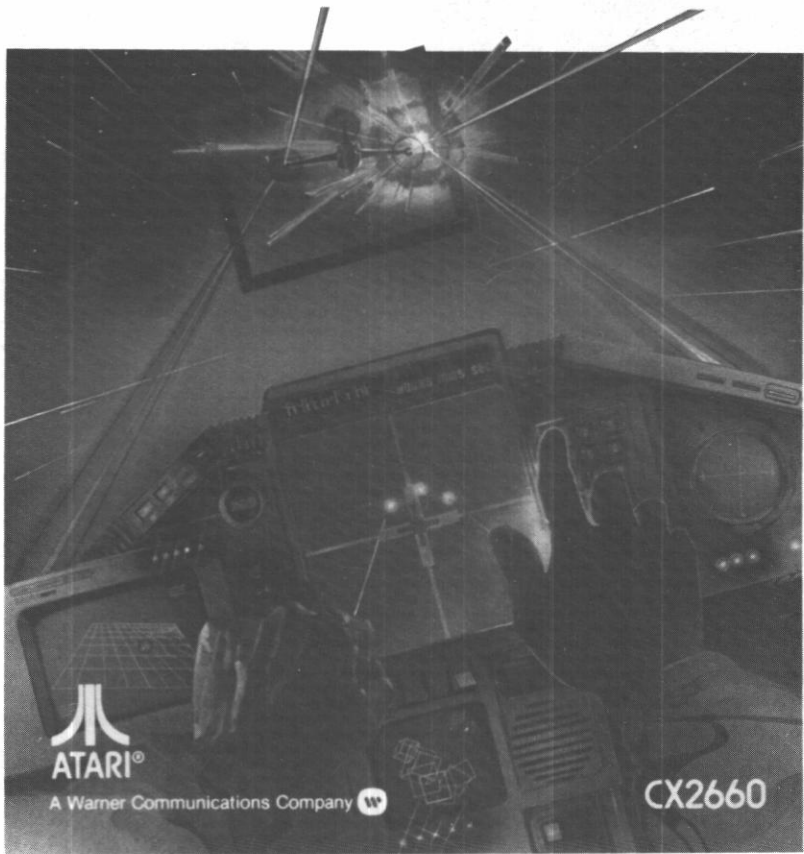



Nederlands

4 spelvarianties

# STAR RAIDERS™

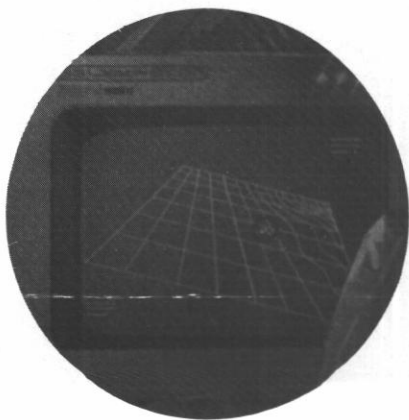
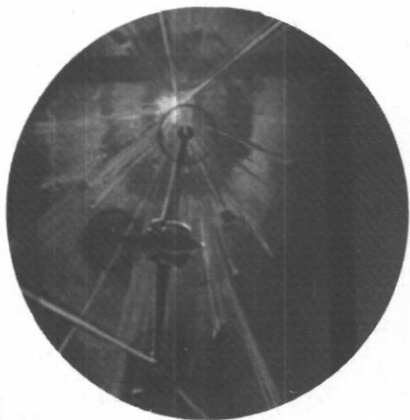


  
ATARI®

A Warner Communications Company 

CX2660

N.B. Zet altijd de powerschakelaar uit bij het insteken of verwijderen van Atari spelcassettes. Dit om de elektronische onderdelen te beschermen en de levensduur van Uw Atari spelcomputer te verlengen.



# HET SPEL

Uw opdracht in Star Raiders is de Krylon oorlogsschepen te vernietigen die op weg zijn naar Uw sterbasis. Wanneer Uw sterbasis is vernietigd kunt U niet langer Uw ruimteschip repareren of bijvullen en moet U de Krylons vernietigen voordat Uw ruimteschip vernietigd wordt.

De Krylonvloot zal bij iedere ontmoeting in dezelfde sector van de Melkweg de strijd met U aanbinden.

