- II Het gebruik van de joystick  
Werking van de joystick
- III Het spelen  
Toetsenbordbesturing  
Voeding aan/uit  
Select  
Start  
Reset  
Inverse video toets
- IV Besturingstoetsen  
0-9 dubbel-ionen-motorsturing
  - A Achteruitzicht
  - C Aanvalscomputer aan/uit
  - F Frontzicht
  - G Galactische kaart
  - H Hyperwarpmotor  
ingebruikname
  - L Lange afstandsradar
  - M Manuele doelselector
  - S Schild
  - T Tracking (volg)computer
  - P Pauze  
Controle paneel  
Aanvalscomputer  
Ruimteradio
- V Energieverbruik
- VI Sterbasisdokken
- VII Gradering
- VIII Bekwaamheidsbeschrijving  
Vereenvoudigde  
beginnersinstructies  
Verkenner  
Krijger  
Commandant
- IX Overlevingstactieken
- X Technische informatie

# INTRODUKTIE

Gefeliciteerd, je behoort nu tot de elite-groep van de Atarian Starship vloot — The Star Raiders. Je staat op het punt om vele vliegreuen bijeen te vliegen, waarbij je moeilijke en dodelijke gevechten aangaat met interplanetaire vijanden. Het slagveld is de gehele ruimte die voor jouw gemak in sectoren is onderverdeeld. Zij worden op de Ruimtekaart aangegeven. De ruimte ligt bij wijze van spreken aan je vingertoppen.

Voordat je voor je eerste missie vertrekt, is enige achtergrond informatie noodzakelijk om je op de hoogte te brengen van de huidige stand van zaken.

Het verdrag tussen de Atarian Federation en de Zylon Empire is verbroken. De oorlog is uitgebroken. Zoals we weten bestaat de dodelijke dreiging van de Zylon Empire uit de vernietiging van de mensheid.

Uw orders: Vernietig alle Zylloonse ruimteschepen binnen uw bereik en toon geen genade.

Tot op heden zijn er slechts drie typen Zylon schepen geïdentificeerd, zij zijn als volgt onderverdeeld:

**Zylon vechter** — ontworpen voor snelle aanvallen. Dichtbij zijn zij praktisch dodelijk.

**Zylon kruisers** — deze ruimteschepen hebben de opdracht om binnen een sector te patrouilleren en zullen niet aanvallen voordat ze worden uitgedaagd.

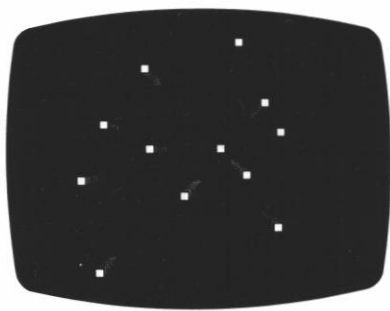
**Zylon basisster** — in tegenstelling tot de andere Zylon schepen, zijn zij met een schild uitgerust en kunnen zij alleen op korte afstand worden vernietigd. Bij de aanval op een basisster is extreme voorzichtigheid geboden.



De strategie van de Zylons is eenvoudig en toch knap. Zij zullen contact vermijden tenzij ze worden geprovoceerd. Terwijl jij in een gevecht wordt getrokken gaat zij de rest van de vloot goedgezinde sterbasissen omsingelen en vernietigen. Deze zijn van vitaal belang voor jouw overleving. De vijand is gevaarlijk en duivels. Wees ten alle tijde op je hoede.

Gedurende het gevecht heb je je alleen maar te bekommeren om de vijand in jouw sector, terwijl je altijd de mogelijkheid bezit om een hyperwarp uit te voeren naar een andere sector. Wordt door een van jouw torpedo's een vijand vernietigd, dan geldt dat voor de rest van de duur van het spel.

Een fotontorpedo is een lading geconcentreerde energie, komt het met iets in aanraking dan wordt dat volledig vernietigd.



**Waarschuwing:** Terwijl je de ruimte observeert tijdens de missie, moet je oppassen voor de meteoren die daar rondvliegen. Raakt hij jouw ruimteschip als het schild uitstaat, dan is deze vernietigd. Is het schild aan, dan kan het ruimteschip toch worden beschadigd (met uitzondering van het beginnersniveau). Evenzo kan een hyperwarp tegen een meteor worden uitgevoerd. Dat resulteert dan in een beschadiging of de vernietiging van het ruimteschip. Je kunt

een meteor vernietigen door hem met een van je fotontorpedo's te raken.



De goedgezinde sterbasissen bieden de mogelijkheid tot een reparatiestop. Het aantal sterbasissen in een missie hangt af van de gespeelde moeilijkheidsgraad (hoe hoger het niveau, des te meer sterbasissen maar ook des te meer vijanden aanwezig zijn). Dokken bij een sterbasis betekent het ontvangen van aanvullende energie en dat beschadigde of vernietigde apparaten worden vervangen of gerepareerd.

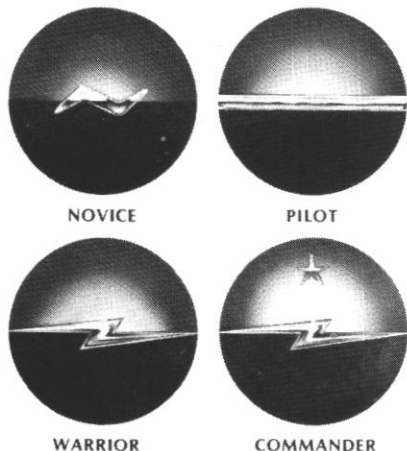
De nieuwste informatie over de toestand van jouw ruimteschip en zijn apparaten ontvang je gedurende iedere missie van de computer, tenzij deze beschadigd of vernietigd is. Is dat gebeurd dan sta je op jezelf totdat de reparatie is uitgevoerd.

