

MISSILE COMMAND

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.

Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

AANGEPAST SPEL

Deze spelcassette bevat twee aangepaste spelen voor kinderen.

LET OP: Om de elektronische onderdelen te beschermen en de levensduur van uw spelcomputer te verlengen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd.

INHOUD

1. Uw opdracht
2. Het spel
3. De commandoposten
4. De spelcomputer
5. Puntentelling
6. Spelvariaties
7. Nuttige tips
8. Speloverzicht

1. UW OPDRACHT

Vreemdelingen van de planeet Krytol vallen uw planeet Zardon aan. De Krytoliëten zijn krijgers en willen Zardon vernietigen en innemen. De Zardonënen zijn ontwikkelde en hardwerkende mensen op een vreedzame planeet - de laatste in de Galaxis. Hun steden zijn mooi en bieden alles wat te wensen is. Het is een planeet zonder geweld of misdaad. Zardon is niet onvoorbereid. Verscheidene steden hebben een afweercentrum tegen raketten. De Zardonënen weten wat hun te doen staat en zullen vechten voor hun planeet. U bent één van de commandanten-te-velde. U moet zes steden op Zardon beschermen tegen de Krytoliëten, die de steden bestoken met hun ballistische raketten. Ze zijn uit op de steden en de raketbases. Het enige wat u kunt doen is afweerraketten afvuren. Maar de Krytoliëten zijn sluw en hebben bovendien kruisraketten. Deze zien er uit als satellieten, maar zijn even dodelijk als de normale ballistische raketten. Stop de vijand met uw afweerraketten (ABM) vóór uw gelukkige en vredige planeet vernietigd wordt!

2. HET SPEL

U moet uw steden en raketbasis verdedigen. De vijand schiet met ballistische en kruisraketten, die beide zijn gericht op uw steden en uw raketbasis. Er zijn twee soorten kruisraket: met radar (die uw raketafweer omzeilen) en zonder radar, die recht naar beneden vallen.

De vijand vecht in een reeks aanvallen. Telkens kan een ander aantal raketten worden gebruikt. Elke aanval is sneller, en hoe sneller de aanval, hoe moeilijker de verdediging, maar hoe méér punten u krijgt. In hoofdstuk 5 vindt u meer informatie over de puntentelling.

Voor elke aanval beschikt u over 30 afweerraketten (zie fig. 1). Uw raketbasis (midden-onder op het scherm, fig. 1) bevat steeds 10 raketten tegelijk. Wanneer deze zijn afgeschoten ontvangt u automatisch 10 nieuwe het arsenaal, links-onder op het scherm. Wanneer alle 30 raketten zijn afgeschoten bent u de verdere aanval hulpeloos tegen het vijandelijke vuur. Pas bij de volgende aanval heeft u weer voldoende raketten.

Kruisraket
Ballistische raket
Afwerraket (ABM)

Fig. 1

U moet uw raketbasis beschermen tegen vijandelijk vuur. Wanneer hij wordt geraakt bent u alle opgeslagen raketten kwijt. U heeft echter nog wel de raketten in het ondergrondse arsenaal. Wanneer alle steden zijn verwoest is het spel voorbij.

3. DE COMMANDOPOSTEN

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de steker van de commandoposten goed in de aansluitingen achterop uw spelcomputer. Houdt de commandopost met de rode drukknop links van u af. Voor éénmansspelen gebruikt u de linker stuurknuppel (zie verder hoofdstuk 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw spelcomputer).

Met de stuurknuppel bepaalt u waar uw afweerraket terecht komt. Door de knuppel in de gewenste richting te duwen

verplaatst u de cursor (het knipperende vierkant) over het scherm. U vuurt uw raket af door op de rode drukknop te drukken.

U moet de stuurknuppel zien als de geleide-inrichting voor uw raket. De raket explodeert op exact dezelfde plaats als die, waar u de cursor heeft neergezet. Wanneer u een raket hebt afgevuurd kunt u de cursor op een andere plek zetten, en een nieuwe raket lanceren terwijl de eerste nog onderweg is. De beste manier om de vijandelijke raketten te vernietigen is door de cursor op hun route te zetten. De ABM moet de punt van de vijandelijke raket raken.

Bij sommige spelvarianties kunt u de cursor snel verplaatsen; bij andere gaat het langzamer. Hoe sneller de stuurknuppel werkt, hoe moeilijker het mikken. In het speloverzicht vindt u, welke spelen snelle en welke spelen langzame besturing hebben.

4. DE SPELCOMPUTER

Om een spelvariantie te kiezen gebruikt u de toets GAME SELECT. U kunt extra snel door de spelen "heenbladeren" door zowel GAME SELECT als GAME RESET neergedrukt te houden.

Het spelnummer en het aantal spelers staan midden-boven op het scherm. Links ziet u het spelnummer, rechts het aantal spelers. Wanneer u het gewenste spel heeft gekozen begint u door op GAME RESET te drukken. Telkens wanneer u deze toets indrukt begint het spel opnieuw. Wanneer het spel begint verschijnt de puntentelling bovenaan het scherm.

Spelnummer

Aantal spelers

Steden

Fig. 3

DE MOEILIKHEID

Er zijn twee moeilijkheidsgraden A en B. B wordt gebruikt voor normale spelen. Graad A is speciaal voor de geoefende speler. Als de schakelaar in stand A staat gaan de afweerraketten langzamer, waardoor uw steden en raketbasis moeilijker te verdedigen zijn. Elke speler kan zijn eigen moeilijkheidsgraad instellen.

Bij éénmansspelen gebruikt u de linker moeilijkheidsschakelaar; bij tweemansspelen gebruikt de linker speler de linker, en de rechter speler de rechter moeilijkheidsschakelaar. Wanneer u wat ervaring heeft opgedaan moet u spel 16 en moeilijkheidsgraad A eens proberen...

5. PUNTEENTELLING

U krijgt punten telkens wanneer u een ballistische raket of kruisraket van de Krytolieten vernietigt; en voor ongebruikte raketten en behouden steden krijgt u eveneens punten. Omdat elke nieuwe aanval sneller gaat leveren de verdere aanvallen ook meer punten op; zo krijgt u bij spel 9 en 10 vijfmaal de puntenwaarde van elk doel (zie onderstaande tabel).

Puntenwaarde van de doelen:

Vijandelijke raket	25 punten
Vijandelijke kruisraket	125 punten
Ongebruikte afweerraket	5 punten
Behouden steden	100 punten

Teling bij elke aanval:

Aanval 1 en 2	1 x waarde
Aanval 3 en 4	2 x waarde
Aanval 5 en 6	3 x waarde
Aanval 7 en 8	4 x waarde
Aanval 9 en 10	5 x waarde
Aanval 11 en verder	6 x waarde

De 13e aanval is de moeilijkste van deze spelcassette.

Ongebruikte raketten en behouden steden worden aan het eind van elke aanval bijgeteld. Tussen de aanvallen worden de steden van het scherm gewist; bij de volgende aanval komen ze weer terug (zie fig. 4). Bij elke 10.000 punten krijgt u een bonusstad. Wanneer u aan het eind van een aanval geen steden meer heeft, maar wel 10000 punten, dan krijgt u toch de bonusstad, zodat u verder kunt gaan. Zolang geen enkele stad is vernietigd worden bonussteden in reserve gehouden. Voor elke toegekende bonusstad hoort u een melodie.

**Stand
Steden**

6. SPELVARIATIES

MISSILE COMMAND heeft 34 spelvariaties. Spelen 1 - 17 zijn voor één speler, spelen 18 - 34 voor twee spelers. Spelen 16 en 34 zijn speciaal voor kinderen; het spel gaat hier langzamer (zie KINDERSPEL).

Langzame/snelle besturing

Enkele spelen hebben een snelle besturing, andere een langzame. Dat betekent, dat de cursor snel of langzaam kan worden verplaatst. Omdat u de cursor met de stuurknuppel verplaatst kunt u bij langzame besturing nauwkeuriger richten; u kunt echter minder vaak schieten. Als de cursor snel kan worden verplaatst is het richten moeilijker, maar u kunt wel sneller schieten.

Kruisraketten met en zonder radar

Na de 6e aanval zet de vijand naast de normale ook kruisraketten in. Kruisraketten zonder radar gaan recht omlaag en zijn vrij makkelijk te vernietigen. Raketten met radar kunnen echter voorspellen, waar u uw afweer op richt, en die plaats omzeilen. Ze zijn dus moeilijk te verslaan.

Eerste aanval

Hoe vaker de vijand heeft aangevallen, hoe sneller hij opnieuw aanvalt. Sommige spelen beginnen vrij langzaam, en gaan steeds sneller. Andere spelen starten snel, en gaan bij latere aanvallen nóg sneller. Hoe sneller de aanval, hoe hoger de puntenwaarde.

Kinderspel

De spelen 17 en 34 zijn speciaal voor kinderen. Ze gaan langzamer, hebben kruisraketten zonder radar, langzame besturing en de vijand valt langzamer aan en met minder raketten. Wanneer de kinderen wat routine krijgen kunnen ze de moeilijker variaties proberen, te beginnen bij spel 1.

Tweemansspelen

De spelen 18 tot 34 zijn voor twee spelers. Hierbij heeft elke speler om de beurt het bevel, met telkens één aanval. De linker speler begint. De stand wordt bovenaan het scherm bijgehouden tijdens de beurt. Aan het eind van het spel komen de puntentotalen afwisselend op het scherm.

7. NUTTIGE TIPS

1. U kunt tot drie raketten tegelijk afvuren. Nadat u op de rode (vuur-)knop heeft gedrukt brengt u de cursor naar een andere plaats, en vuurt u opnieuw. U hoeft niet te wachten tot de eerste raket is ontploft.
2. Zodra een stad vernietigd is kunt u hem niet langer verdedigen. Schenk uw aandacht dus alleen nog aan de andere steden, en negeer het vijandelijke vuur naar de plek, waar eens de oude stad was.
3. Kruisraketten met radar zijn het makkelijkst te bestrijden door het doel (de cursor) exact op hun plaats te zetten; in dit geval kan de radar uw doelpositie niet ontdekken.

8. SPELOVERZICHT

- Eenmansspel nr. Kinderen
- Snelle besturing
- Langzame besturing
- Kruisraketten zonder naam
- Kruisraketten met radar
- Snelheid eerste aanval
- Tweemansspel nr.