Indien U, met Uw schilden naar

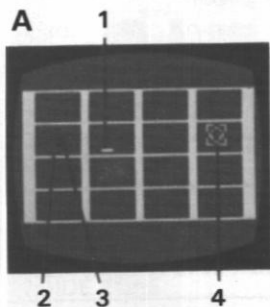
beneden, geraakt wordt door een Asteroïde of een vijandelijke torpedo of als Uw ruimteschip geen energie meer over heeft, is Uw schip vernietigd en eindigt het spel. Indien U Uw opdracht succesvol heeft volbracht, wordt U een rang toebedeeld gebaseerd op Uw prestaties.

Uw Star Fighter Ruimteschip is voorzien van de meest geavanceerde opsporings- en monitorapparatuur.

## GALAKTISCHE KAART

Druk op toets 2 (GAL MAP) op de sjabloon van Uw Video toetsenbord om Uw positie in de ruimte te bestuderen.

De kaart toont U 4 posities. (zie figuur A).



## GALAKTISCHE KAART

- 1 - Uw huidige positie
- 2 - Uw Hyperwarp eindbestemming
- 3 - Krylon positie
- 4 - Sterbasis positie

## HYPERWARPING

Om in een andere sector van de galactische kaart te komen, door "hyperwarp", gebruikt U de joystick om de rode streep te bewegen naar de gewenste sector. Druk daarna op toets 3 (HYPERWARP) op Uw videotoetsenbord. De rode streep zit achter Uw huidige positie-indicator behalve als U hyperwarpt.

Een rood alarmsignaal zal klinken als U Hyperwarpt naar een sector waarin de vijand zich bevindt.

Ook zal een rood alarm klinken als de vijand een sector binnendringt die U bezet.

Druk op toets 1 (FORE VIEW) om terug te keren naar de vooruitkijkende positie.

## BIJVULLEN EN REPAREREN

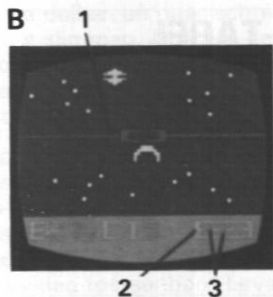
Deze handelingen worden automatisch verricht wanneer U bij de sterbasis aankomt. Het scherm flinkt tijdens het opnieuw bijvullen en repareren. Wanneer de Star Fighter volledig gerepareerd en bijgevuld is, zal het woord **COMPLETE** onderaan de Galaktische Kaart verschijnen.

## WAARSCHUWING:

Indien U de sterbasis meer dan 7 keer aan doet tijdens een opdracht zal de sterbasis uitgeput raken en ontploffen. De vernietiging van Uw sterbasis zal aangegeven worden door dezelfde 3 tonen die aan het begin en einde van het spel te horen zijn.

## AANVAL-COMPUTER

De aanval-computer regelt de opsporingsapparatuur van Uw ruimteschip. Deze apparatuur bestaat uit een controle-paneel met een kleurenindicator, aanval-computer display en de doel-indicator. (zie **figuur B**).



**ROOD** - achter U

**GROEN** - Voor U, echter buiten schot

**BLAUW** - Op waarneembare afstand

Indien het controle-paneel zwart wordt, is Uw computer beschadigd. (Zie **BESCHADIGINGSTABEL**).

De aanval-computer display spoort 2 doelen tegelijk op. Indien U een doel in het midden van de display heeft gekregen, zullen Uw photon torpedo's de aanval inzetten. De doel-indicator wordt rood en beide torpedo's kunnen tegelijk afgevuurd worden zodat de kans op raken groter is. Uw **doel-indicator** kan U laten zien waar de torpedo's in de oneindige ruimte zullen samenkomen. Om een schip in lijn met de doel-indicator, te kunnen raken moet het erg ver verwijderd zijn (d.w.z. een kleine stip). Indien U een doel wilt raken dat dichterbij is, dient U Uw mikpunt te verlagen.

**N.B.** Wanneer Uw energie onder de 100 komt, zal Uw doel-indicator niet functioneren. Hyperwarp naar de sterbasis om opnieuw op te laden.

## SCHERM

### AANVAL COMPUTER

- 1 - Doel-indicator
- 2 - Aanval computer display
- 3 - Doelen

De kleur van het controle-paneel duidt de positie aan van de Krylons.