De rang die je na iedere missie hebt verdiend hangt af van de opgedane bekwaamheden in de ruimte. Het beginnersniveau helpt je met de start. Daarna wordt het steeds harder. Je kunt opklimmen tot verkenner, daarna tot krijger en tenslotte tot de rang van commandant, die gereserveerd is voor de vaardigste en bekwaamste spelers.

Star Raiders is een spel vol diepte en details. Het is absoluut noodzakelijk dat je kennis neemt van deze instructies en bekend raakt met de basiskennis van het spel en het gebruik van de joystick voordat je met spelen begint. Na iedere mis-

# HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICK

Gebruik bij deze spelmodule een van je joysticks. Zorg dat hij stevig is bevestigd in Controller jack 1 van de Atari huiscomputer. Houdt de joystick zo dat de rode drukknop naar linksboven wijst.



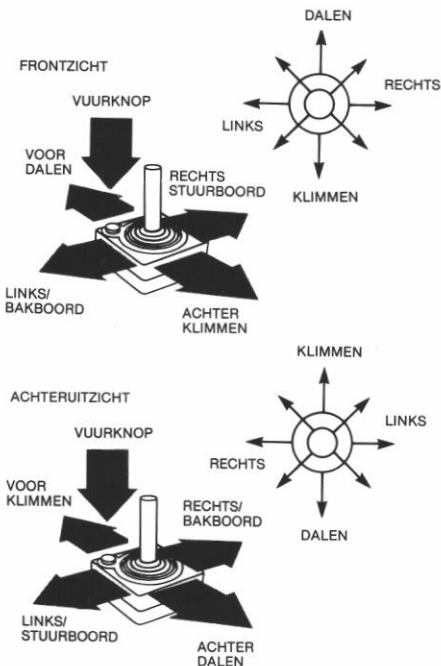
sie weet je meer over de belangrijke onderdelen en wordt de inhoud steeds doorzichtiger voor je.

Nooit zal je je eigen ruimteschip op het scherm zien, dit als laatste waarschuwing bij deze introductie (een uitzondering is bij het Lange afstandsradar, dat later wordt verklaard). Je zit aan het controlepaneel en kijkt de ruimte in. Het TV-beeld vormt het raam de ruimte in. Wat je op het scherm ziet is de diepe ruimte die jouw ruimteschip omgeeft.

Om commandant te worden heb je veel vliegerervaring nodig en dat kost tijd. Veel geluk; de ruimte wacht op je....

## DOELSTELLINGEN

Je hebt een vijfvoudige taak in de ruimte. Ten eerste de missie om alle Zylon ruimteschepen te vernietigen met van jouw kant zo weinig mogelijk beschadigingen of in het ergste geval jouw vernietiging. Jouw tweede taak is het om deze missie in een zo kort mogelijke tijd te volbrengen met een minimaal verbruik aan energie en zonder dat er goedgezinde sterbasissen worden vernietigd.



## WERKING VAN DE JOYSTICKS

In officieel vlootjargon wordt de joystick Control Stick genoemd. Het naar voren drukken van de control stick doet jouw ruimteschip duiken, zoals in de afbeelding is weergegeven. De knuppel naar achteren halen doet het schip klimmen. Naar links drukken doet het ruimteschip naar bakboord draaien. Met het naar

rechts drukken stuur je jouw ruimteschip naar stuurboord. Deze richtingen zijn ten opzichte van het frontgezicht, dat wil zeggen dat je naar voren de ruimte in kijkt. Is het achteruitzicht op het scherm weergegeven dan heeft het drukken van de stuurknuppel naar links of naar rechts het tegenovergestelde effect. Omdat je naar achteren kijkt met het achteruitzicht in beeld, veroorzaakt het naar rechts drukken dat de achterzijde van het schip naar links beweegt. Naar links drukken van de stuurknuppel houdt in dat de achterzijde naar rechts wordt gedraaid.

In hoofdstuk IV wordt uiteengezet hoe je het vooruitzicht en achteruitzicht op het beeldscherm kunt krijgen. Druk op de rode drukknop — de afvuurknop — om je fotontorpedo's af te vuren.

Het effectief en accuraat besturen van je ruimteschip met de joystick vraagt veel praktijkervaring. Wees daarom de eerste keer niet teleurgesteld als dat proces op niets uitloopt. Je stuurbekwaamheden verbeteren iedere keer.

### III HET SPELEN TOETSENBOORD- BESTURING

Zorg dat de Power on/of schakelaar in de stand ON staat, dat de stuurknuppel stevig is bevestigd en dat de module goed in het slot is gestoken.

Het instellen van de moeilijkheidsgraad waarop je wilt spelen wordt verkregen door op de Select-toets te drukken.

Iedere keer dat deze toets wordt bedient, wordt het niveau veranderd en wordt dat boven in het scherm aangegeven. De beginner (Novice), de verkenner (Pilot), de krijger (Warrior) en de commandant (Commander) missies worden in het hoofdstuk bekwaamheidsbeschrijvingen volledig uitgelegd. Na de moeilijkheidsgraad te hebben gekozen wordt de Start-toets ingedrukt om met de missie te beginnen. Met de Reset-toets wordt de missie afgebroken en keert hij terug naar het beginnersniveau. De Inverse-Video-toets met de gedeeltelijk **Y** zwart-witte rechthoek, breekt de missie ook af, echter nadat de op dat moment behaalde rang is weergegeven. (de Option-toets heeft geen functie bij Star Raiders).

### IV BESTURINGS- TOETSEN

De volgende toetsen van het toetsenbord regelen en besturen het spel Star Raiders:

- 0-9 dubbel-ionen-motorsturing (versnelling of snelheid), breekt tevens de hyperwarp af.
- A Achteruitzicht.
- C Aanvalcomputer aan/uit.
- F Frontzicht.
- G Galaktische kaart.
- H Hyperwarpmotor ingebruikname.
- L Lange afstandsradar.
- M Manuele doelselector.
- S Schild.
- T Tracking (volg)computer.
- P Pauze (onderbreekt het spel).



## 0-9 Dubbel-ionen-motorsturing

De dubbel-ionen-motoren worden gebruikt om je ruimteschip in een sector te kunnen besturen om een vijand te achtervolgen of te ontwijken. Gebruik deze toetsen om je versnelling of snelheid in te stellen, waarmee het ruimteschip moet reizen.

De overeenkomstige snelheid wordt in de uiterste linkerhoek van het controlepaneel weergegeven.

Toets	0 — V = 00
	1 — V = 00
	2 — V = 00
	3 — V = 01
	4 — V = 03
	5 — V = 06
	6 — V = 12
	7 — V = 25
	8 — V = 37
	9 — V = 43

Controlepaneel (V representeert de snelheid of metrons per seconde). Je ruimteschip beweegt altijd voorwaarts. De beste snelheid is toets 6 (V = 12). De Zylon oorlogsschepen hebben een maximale snelheid van ongeveer 7 (V = 25).

## A Achteruitzicht

Geeft de ruimte achter het ruimteschip weer.

## C Computer aanvalssturing

Geeft in frontzicht een + vizier weer en in achteruitzicht —.

Tevens wordt de aanvalcomputer weergegeven in frontzicht en wel in de rechter benedenhoek van het beeld.

De computer werkt de horizontale ( $\ominus$ ), de verticale ( $\oplus$ ) en de bereikcoördinaten (R) bij tot op de meest recente stand van het aanvallende Zylon ruimteschip. Hij zet ook de fons vast op het doel (zie de uitleg bij aanvalcomputer).

## F Frontzicht

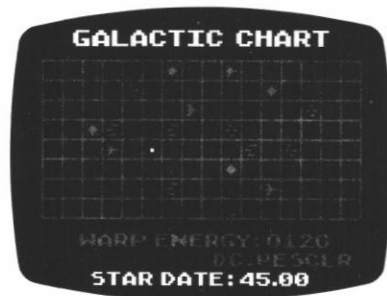
Geeft de ruimte weer voor het ruimteschip.

## G Ruimtekaart (Galactic)

Gedurende de missie vormt de ruimtekaart een van de belangrijkste instrumenten. Je verkrijgt hiermee een compleet overzicht van de gehele ruimte, opgedeeld in setoren, op het scherm. Daarbij wordt aangegeven wat de sectoren bevatten: vijandelijke ruimteschepen, goedgezinde sterbasissen of niets.

De  $\oplus$  gevormde objecten zijn de goedgezinde sterbasissen. De andere objecten vormen vijandelijke doelen. Een sector met =- duidt op drie vijandelijke schepen (een strijdmacht) die de sector bezet houden. Een sector met - = - betekent vier vijandelijke ruimteschepen (een vloot) bevinden zich hier. Heeft een sector een -vorm erin, dan wordt daarmee aangegeven dat er één of twee vijandelijke ruimteschepen (een patrouille) deze bezet houden.

Op de ruimtekaart zal je tevens twee punten ontdekken. Eén punt representeert jouw positie en de andere punt (die met behulp van de joystick kan worden verplaatst) geeft de hyperwarpbestemming aan.

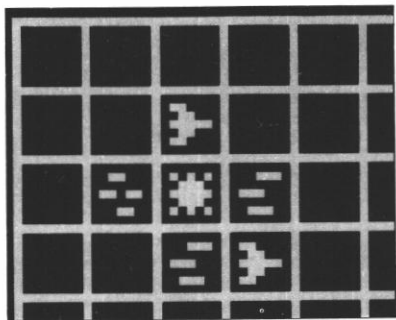


De punt moet naar die sector worden verplaatst waarheen je wilt reizen en naar wilt hyperwarpen (zie H-Hyperwarpmotoren ingebruiknemen). Het regelmatig bestuderen van de ruimtekaart is belangrijk. Niet alleen om te zien hoe de missie vordert, maar ook

omdat de vijandelijke ruimteschepen zich regelmatig verplaatsen met het doel om een sterbasis te omsingelen en te vernietigen.

De Zylon vloot zal zich op een sterbasis concentreren en zal zich nooit verspreiden in een poging om meer dan één sterbasis gelijktijdig aan te vallen en te vernietigen.

Zodra een sterbasis is omsingeld heb je nog ongeveer een minuut de tijd (100 centons) om een aangrenzende sector van de sterbasis vrij te maken en hem daarmee te redden. Het diagram geeft weer welke posities de vijand moet innemen om een sterbasis te omsingelen.



De Zylons verplaatsen zich met verschillende snelheden, afhankelijk van hun grootte. Een patrouille beweegt zich het snelst. Een krijgsmacht verplaatst zich op de halve snelheid van een patrouille. Een vloot beweegt zich slechts met 1/8 van de snelheid van een patrouille.

Onder de ruimtekaart op het scherm wordt vitale informatie weergegeven. Breng je de punt naar een sector, dan wordt de benodigde energie aangegeven die verbruikt wordt bij een hyperwarp (bijv. Warp Energy = 700). Deze hoeveelheid is gebaseerd op de afstand en het aantal vijandelijke doelen in die sector (bijv. Targets = 3).

De sterretijd (Stardate) wordt ook aangegeven — het representeert de reeds verstreken tijd van de missie. De sterretijd is gebaseerd op eenheden die centons worden genoemd.

De vijand mag van de ene sector naar de andere springen als de sterretijd omslaat op .00 of .50.

Aan de rechteronderzijde is bovendien de beschadigingsinformatie (Damage Control) aanwezig op het scherm — DC: PESCLR.

De letters corresponderen met de volgende apparatuur:

P — Fotons E — Motoren S — Schild C — Computer L — Lange afstandsradar R — Ruimteradio.

De toestand van de apparatuur wordt door middel van een kleur tot uitdrukking gebracht. Blauw geeft aan dat alles normaal functioneert en dus in orde is, geel betekent beschadigd en rood geeft aan dat het betreffende apparaat is vernietigd.

De motoren blijven ook na een beschadiging of vernietiging nog werken dankzij een backup-systeem. Het vooruitkomen gebeurt echter zeer langzaam. Het schild zal bij beschadiging knippen. Wordt je door een vijandelijke foton getroffen terwijl het schild net wegvalt, wordt je vernietigd. Is de computer beschadigd, dan vallen de coördinaten  $\Theta$ ,  $\Phi$  en R weg. Wordt hij vernietigd zijn er geen computerfuncties meer voorhanden.

Wordt bij een beschadiging van het lange afstandsradar deze gebruikt, krijg je een vertekend beeld van alles wat er zich in de sector afspeelt (zie beschrijving Lange afstandsradar).

## H Hyperwarpmotoren ingebruiknemen

Hyperwarp moet je gebruiken om van sector naar sector te komen. Je doet dat eerst nadat je de punt hebt verplaatst naar die sector waarheen je wilt reizen (zie hoofdstuk Ruimtekaart).

Op het beginnersniveau hoef je tijdens de hyperwarp niet te sturen. Bij verkenner, krijger en commandant moet je in de hyperruimte wel sturen. Voor je met een hypersprong (of hyperwarp) begint zorg je dat je Frontzicht (F) hebt. Druk daarna op H (hyperwarp). Tussen de haarlijnen (zie afbeelding) wordt nu het hyperwarp-doelvizier zichtbaar.



Gebruik de joystick om het hyperwarp-doelvizier zo goed als mogelijk is tussen de haarlijnen te houden, terwijl je een hyperwarp uitvoert. Ga je te ver uit het midden, kan je uiteindelijk in een andere sector terechtkomen. De moeilijkheid van het hyperwarpen van sector naar sector neemt toe met de afstand tussen de sectoren.

Kom je een sector binnen die door vijandelijke ruimteschepen bezet wordt gehouden dan klinkt er een rood alarm op als waarschuwing.

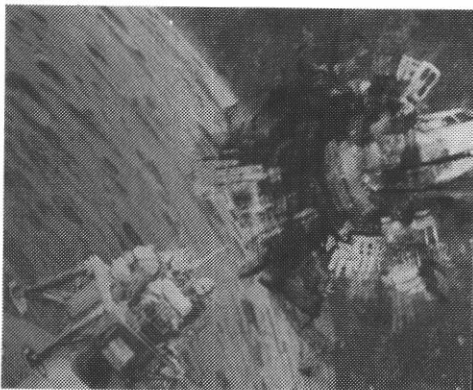
Hoe dichter je bij het midden van de sector springt, des te dichter kom je uit bij het doel of de doelen. Om een hyperwarp af te breken druk je op een van de toetsen voor de motorsturing (0-9).

## L Lange afstandsradar

Hiermee wordt een bovenaanzicht gegeven van de sector waarin je bevindt. Jouw ruimteschip bevindt zich in het midden met alle andere objecten in de sector erom heen bewegend (zie de afbeelding). De vijandelijke doelen (en meteoren) zijn als knipperende stippen zichtbaar en zijn groter dan de andere objecten zoals sterren.

Om de sector af te scannen:

1. Selecteer een doelwit;
2. Beweeg je joystick naar links (de objecten roteren om je heen) totdat het doel recht voor het schip ligt;
3. Verplaats de joystick naar voren of naar achteren (afhankelijk van de positie van het doel op het scherm), totdat hij op de verste afstand van je af zit (aan de bovenzijde van het scherm);



4. Gebruik je motoren om het doel te benaderen;
5. Tijdens de nadering kunnen minimale koerscorrecties nodig zijn. Herhaal de stappen 2 en 3 als dat noodzakelijk is;
6. Stop de motoren als je het doel erg dicht bent genaderd. In frontzicht (F) moet het doel nu zichtbaar zijn.



Bij een beschadigd lange afstandsradar zie je van ieder object dat afgescand wordt een weerkaats beeld. Slechts één object geeft reflectie. Selecteer dat doel en volg de procedures 2, 3 en 4. Verplaatst het doel sneller van je af dan het dichterbij komt, heb je een weerkaatsing gekozen in plaats van het echte doel.

## M Manuele selector

Voer je een hyperwarp uit in een sector met meerdere vijandelijke ruimteschepen, moet de computer beslissen welke vijand hij in de aanvalcomputer zal gaan aangeven (evenals de vijandelijke coördinaten  $\Theta$ ,  $\Phi$  en R op het controlepaneel).

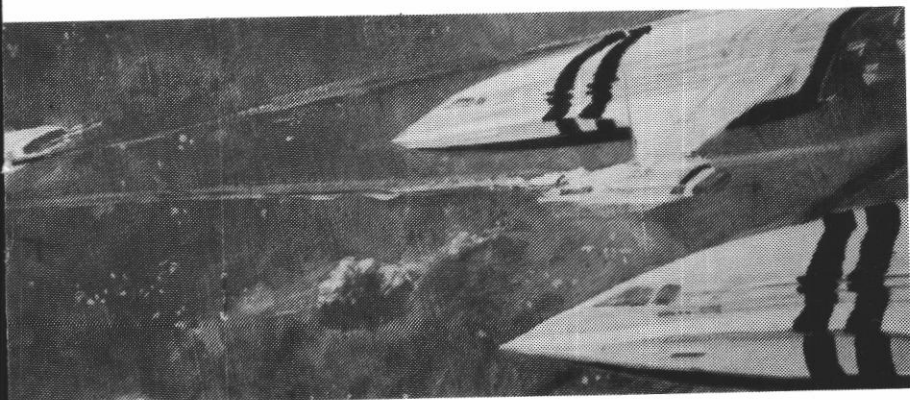
Vooropgesteld dat de computer niet is beschadigd geschiedt de doelselectie automatisch. De computer kiest een willekeurig doelwit, tenzij je in een gevecht zit, dan kiest hij dat doel uit dat op jouw schiet.

Door M in te drukken selecteer je met de hand een ander doel. Slechts twee Zylons vallen steeds aan. Zij worden aangeduid met doel 0 en doel 1. De computer kiest doelwit nummer 0 en druk je op M verander je van doelwit en wordt T = 1 (zichtbaar op het controlepaneel).

T wordt 2 bij een goedgezinde sterbasis, tijdens de hyperwarp wordt T = 3 (NB. T = 2 overschrijdt T = 3).

## S Schild

Het schild beschermt je ruimteschip. Is het geactiveerd, dan is de kleur van de ruimte niet meer zwart. In ongeactiveer-



de toestand is de ruimte zwart van kleur. Wordt het ruimteschip getroffen als het schild niet aanwezig is, dan is het verloren. Als het schild beschadigd of vernietigd is, worden het controlepaneel en de ruimtekaart geel.

## T Tracking Computer

Nadat je de tracking computer hebt geactiveerd volgt hij het geselecteerde doel automatisch (mits de computer niet is vernietigd) van voor naar achter in de ruimte. Het betekent wel dat het beeldscherm meewisseld van frontzicht naar achterzicht.

**Waarschuwing:** Alleen ervaren piloten mogen van deze methode gebruik maken. Het is mogelijk dat je in een kruisvuur terecht komt, waarbij een vijand voor je zit en de ander achter je. Schieten zij om de beurt, laat de computer automatisch het beeld veranderen (van frontzicht naar achteruitzicht en omgekeerd). Dit gaat erg snel en alleen een ervaren Star Raider is in staat dit te overleven.

## P Pauze

De missie wordt hiermee tijdelijk gestopt. Door je joystick in een willekeurige richting te verplaatsen gaat de missie verder. De pauze-toets werkt op ieder moment gedurende je opdracht en mag worden gebruikt om een hyperwarp te onderbreken.

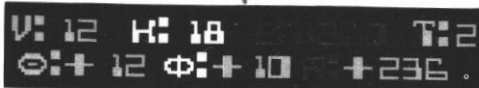
**Waarschuwing:** Na negen minuten, waarin geen functietoetsen zijn ingedrukt of fotons zijn afgevuurd, wordt het spel automatisch afgebroken en gaat over in de aantrekkingsmodus. Alleen een sterrenveld wordt weergegeven.

## Controlepaneel

Via de controlepaneelindicatoren geeft het de informatie weer. De indicatoren zijn gesitueerd in de nabijheid van de onderzijde van het scherm front-, achteruit- en lange afstandszicht.

Het zijn:

V:12 (snelheid) K:18 (treffers) E:8260 (resterende energie) T:2 (geselecteerde doelen, verandert naar C:2 als de volggcomputer aanstaat)  $\Theta$ : +12 (theta, representeert de horizontale hoek naar het doel in gradons)  $\Phi$ : +10 (phi, vertegenwoordigt de verticale hoek naar het doel in gradons) R: +236 (afstand van het doel in centrons) + = doelwit vóór het schip en - = doel bevindt zich achter jouw ruimteschip.

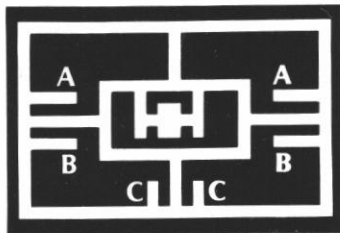


## Aanvalcomputer

De aanvalcomputer verschijnt rechtsonder op het scherm als de ruimte in frontzicht wordt aanschouwd. Je kan de vijanden of de goedgezinde sterbasissen volgen door de doelmarkering op te lijnen in het midden van de aanvalcomputer. Centreer je de doelmarkering, zal je markeringen in de hoeken van de uitlezing bemerken. Deze markeringen worden gebruikt voor het automatisch vastzetten van uw fotontorpedo's op een doel.

De in de afbeelding genoemde A-markerings geven aan dat de computer de fotons in horizontale richting op het doel heeft vastgezet. De B-markerings indiceren dat de fotons zowel horizontaal als verticaal op het doel staan gericht. Verschijnen de C-markerings dan ligt het doel tevens binnen schootsafstand. Bovendien is dit de beste mogelijkheid om je torpedo's af te vuren. Beide fotons hebben een trefzekerheid van minstens 90%.

NB. Het toepassen van de computer-richtmiddelen vormt het beste wapen tegen de Zylon basisster. Natuurlijk geven  $\Theta$  = +0 en  $\Phi$  = +0 aan dat het doel is gecentreerd. Bevind je je in een lege sector, dan geeft de aanvalcomputer



niets weer. Dat geldt ook als alle vijanden in de sector zijn opgeruimd; de doelmarkeringen van de aanvalcomputer verdwijnen.

### Ruimteradio

De ruimteradio wordt gebruikt om de ruimtekaart tot op de laatste stand bij te werken. Hij geeft de berichten door: „Starbase surrounded (Sterbasis omsingeld)” en „Starbase destroyed (Sterbasis vernietigd)”. Hij genereert ook de doelindicator, die op de ruimtekaart wordt aangegeven. De ruimtekaart wordt niet meer bijgewerkt als de ruimteradio beschadigd is. Is hij vernietigd, dan zijn alle communicatiefuncties verbroken.

Bij beschadiging kan je met behulp van de cursor toch te weten komen of er vijanden in de sector zitten en zo ja, ook hoeveel en wel door middel van de doelindicator aan de onderzijde van het scherm.

### Energieverbruik

Iedere missie begin je met 9999 eenheden energie. Iedere handeling die je met je ruimteschip uitvoert kost energie. Voor de verschillende functies van het ruimteschip zijn er drie energie-niveaus vereist. Een volle energie hoeveelheid kan je ontvangen door bij een sterbasis te dokken (mits je niet alles hebt verbruikt). De procedure hiervoor wordt hierna beschreven.

Overkomt het je dat al je energie op is, dan wordt de missie afgebroken.

NB. Als waarschuwing gaat het controlepaneel rood knipperen wanneer de energie hoeveelheid onder de 1000 komt.

### Energieverbruik

Verbruiksreden	verbruikte eenheden
geraakt door een vijandelijke foton	100
elke afgevuurde foton	10
per seconde dat het schild aanstaat (S)	2
per seconde dat de computer is geactiveerd (C)	1/2
per seconde voor het overlevingssysteem (staat altijd aan)	1/2

### Energieverbruik van de motoren

dubbel-ionen-snelheid	eenheden per seconde
0	0
1	1
2	1,5
3	2
4	2,5
5	3
6*	3,5
7	7,5
8	11,25
9	15

\* De effectiefste snelheid is 6 ( $V=12$ ). Uitgedrukt in energieverbruik en afgelegde afstand.

## Energieverbruik bij hyperwarp

Hyperwarppafstand in sectoren	Energieverbruik per sprong
0	100
1	130
2	160
3	200
4	230
5	500
6	700
7	800
8	900
9	1200
10	1250
11	1300
12	1350
13	1400
14	1550
15	1700
16	1840
17	2000
18	2080
19	2160
20	2230
21	2320
22	2410
23	2500

NB. Een sprong van meer dan vijf sectoren verbruikt veel. Is het noodzakelijk dat een lange afstand moet worden overbrugd, is het effectiever om enige kleinere sprongen te maken dan één grote. Opgemerkt moet worden dat de aangegeven waarden slechts gemiddelden zijn. Het is mogelijk om nulpunten in een sector te vinden die deze waarden gering beïnvloeden.

## VI. STERBASISDOKKEN

Moet aan je ruimteschip iets worden gerepareerd of is de energie hoeveelheid te laag, dan wordt het tijd om bij een sterbasis in dok te gaan.

Na een hyperwarp is een sector met een sterbasis wordt de doelmarkering van

de aanvalcomputer gecentreerd. Controleer het bereik (R) die op het controlepaneel wordt aangegeven en bepaal de afstand tussen jouw en de sterbasis. Zorg wel dat R + is (d.w.z. voor je uit). Tevens moeten de coördinaten O en O dicht bij nul liggen (d.w.z. binnen  $\pm 3$ ). Gebruik daarna de dubbel-ionen-motoren om de sterbasis te benaderen.

Je kan ook gebruik maken van het lange afstandsradar om de sterbasis te localiseren. Vooral als de computer is vernietigd biedt dat uitkomst. Hiervoor moet je de procedure toepassen zoals in het hoofdstuk IV lange afstandsradar wordt beschreven. De sterbasis zal als een op het scherm verschijnen.

Bevindt de sterbasis zich op een minimale afstand van het ruimteschip en tussen de haarlijnen, dan is het dokken tot stand gebracht. Verschijnen in de sterbasis drie venstertjes en bevindt hij zich in het midden van het vizier, dan moet je de snelheid tot nul terugbrengen. Het bericht „Orbit Established (baan is vastgelegd)” verschijnt op het scherm gevolgd door het bericht „Stand-by”. Zijn de nodige reparaties verricht verschijnt er op het scherm „Transfer complete” (alles ok) en kan er naar een sector met vijanden worden gesprongen.



NB. Raak je een toets aan (andere dan G) of beweeg je de joystick voordat het dokken is gecompliceerd, wordt de ope-

ratie onderbroken en verschijnt het bericht „Docking aborted (dokken onderbroken) op het scherm. Herhaal de voorgenomen stappen om toch nog tot een goed resultaat te komen.

Het benaderen van de sterbasis kan het beste gebeuren met de snelheden 1, 2 en 3. Het geeft tevens de beste resultaten.

## VII RANG

Na iedere opdracht berekent de computer je verkregen rang. De rang hangt af van vijf factoren:

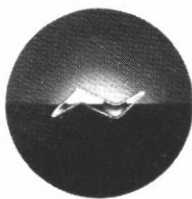
1. Missieniveau (beginner, verkenners, krijger of commandant);
2. Aantal vernietigde vijanden;
3. Verbruikte energie;
4. Benodigde tijdsduur om de opdracht tot een goed einde te brengen;
5. Aantal sterbasissen die vernietigd zijn (door de vijand).

Deze vijf factoren zijn in de volgende formule ondergebracht:  $M + 6$  (aantal vernietigde vijanden) — verbruikte energie/100 — tijdsduur/100 — 18 (door de vijand vernietigde sterbasissen) — 3 (aantal door jou vernietigde sterbasissen)

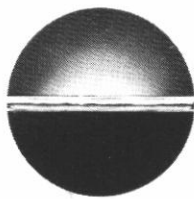
### Waarden voor M

Missie-niveau	Bonus beëindiging opdracht met goed gevolg	Missie atgebroken	Boete vernietiging sterbasis
Beginner	M = 80	M = 60	M = 40
Verkenner	M = 76	M = 60	M = 50
Krijger	M = 60	M = 50	M = 40
Commandant	M = 111	M = 100	M = 90

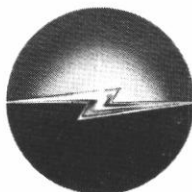
Je graad wordt weergegeven door een rang en een klasse. De laagste rang is Rookie. De hoogste is Star Commander. Daartussen liggen andere (zie tabel). De klassen lopen van 1 tot en met 5, met 1 als de hoogste en 5 als de laagste. De klassen verdelen iedere rang in vijf gelijke delen.



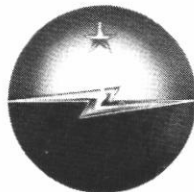
NOVICE



PILOT



WARRIOR



COMMANDER

### Graad

Rookie  
 Novice  
 Ensign  
 Pilot  
 Ace  
 Lieutenant  
 Warrior  
 Captain  
 Commander  
 Star commander

### Missiepunten

48—79  
 80—111  
 112—143  
 144—175  
 176—191  
 192—207  
 208—223  
 224—239  
 240—271  
 273—303

Blijf je bij het behalen van de punten voor je opdracht onder de 48, dan verkrijgt je een jokergraad, zoals Garbage Scow Captain of Galactic Cook (ruimtekok). Weet je deze rang regelmatig te behalen, is het niveau waarop je speelt te hoog en moet je terug naar een lagere.

## VIII.

# BEKWAAMHEIDS- BESCHRIJVINGEN

### Vereenvoudigde beginnersinstructies

1. Als het noodzakelijk is gebruik dan de Select-toets om de beginnersmissie op het scherm te krijgen;
2. Druk op Start;
3. Druk op S en C op het toetsenbord (Schild en Aanvalcomputer);
4. Druk op G voor de ruimtekkaart. Gebruik de joystick om de punt naar de hyperwarpbestemming te verplaatsen;
5. Druk op F (Frontzicht), stel hyperwarp in gebruik door op de H-toets te drukken. Jouw ruimteschip zal automatisch naar de gewenste sector gaan;
6. Om vijandelijke doelen in de sector op te sporen:
  - Centreer de doelmarkering in het midden van de aanvalcomputer.
  - Bemerk dat  $\Theta = +0$  en  $\Phi = +0$  en dat R = een laag +getal als de vijand op het scherm verschijnt.
7. Gebruik je fotonen en vernietig alle vijandelijke doelen in deze sector;
8. Verplaats je naar een andere vijandelijke sector en herhaal dezelfde procedures. Het werkt in jouw voordeel als je achter de dichtbijzijnde vijanden aangaat die je sterbasis bedreigen. Onthoudt dat als een sterbasis omsingeld is je nog slechts 100 centons (ongeveer 1 minuut) hebt om een aangrenzende sector vrij te maken en daarmee de basis te redden.

Houd een oog op de indicators van het controlepaneel en de ruimtekkaart, zodat je altijd van de toestand op de hoogte blijft gedurende je missie. Er zijn op het

beginnersniveau drie sterbasissen en 27 vijandelijke ruimteschepen aanwezig.

De missie eindigt als: **1** Je alle doelen hebt vernietigd **2** je geen energie meer over hebt en **3** als je ruimteschip is vernietigd.

NB. Op beginnersniveau treden er geen beschadigingen aan het ruimteschip op.

### Verkennermissie

Op het verkennersniveau zijn er vier sterbasissen en 36 vijandelijke ruimteschepen. Je moet tijdens de hyperwarp het ruimteschip besturen, wat een moeilijke perspectief toevoegt aan je ruimtereis. Je ruimteschip is gevoelig voor aanvallen van de vijand en in het algemeen zal je deze opdracht als moeilijker ervaren.

NB. Het sturen tijdens de hyperwarp is noodzakelijk op het niveau van verkenner, krijger en commandant. Tevens zullen er beschadigingen aan het ruimteschip optreden.

### Krijgermissie

Deze proef van bekwaamheid zal je nog moeilijker vinden om te overleven. Tijdens de krijgermissie zijn er vijf sterbasissen en 45 vijanden waarop gelet moet worden. Je moet snel manoeuvreren, want de vijand valt frequenter aan en in het algemeen met meer vernietigingskracht.

### Commandantmissie

Dit niveau van bekwaamheid is gereserveerd voor de Star Raiders met de meeste ervaring. Op dit niveau zijn er zes sterbasissen en 54 vijandelijke ruimteschepen. Het overleven van deze opdracht is een absoluut compliment waard. Er zal geen moment tijd zijn om te twifelen en je wordt constant aangevallen. Zorg dat je in staat bent om de meest gevaarlijke en risico-rijkste omstandigheden de baas te blijven, voordat je begint op het niveau van commandant.

## IX Overlevingstactieken

Hier volgen enige nuttige aanwijzingen die je kunt gebruiken tijdens de missie. Zij zullen je overlevingskansen vergroten, evenals het behalen van een hogere rang. Nadat je een ervaren Star Raider bent geworden zal je zelf nog enige erbij hebben ontdekt.

Zodra het schild is vernietigd zal de eerste de beste foton die je raakt jouw ruimteschip vernietigen. Een manier om aan een dergelijke vernietiging te ontkomen is door onmiddellijk de sector te verlaten met een druk op de H-toets (hyperwarp). Je kunt dat doen zonder eerst de ruimtekaart te bestuderen. Nadat je veilig de sector hebt verlaten controleer je de ruimtekaart om een sterbasis te localiseren waar je kunt stoppen voor reparaties (nieuw schild).

In de zojuist beschreven situatie is het mogelijk om deze tactiek een stap verder door te voeren. Je schild is tijdens een vijandelijke aanval vernietigd. Je weet uit het geheugen dat er een sterbasis in een aangrenzende sector ligt. Druk op de H-toets (zonder de ruimtekaart te controleren) en verplaats de doelmarkering in die hoek van de haarlijnen die in de richting wijzen van de sector met de sterbasis.

Bevindt de sterbasis zich bijv. in de rechter sector naast je, dan verplaats je de doelmarkering in de hoek van de rechter haarlijnen, zoals in de afbeelding is aangegeven.

Heb je het sturen onder de knie (inclusief het beginnersniveau), zal je een succesvolle hyperwarp in de sector van de sterbasis uitvoeren. Op deze wijze — zonder het bestuderen van de ruimtekaart — heb je tijd, energie en mogelijk de missie gered en gespaard.

In een situatie dat de energie opraakt voordat je bij een sterbasis bent aangekomen, bedien je de S-toets om het

schild te deactiveren (nadat je buiten het bereik van de vijand bent gekomen). Hiermee bespaar je twee eenheden energie per seconde tijdens het dokken bij de sterbasis. Daarna met een volle energie hoeveelheid kan je het schild weer activeren en de missie voortzetten.

Is een sterbasis omsingeld en je kan hem niet meer redden, is het beter om hem zelf te vernietigen dan hem in de handen van de vijand te laten vallen. Laat je het vernietigen van de sterbasis aan de vijand over, dan bouwen zij uit de resten hiervan twee Zylon sterscheppen op.

Zodra je computer is vernietigd, verdwijnen de haarlijnen uit het frontzicht. Overkomt je dit, dan wordt het erg moeilijk om Hyperwarpsprongen uit te voeren. Wanneer je toch de H indrukt voor een hyperwarp moet je de initiële positie van de lijnen in gedachten houden en de hyperwarpmarkering rond dat punt proberen te houden.

Is je ruimteradio eerder tijdens de missie kapot gegaan, is het het beste om onmiddellijk in dok te gaan. Je zal anders ontdekken dat er verschillende sterbases zijn vernietigd zonder dat je ergens van af weet.

Zijn de motoren stukgeschoten, dan kom je nog slechts langzaam vooruit. Je kunt echter de hyperwarpmotoren gebruiken om je binnen de sector te verplaatsen. Ben je dicht bij het doel aangekomen wordt de hypersprong onderbroken.

NB. Het kost je 100 eenheden energie als je de hypersprong onderbreekt.



## X. TECHNISCHE INFORMATIE

© 1983 ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.  
Printed in Holland by Louis Vermijs Drukkerijen

Eenheden  
tijd in centons — 100 centons = 1 centor  
afstand in metrons — 100 metrons = 1 centron  
snelheid wordt in metrons per seconde  
gemeten ( $V = \text{metrons/s.}$ )  
versnelling wordt in metrons per  
seconde<sup>2</sup> gemeten ( $A = \text{metrons/sec.}^2$ )  
hoeken worden gemeten in gradons  
(0...99)  
energie wordt gemeten in mergs.