## CONTROLE-PANEEL

Afgezien van de aanval-computer verschijnen er altijd 3 basismeters op Uw controle-paneel. (Zie **figuur C**).

**Energie:** De E-waarde duidt de hoeveelheid energie aan die Uw schip nog over heeft. Elke operatie van de Star Fighter benodigt een specifieke hoeveelheid energie zoals te zien is in de energieverbruik-tabel.

**Doelen:** De T-waarde duidt het aantal vijandelijke doelen aan die zich nog in de ruimte bevinden.

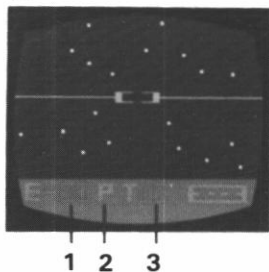
**Beschadigings-controlesysteem:** Beschadigde of vernietigde apparatuur wordt aangeduid door de elkaar afwisselende letters op Uw controle-paneel. (**fig. D**).

**Groene letter** = apparatuur in orde

**Gele letter** = apparatuur beschadigd

**Rode letter** = apparatuur vernietigd

C





## SCHERM


### CONTROLE PANEEL

- 1 - Energie
- 2 - Beschadigingscontrole
- 3 - Doelen

Raadpleeg de **BESCHADIGINGS-TABEL** voor een lijst van symptomen die voorkomen bij beschadigde apparatuur.

## KRYLON OORLOGSSCHEPEN

Aanvallers  Kruisers 

Basisterren 

Alle 3 ruimteschepen zijn bestemd voor aanvallen met een zeer hoge snelheid.

Basisterren zijn beschermd d.m.v. schilden en kunnen niet op grote afstand worden vernietigd.

## ASTEROÏDE ZONE

Wanneer er nog 1 Krylon-doel over is (T = 1) dringt U de Asteroïde zone binnen. Wijk uit of vernietig de asteroïden; ze zijn net zo gevaarlijk voor Uw schip als de Krylon torpedo's.

Asteroïde 

D



- P** = Photons
- E** = Motoren
- S** = Schilden
- C** = Computer

# GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Gebruik bij deze Atari spelcassette de **LINKER AANSLUITING** voor Uw joystick en de **RECHTER AANSLUITING** voor Uw Video toetsenbord.

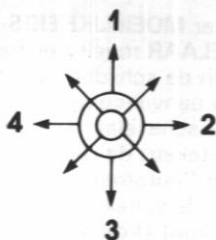
Zorg ervoor dat de kabels stevig aangesloten zijn op de contacten. Houd de joystick met de rode knop linksboven naar het scherm gericht. Zie voor verdere bijzonderheden Uw handleiding.

Gebruik de joystick om de rode wijzer te bewegen over de Galactische kaart.

Bij het "vooruit" kijken, gebruik de joystick om Uw schip te sturen en om de vijand in lijn te krijgen met de doel indicator.

Beweeg de joystick naar links en rechts om te keren, naar voren om te duiken en naar achteren om te klimmen. Druk op de rode knop om photon torpedo's af te vuren.

De Star Raiders sensor sjabloon is bedoeld voor het Video Toetsenbord. Schuif de uitstekende puntjes in de hiervoor bedoelde uitsparingen aan de boven- en onderkant van het toetsenbord. Uw video toetsenbord bevat de volgende controlesystemen:



- 1 - Duiken
- 2 - Rechts
- 3 - Klimmen
- 4 - Links

**Toets 1 (FORE VIEW)** laat U naar voren kijken uit Uw schip.

**Toets 2 (GAL MAP)** selecteert de Galactische kaart.

**Toets 3 (HYPERWARP)** zet de Hyperwarp motoren aan.

**Toetsen 4 en 5 (COMPUTER ON/OFF EN SHIELDS ON/OFF)** zijn afhankelijk van de stand van de **MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS**.

Zie voor voor meer details "CONSOLE-SCHAKELAARS".

# COMPUTER SCHAKELAARS

## GAME SELECT/GAME RESET

Druk de **Game Select** schakelaar naar beneden om de opdracht met het gewenste vaardigheidsniveau te kiezen.

(Zie VAARDIGHEIDSNIVEAUS OPDRACHTEN).

Druk de **GAME RESET** schakelaar om te starten met de opdracht.



## MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS

De rechter **MOEILIKHEIDSSCHAKELAAR** regelt het functioneren van de schilden; de linker regelt de aanval-computer.

Indien de schakelaar in stand **B** staat, betekent dit dat alle apparatuur op "automatisch" staat. Wanneer de schakelaar in stand **A** staat, kunt U de schilden, en Uw aanval-computer aan- of uitzetten, terwijl U het Video toetsenbord gebruikt.

(zie GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS).

Het niet gebruiken van de schilden en het uitzetten van de aanval-computer spaart energie maar is erg riskant. U zult wellicht de schilden en de computer toch voor een moment niet willen gebruiken tijdens het hyperwarpen wanneer U dat laatste beetje energie nodig heeft om de sterbasis te bereiken.

**N.B.** Wanneer U de schilden gebruikt, is de ruimte blauw gekleurd. Als ze niet worden gebruikt is de ruimte zwart.

## VAARDIGHEIDSNIVEAUS OPDRACHTEN

Star Raiders bevat 4 vaardigheidsniveaus. Het niveau wordt aangeduid door het aantal vijandelijke doelen (**T**) en de hoeveelheid energie (**E**) die U nodig heeft voor het vervullen van een opdracht.

**Opdracht 10:** E 400 T 10

**Opdracht 20:** E 600 T 20

**Opdracht 30:** E 800 T 30

**Opdracht 40:** E 900 T 40

Elk volgend niveau maakt het spelen uitdagender:

■ Krylon ruimteschepen vliegen met een hogere snelheid naar Uw sterbasis.

■ Krylon torpedo's zijn nauwkeuriger en kunnen Uw schip meer schade aanrichten.

■ Bij de niveaus 10 en 20 kunt U niet hyperwarpen wanneer Uw brandstofvoorraad onvoldoende is. Bij de niveaus 30 en 40 is het aan U om na te gaan of Uw schip voldoende energie heeft om te hyperwarpen.

■ Bij de niveaus 10 en 20 bevinden de Krylonvloot en Uw sterbasis zich (aan het begin van een opdracht) altijd aan weerskanten op de Galactische kaart.

# WAARDERINGS CIJFERS

---

Indien U er in slaagt alle Krylon doelen te vernietigen wordt U een rang toebedeeld die afhankelijk is van Uw vaardigheidsniveau, Uw resterende energie en het aantal keren dat U de sterbasis bezocht heeft tijdens de opdracht.

Naast elke rang krijgt U tevens een klasse-nummer.

Klasse 1 is het hoogst; klasse 5 het laagst.

Wanneer Uw waarderingscijfer U indeelt bij een ander vaardigheidsniveau (hoger of lager) dient U de **GAME SELECT** schakelaar te gebruiken om het niveau te veranderen.

OPDRACHT	RANG/KLASSE
10	KOK 5-1
	VERKENNER 5-1
	PILOOT 5-1
20	AAS 5-1
30	ADELAAR 5-1
40	STER 5-1
	NOVA 5-1
	?Geheime rang

## ENERGIEVERBRUIK-TABEL

OPERATIE	ENERGIEVERBRUIK (eenheden)
Hyperwarp (aantal verplaatsingen naar andere sectoren)	
1	20
2	50
3	70
4	100
5	120
6	150
Motoren (constant draaiend)	0,5 per seconde
Aanval-computer aan	0,5 per seconde
Schilden in gebruik	1,0 per seconde
Photon torpedo afgevuurd	1,0
Torpedo of asteroïde treffen doorstaan	10,0

## BESCHADIGINGS-TABEL

APPARATUUR	BESCHADIGD	VERNIETIGD
Photons	Maar één torpedobuis beschikbaar als de torpedo's tegelijkertijd behoren te vuren	Vuren is sporadisch en moeilijk
Motoren	Niet eenvoudig te sturen, motor slaat af en aan	Moeilijk te sturen luid motorgeronk
Schilden	Knipperen aan en uit	Geen schilden, ruimte is zwart
Computer	Controle-paneel is zwart; geen hoorbare signalen	Doel-indicator knippert, doel "lock" (vasthouden) werkt niet, geen horizontale doel opsporing

# STAR RAIDERS™

---



 A Warner Communications Company

---

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V. P.O. BOX 2042 BREDA HOLLAND

---

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN