

ATARI[®]
ORDINATEURS-MAISON[®]

PROGRAMME
POUR LES
ORDINATEURS-MAISON[®]
ATARI[®]

Jeu pour ordinateur

MISSILE[™]
COMMAND

RXB 4012

ATARI[®]



A Warner Communications Company



GARANTIE ATARI

Ordinateurs maison Atari, cassettes, programmes cartouches, programmes enfilables ou disquettes.

Atari International Benelux S.A. garantit que la cassette, la cartouche enfilable et/ou la disquette en tant que support physique de stockage de programme mais pas en tant que programme ordinateur, est exempt de défaut technique et ceci pendant une période de 3 (trois) mois à partir de la date d'achat.

Tout support physique de programme présentant un défaut pendant la période de garantie sera remplacé par Atari.

Les supports physiques de programmes qui seront retournés pour remplacement devront porter les étiquettes d'origine Atari et devront être accompagnés d'une preuve d'achat sur laquelle figurera clairement la date d'achat.


Tous les articles couverts par la garantie doivent être remis à votre revendeur qui prendra soin d'envoyer votre appareil, franco, au centre de service Atari le plus proche.

Atari Service Centre,
Van der Sweepstraat 7,
2000 Antwerpen.

La notice d'emploi précise et détaillée contient des informations qui ont été soigneusement vérifiées, mais les recherches et les améliorations continues apportées aux ordinateurs et aux programmes Atari, ne nous permettent pas de garantir cet imprimé après sa date de publication et nous ne pourrions être tenus responsable de modification, faute ou omission.

Siège Central

Atari International (Benelux) B.V.
Boite Postale 1616
3600 BP MAARSSEN
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT



Aucune information reprise dans cette édition ne peut être reproduite et/ou publiée au moyen de photocopie, microfilm ou tout autre procédé, sans autorisation écrite préalable de la part d'Atari International (Benelux) B.V.



Jeu pour ordinateur

**MISSILETM
COMMAND**

RXB 4012

INTRODUCTION: Vous êtes commandant de la base de missiles

A titre de commandant de la base de missiles, toute la stratégie de défense dépend de vous. Depuis des semaines, les satellites vous envoient des photographies de l'ennemi montrant une intensification de l'armement et une activité accrue aux abords des bases de lancement. Aujourd'hui, les analystes vous assurent que l'ennemi est prêt à l'attaque. "Peuvent-ils se tromper?", vous demandez-vous. Ne peut-il s'agir que d'exercices, de manoeuvres?" Ne vous faites pas d'illusions! Le danger est bien réel! Ce n'est plus qu'une question de temps avant que l'ennemi ne lance des engins balistiques intercontinentaux (ICBM) en direction des dernières villes libres du monde. "Mais quand?", vous demandez-vous. "Peut-être pour ce soir?" Votre main se dirige instinctivement vers le téléphone rouge. "Alors, sonne! Qu'on en finisse!"

"Du calme. Il faut penser aux préparatifs de défense", vous dites-vous. Au moment de l'attaque, vous ne disposerez que de quelques secondes pour préparer vos engins antibalistiques (ABM). L'ennemi est puissant. Votre service de renseignements vous a tenu au courant du stockage d'engins balistiques intercontinentaux par l'ennemi, en violation des accords internationaux. Vous savez également qu'il possède des bombardiers longue portée et des satellites "meurtriers". Votre seule véritable crainte est que les rapports sur les missiles autoguidés ennemis soient fondés. Ces engins démoniaques peuvent esquiver habilement vos engins antibalistiques et aller droit au but. Quelles sont les chances que l'ennemi lance ses missiles autoguidés? "Très bonnes", vous croyez. "Très bonnes!"

La situation est désespérée et vous le savez. Vous devrez user davantage de stratégie que de force brute. Il vous faudra déployer toute votre ruse et votre courage, et compter sur la chance. Soudain, vous vous apercevez que vous transpirez et que vous grelottez. Combien de temps attendrez-vous encore?

Alerte rouge! Alerte rouge! Le choc éloigne la peur et vous reprenez la situation en main. Vous décrochez le combiné et une voix vous annonce: "Engins balistiques ennemis approchant de..." Ça y est! Réagissez! Vous appuyez sur un bouton de la console se trouvant devant vous. Le système d'alarme de la base hurle. Engins antibalistiques en place. Encore quelques secondes. "Paré au lancement!" L'ennemi apparaît à l'écran. "Feu!"

TABLE DES MATIÈRES



1 RÈGLES DU JEU MISSILE COMMAND™

Votre mission: la défense des villes
Vagues d'attaques ennemies
Nombre de joueurs

2 CHARGEMENT DE MISSILE COMMAND

UTILISATION DU LEVIER DE COMMANDE

4 DÉBUT DE LA PARTIE

Un joueur
Deux joueurs

5 OPTIONS DE JEU

Niveaux de difficulté
Missiles autoguidés
Sans ville supplémentaire

6 OPTION D'INTERRUPTION, MISE À ZÉRO ET DÉBUT D'UNE NOUVELLE PARTIE

Option d'interruption
Mise à zéro
Début d'une nouvelle partie

7 VOS ENGINs ANTIBALISTIQUES

Signal "lancement annulé"
Stratégie de déploiement

8 POINTAGE

Couleur de l'écran et multiplication de points
Villes supplémentaires

9 CONSEIL PRATIQUES

1 RÈGLES DU JEU

MISSILE COMMAND™

VOTRE MISSION: LA DÉFENSE DES VILLES

L'ennemi est déterminé à anéantir vos villes. Votre mission consiste à les défendre le plus longtemps possible en détruisant les armes ennemies au moyen de vos engins antibalistiques (ABM). Plus vous détruisez d'armes ennemies, plus vous défendez longtemps vos villes et plus vous comptez de points. La partie prend fin au moment où l'ennemi réussit à anéantir toutes les villes.

VAGUES D'ATTAQUES ENNEMIES

L'ennemi attaque vos villes et votre base de missiles au moyen d'engins balistiques intercontinentaux (ICBM), d'engins tactiques à effets multiples (MIRV), et de satellites et de bombardiers porteurs de missiles (voir figure 1). Les attaques surviennent par VAGUES qui durent de 30 à 45 secondes. Chaque nouvelle vague est plus difficile à contrer que la précédente. À la sixième vague, l'ennemi envoie des missiles autoguidés conçus pour esquiver vos engins antibalistiques et toucher vos villes et votre base de missiles.

L'ennemi peut anéantir trois villes par vague et faire exploser votre base de missiles chaque fois qu'il en a la possibilité. Pour protéger vos villes et votre base, vous disposez de 30 engins antibalistiques par vague. Votre aire de lancement peut en contenir six à la fois. Chaque fois que les six engins sont lancés ou détruits par l'ennemi, le dispositif automatique de chargement ultra-secret les remplace, jusqu'à épuisement des 30 engins ou jusqu'à la fin de la vague. Pour plus de renseignements, sur les engins antibalistiques, consultez la section 7 VOS ENGINES ANTIBALISTIQUES.

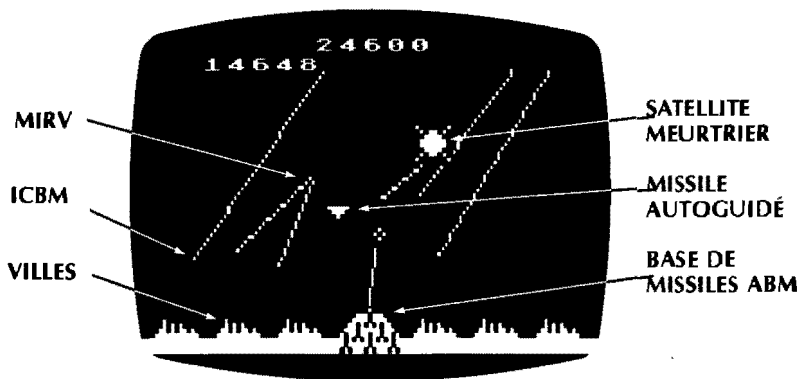
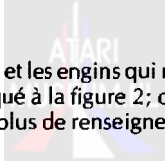


Figure 1 Vague d'attaques



A la fin de chaque vague, les villes et les engins qui restent sont comptés et les nombres obtenus sont affichés, tel qu'indiqué à la figure 2; on ajoute ensuite les points supplémentaires à votre pointage. Pour plus de renseignements sur le pointage, consulter la section 8 POINTAGE.

La partie prend fin lorsque l'ennemi a détruit toutes vos villes; **THE END** (FIN) apparaît à l'écran (figure 3).

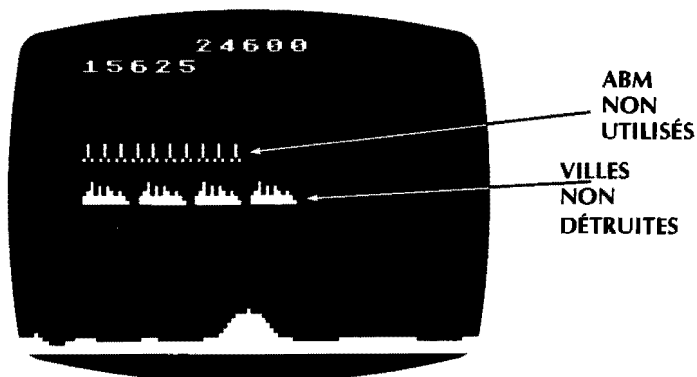


Figure 2 Fin de la vague



Figure 3 Fin de la partie

NOMBRE DE JOUEURS

MISSILE COMMAND™ peut se jouer à un ou deux joueurs. Dans les parties à un joueur, l'objectif est d'améliorer votre meilleur pointage. Dans les parties à deux joueurs, il s'agit de compter plus de points que votre adversaire.

2 CHARGEMENT DE MISSILE COMMAND

Pour jouer au MISSILE COMMAND, vous avez besoin des composants ATARI suivants:

- **Ordinateur ATARI**
 - Cartouche MISSILE COMMAND
 - Un ou deux leviers de commande
1. Raccorder l'ordinateur ATARI au téléviseur, tel qu'indiqué dans le manuel d'utilisation.
 2. Vérifiez que le bouton "ON-OFF" (M/A) de votre ordinateur est bien sur la position "OFF". Lentement mais fermement, insérez la cartouche dans son logement, en vous assurant que l'étiquette est bien dirigée vers vous. Allumez l'ordinateur.
 3. Allumer le téléviseur et régler le volume.
 4. Allumer le système informatique domestique ATARI. L'interrupteur POWER (d'alimentation) se trouve à droite sur la console.
Remarque: La cartouche peut être chargée avant ou après avoir allumé l'ordinateur. En ouvrant le compartiment à cartouche, le courant est automatiquement coupé de façon à protéger les composants électroniques contre les dommages pouvant survenir au cours du changement et de l'enlèvement de la cartouche.
 5. Si tout l'équipement est convenablement raccordé, vous obtenez l'affichage de base MISSILE COMMAND (figure 5).
 6. Pour les parties à un joueur, brancher le levier de commande à la PRISE DE COMMANDE 1 (CONTROLLER JACK 1), à l'avant de la console. Pour les parties à deux joueurs, brancher les deux leviers dans les PRISES DE COMMANDE 1 et 2 (CONTROLLER JACK 1 & 2).



Figure 5. Affichage de base MISSILE COMMAND

3 UTILISATION DU LEVIER DE COMMANDE

Utilisez le levier de commande pour déplacer le curseur \oplus vers la cible. Le fonctionnement du levier est illustré à la figure 6. Appuyez sur le bouton rouge pour lancer des engins antibalistiques (ABM) et marquer la cible en vue de la faire exploser (voir figure 7).

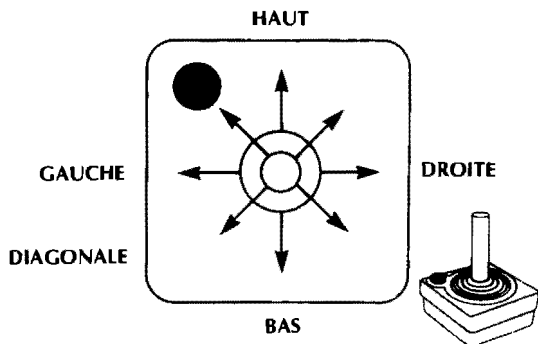


Figure 6. Fonctionnement du levier

Tenez la commande de façon à ce que le bouton rouge soit dans le coin supérieur gauche. La plupart des joueurs gardent le pouce gauche au-dessus du bouton et manoeuvrent le levier de la main droite.

Remarque: Peut-être jugerez-vous avoir plus de contrôle en tenant la commande à deux mains, en plaçant le pouce droit sur le bout du levier et en vous en servant pour actionner le levier.

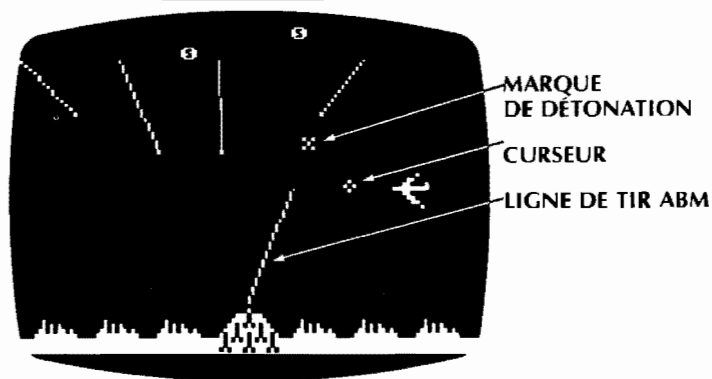


Figure 7. Lancement d'un ABM

4 DÉBUT DE LA PARTIE

UN JOUEUR

L'ordinateur est déjà préparé pour le jeu **MISSILE COMMAND** à un joueur. Notez que lorsque vous allumez l'ordinateur, **1 PLAYER** (1 JOUEUR) apparaît en haut de l'affichage de base, de même que **SKIP 0** (NIVEAU DE DIFFICULTÉ 0) et **BONUS** (VILLES SUPPLÉMENTAIRES) (voir figure 5). **BONUS** (VILLES SUPPLÉMENTAIRES) signifie que vous avez droit à une ville supplémentaire pour chaque 10,000 points obtenus; **SKIP 0** (NIVEAU DE DIFFICULTÉ 0) indique que la partie commence à la première vague d'attaque. Pour plus de renseignements sur **SKIP 0**, consultez la section 5 **OP-TIONS DE JEU**.

Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche **START**. La sirène signale un raid aérien; le curseur, les compteurs de points et le multiplicateur de points apparaissent à l'écran (voir figure 8). Quelques secondes plus tard, le multiplicateur disparaît et l'ennemi attaque. Préparez-vous à vous servir du levier pour propulser des ABM.

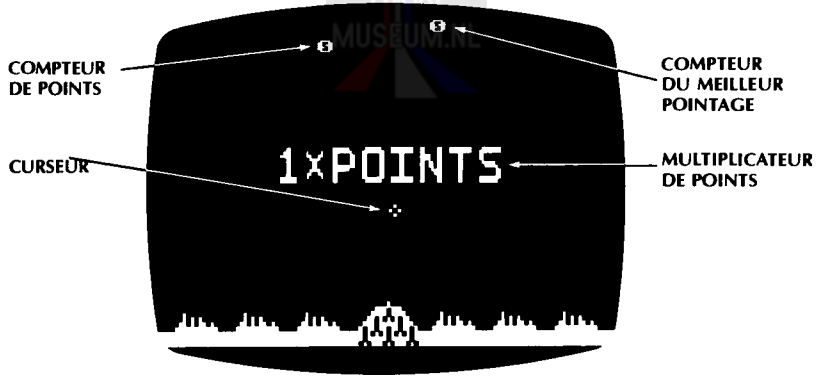


Figure 8. Début d'une partie à un joueur

COMPTEUR DE POINTS: enregistre les points obtenus au cours d'une vague.

COMPTEUR DU MEILLEUR POINTAGE: indique le pointage le plus élevé au cours de la partie.

MULTIPLICATEUR DE POINTS: indique par quel chiffre les points accumulés sont multipliés au cours d'une vague. Les points sont multipliés par 1 (1 x points) au cours des deux premières vagues. Pour plus d'informations sur le multiplicateur, consultez la section 8 POINTAGE.

DEUX JOUEURS

Pour jouer une partie à deux joueurs, appuyez sur la touche **SELECT**. Notez que **2 PLAYER** (2 JOUEURS) remplace **1 PLAYER** (1 JOUEUR), en haut de l'écran. (voir figure 9).

Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche **START**. Le curseur, les compteurs de points et le multiplicateur de points apparaissent à l'écran (voir figure 10). Les joueurs jouent à tour de rôle; le joueur dont le levier de commande est branché à la prise commande 1 commence.

Remarque: Pour revenir au jeu à un participant, appuyez de nouveau sur la touche **SELECT**. Notez que **1 PLAYER** (1 JOUEUR) remplace **2 PLAYER** (2 JOUEURS), en haut de l'écran (figure 5).

NOMBRE
DE JOUEURS

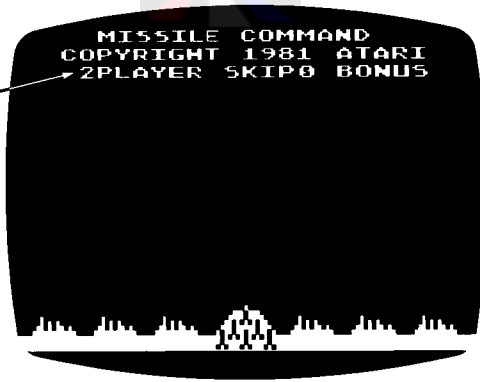


Figure 9 Sélection d'une partie à deux joueurs

FLÈCHE INDICANT
POINTAGE DU JOUEUR

COMPTEUR DU
MEILLEUR POINTAGE

COMPTEUR
DE POINTS
GAUCHE
(Prise de
commande 1)

COMPTEUR DE
POINTS DROIT
(Prise de
commande 2)

MULTIPLICATEUR
DE POINTS

CURSEUR

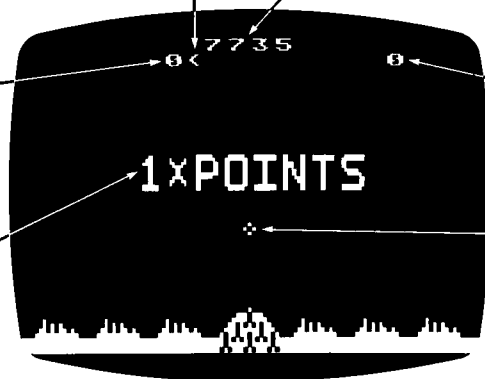


Figure 10 Début d'une partie à deux joueurs

5 OPTIONS DE JEU

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Si vous voulez commencer à un niveau plus difficile, utilisez les touches-chiffres pour enlever les premières vagues. Par exemple, pour enlever la première vague, appuyez sur la touche **1**. Notez que **SKIP 1** (NIVEAU DE DIFFICULTÉ 1) remplace **SKIP 0** (NIVEAU DE DIFFICULTÉ 0), en haut de l'écran (voir figure 11). Pour enlever les deux premières vagues, appuyez sur la touche **2**. **SKIP 2** (NIVEAU DE DIFFICULTÉ 2) apparaît alors en haut de l'écran. Vous pouvez enlever un maximum de neuf vagues.

Après avoir déterminé le niveau de difficulté appuyez sur la touche **START** pour commencer la partie. Si vous sautez un niveau de difficulté (**SKIP 1**), vous commencez la partie au 2^{ème} niveau de difficulté, si vous sautez deux niveaux de difficulté (**SKIP 2**), vous commencez au 3^{ème} niveau de difficulté, etc.

Pour retourner au premier niveau, appuyez sur la touche **0**. **SKIP 0** (NIVEAU DE DIFFICULTÉ 0) réapparaît en haut de l'écran **MISSILE COMMAND™** (Figure 5).

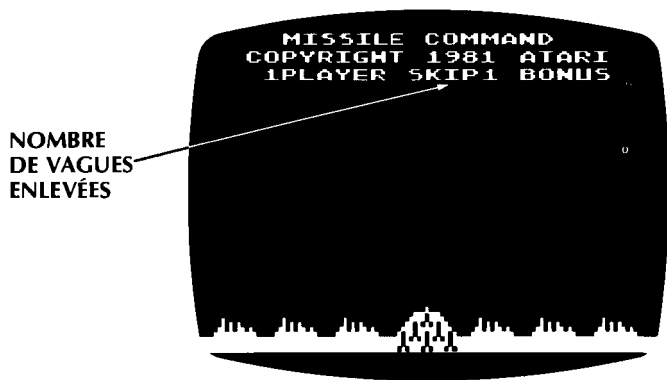


Figure 11. Option niveaux de difficulté

MISSILES AUTOGUIDÉS

Les missiles autoguidés sont difficiles à anéantir car ils sont conçus pour esquiver vos engins antibalistiques et atteindre vos villes et votre base de missiles. Si vous voulez vous exercer à tirer sur les missiles autoguidés, appuyez sur la touche **S** et ensuite sur **START**. Seuls les missiles autoguidés apparaissent alors à l'écran (voir figure 12). On peut commencer le jeu à missiles autoguidés à un niveau plus difficile, comme dans le jeu à différents types d'armes. Voir NIVEAUX DE DIFFICULTÉ.

Pour retourner au jeu à différents types d'armes **MISSILE COMMAND**, appuyez de nouveau sur la touche **S**.

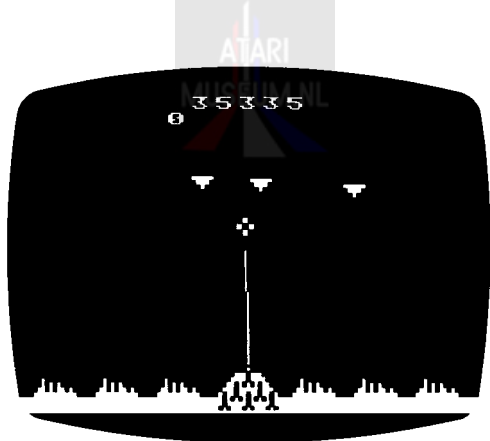


Figure 12. Jeu à missiles autoguidés

SANS VILLE SUPPLÉMENTAIRE

MISSILE COMMAND vous donne une ville supplémentaire pour chaque 10,000 points obtenus. Si vous voulez jouer sans cette fonction, appuyez sur la touche **OPTION**. **BONUS** (VILLES SUPPLÉMENTAIRES) disparaît alors du haut de l'écran. Appuyez sur **START** pour commencer à jouer sans les villes supplémentaires.

Pour réintroduire cette fonction, appuyez de nouveau sur **OPTION**.

Remarque: **SELECT** **OPTION** les touches 1 à 9, la touche S et **SYSTEM RESET** renvoient à l'affichage de base et remettent les compteurs de points à zéro. Le compteur du meilleur pointage ne se remet pas à zéro, à moins de fermer l'ordinateur.

6 OPTION D'INTERRUPTION, MISE À ZÉRO ET DÉBUT D'UNE NOUVELLE PARTIE

OPTION D'INTERRUPTION

Appuyer sur n'importe quelle touche du clavier pour immobiliser l'écran et arrêter le jeu temporairement. Recommencer la même opération pour reprendre le jeu.

MISE À ZÉRO



Appuyer sur **SYSTEM RESET** pour arrêter une partie et faire réapparaître l'affichage de base MISSILE COMMAND (figure 5).

REMARQUE: **SELECT** **OPTION** les touches 1 à 9 et la touche S arrêtent également le jeu et font réapparaître l'affichage de base MISSILE COMMAND.

DÉBUT D'UNE NOUVELLE PARTIE

Appuyer sur **START** pour remettre le jeu à l'affichage du multiplicateur de points (figure 8 et 10) et recommencer une nouvelle partie.

7 VOS ENGINs ANTIBALISTIQUES

Vous disposez en tout de 30 engins antibalistiques (ABM) par vague pour défendre vos villes et votre base de missiles. Chaque fois que six engins ont été lancés ou détruits, six autres les remplacent. Lorsque vos six derniers engins sont en place sur l'aire de lancement, le curseur vous en avertit: il passe de  à . Surveillez le curseur et tentez de ne pas être à court de missiles avant la fin de la vague, si vous ne voulez pas laisser vos villes sans défense.

Lorsqu'un missile ennemi traverse votre système de défense, il détruit généralement tout sur son passage, même si parfois il ne cause que des dommages. Si votre base de missiles n'est qu'endommagée, vous pouvez continuer à lancer des engins antibalistiques. Il est cependant recommandé de continuer à enfoncer le bouton de tir, après que votre base ait été touchée. Le signal "no launch" (lancement annulé) vous avertit qu'il n'est plus possible de lancer vos engins.

SIGNAL "LANCEMENT ANNULÉ"

Quelquefois, lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, vous obtenez un "bip" aigu. Il s'agit du signal "lancement annulé", qui vous indique que vous ne pouvez plus propulser d'engins. Il peut y avoir plusieurs raisons:

- Vous avez épuisé vos engins antibalistiques (ABM)
- Vos engins ne sont pas prêts à être lancés
- Il y a déjà huit explosions de missiles à l'écran (il n'est jamais possible d'obtenir plus de huit explosions à la fois).

STRATÉGIE DE DÉPLOIEMENT

Voici certains conseils et certaines règles sur le déploiement des engins antibalistiques (ABM). Pour des stratégies plus élaborées, consultez la Section 9 CONSEILS PRATIQUES.

- Dès que vous avez lancé un engin et marqué la cible, déplacez le curseur vers une autre cible. N'attendez pas l'explosion.
- Visez devant les missiles, les satellites et les bombardiers et laissez-les foncer dans vos engins.
- Tirez sur les bombardiers et les satellites meurtriers avant qu'ils ne puissent utiliser leurs missiles.

- Tirez sur les engins balistiques intercontinentaux (ICBM) avant qu'ils ne puissent se changer en engins tactiques à effets ou à têtes multiples (MIRV).
- Attaquez directement les missiles autoguidés, car ils sont conçus pour éviter les explosions de vos engins. Si vous n'excellez pas dans les tirs directs, essayez de faire exploser plusieurs de vos engins autour de ces missiles.
- Évitez de "trop détruire". Cela gaspille vos réserves d'ABM.
- Tirez sur les cibles avant qu'elles ne traversent votre ligne de radar (voir figure 13). La ligne radar est une ligne imaginaire qui marque la limite inférieure du curseur. Puisque vous ne pouvez pas placer le curseur sous cette ligne, tout missile qui la franchit se trouve hors de la portée de vos engins antibalistiques.

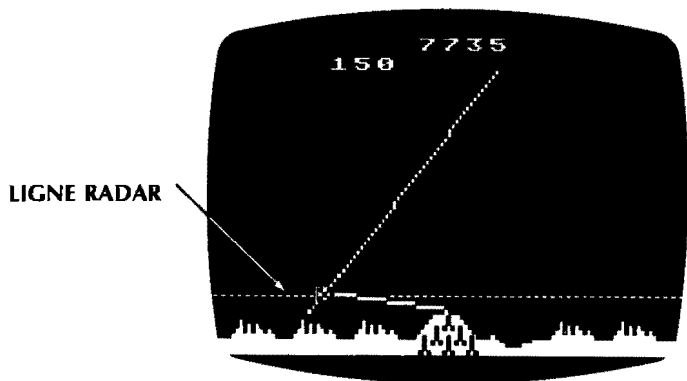


Figure 13. Ligne radar

8 POINTAGE

Vous obtenez des points pour chaque arme ennemie détruite et des points supplémentaires pour chaque ville et engin antibalistique restant à la fin de la vague. Voici la façon de compter les points pour les deux premières vagues:

Points par arme détruite		Points supplémentaires	
ICBM ou MIRV	25 points	ABM non utilisé	5 points
BOMBARDIER ou SATELLITE	100 points	Ville non détruite	100 points
MISSILE AUTOGUIDÉ	125 points		

Chaque ville et ABM restant à la fin de la vague vous vaut des points supplémentaires.

COULEURS DE L'ÉCRAN ET MULTIPLICATEUR DE POINTS

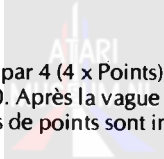
Toutes les deux vagues, les couleurs de l'écran changent et le multiplicateur de points augmente, tel qu'indiqué au tableau suivant:

Vagues	Couleurs	Multiplicateur de points
1 & 2	Bleu et rouge sur fond noir	1 x Points
3 & 4	Bleu et vert sur fond noir	2 x Points
5 & 6	Jaune-vert et rouge sur fond noir	3 x Points
7 & 8	Bleu clair et jaune sur fond noir	4 x Points
9 & 10	Noir et rose sur fond bleu	5 x Points
11 & 12	Bleu et rouge clair sur fond gris-bleu	6 x Points
13 & 14	Jaune clair et noir sur fond mauve	6 x Points
15 & 16	Rouge clair et noir sur fond jaune clair	6 x Points
17 & 18	Mauve clair et jaune-vert clair sur fond gris	6 x Points
19 & 20	Bleu clair et noir sur fond rouge	6 x Points

Remarque: Les couleurs peuvent varier selon le réglage des couleurs sur votre téléviseur.

Le tableau ci-dessous indique que les points sont doublés (2 x Points) au cours des vagues 3 et 4 et triplés (3 x Points) au cours des vagues 5 et 6:

	Vagues 3 & 4	Vagues 5 & 6
ICBM ou MIRV	50 points	75 points
Bombardier ou satellite	200 points	300 points
Missile autoguidé	250 points	375 points
Ville non détruite	200 points	300 points
ABM non utilisé	10 points	15 points



Les points obtenus sont multipliés par 4 (4 x Points) au cours des vagues 7 et 8 et par 5 (5 x Points) dans les vagues 9 et 10. Après la vague 10, les points sont multipliés par 6 (6 x 10 points). Les multiplicateurs de points sont indiqués au début de chaque vague (voir figures 8 et 10).

Les vagues se poursuivent tant qu'il vous reste des villes. Après la vingtième vague, le changement des couleurs se répète. Par exemple, les vagues 21 et 22 ont les mêmes couleurs que les vagues 1 et 2. Les points sont toujours multipliés par 6 après la vague 20.

VILLES SUPPLÉMENTAIRES

Chaque 10,000 points obtenus vous valent une ville supplémentaire et de la musique d'honneur. Votre nouvelle ville est placée sur un site libre choisi au hasard.

Si en raison de votre habileté, vous n'avez aucun site libre à 10,000 points (ou aux multiples de 10,000 points), vous gardez la ville en réserve jusqu'à ce qu'une ville soit détruite et qu'un site soit libre. La ville supplémentaire est placée au début de la vague suivante. Vos villes supplémentaires sont gardées en réserve jusqu'à ce que vous obteniez 1,000,000 de points. Après, vous les perdez toutes. Un joueur de votre trempe n'a vraiment pas besoin de ces villes supplémentaires.

9 CONSEILS PRATIQUES

NE DÉFENDEZ PAS LES ESPACES VIDES

Normalement, vous ne devez pas utiliser vos engins antibalistiques (ABM) contre les missiles qui se dirigent vers les espaces vides (entonnoirs ou sites libres). Défendez votre base de missiles et vos villes. Bien sûr, si toutes vos villes sont détruites ou si vous êtes sur le point de recevoir une ville supplémentaire, vous pouvez quand même tirer sur les engins de grande valeur tels les missiles autoguidés, même s'ils se dirigent vers le sol.

DÉTRUISEZ IMMÉDIATEMENT LES BOMBARDIERS ET LES SATELLITES

Détruisez les bombardiers et les satellites dès leur apparition à l'écran pour les empêcher de lancer des missiles et les faire revenir plus rapidement. Plus vite vous les détruisez, plus vite ils reviennent à l'écran et plus vous pouvez obtenir de points. Vous pouvez lancer des ABM à gauche ou à droite de l'écran, même avant la réapparition des engins ennemis, dans l'espoir qu'ils soient touchés par l'explosion.

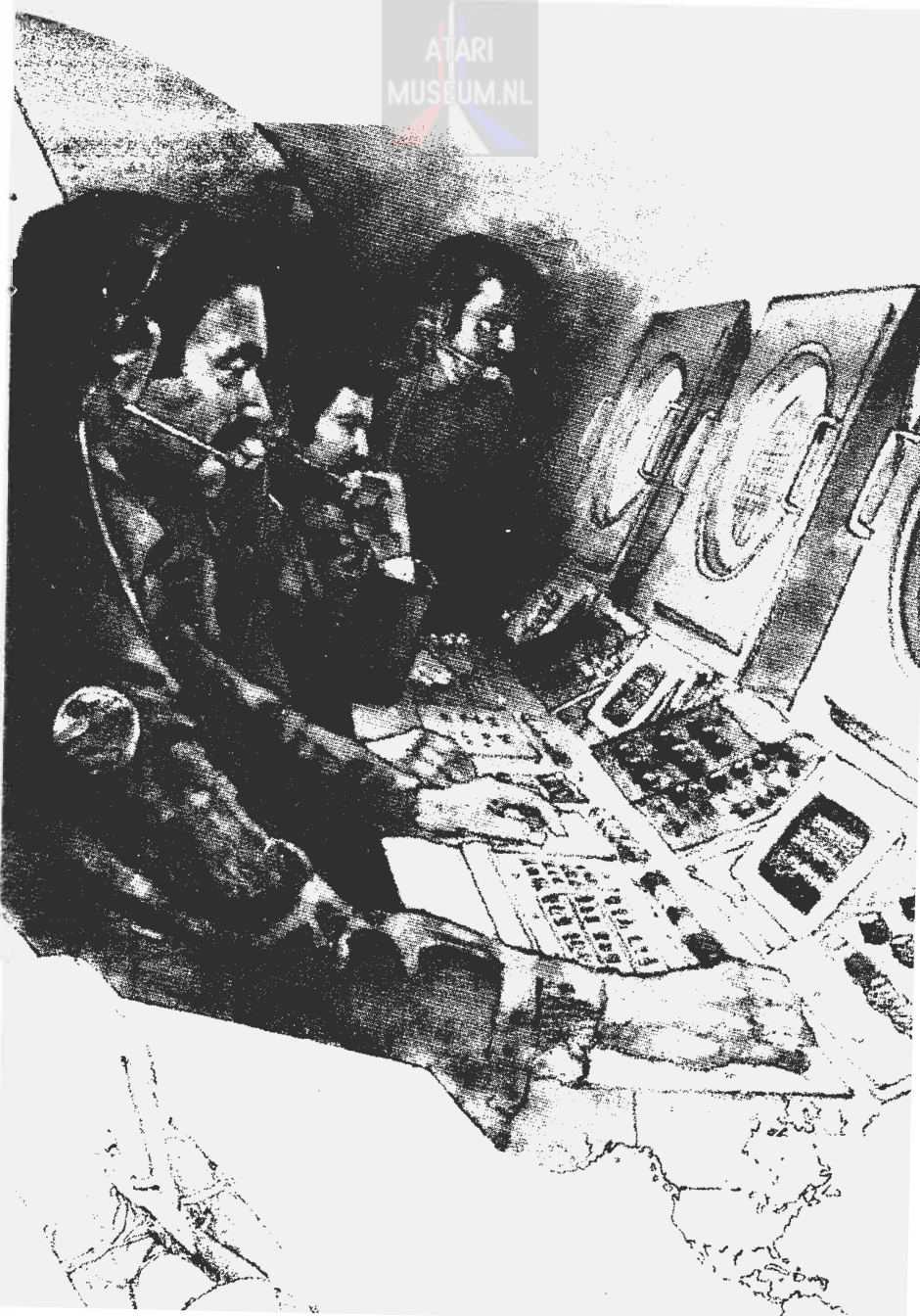
NE VOUS LAISSEZ PAS DISTRAIRE PAR LES MISSILES AUTOGUIDÉS

Certains joueurs s'acharnent tellement sur les missiles autoguidés qu'ils oublient de défendre leurs villes et leur base de missiles. N'oubliez pas que chaque missile autoguidé ne peut atteindre qu'une seule cible à la fois.

PROTÉGEZ LES VILLES INTÉRIEURES

Au cours des premières vagues, vous tentez normalement de défendre toutes vos villes. Mais à mesure que le jeu devient plus difficile, vous devez faire un choix. Il faut d'abord sacrifier les villes situées à l'extérieur pour se concentrer sur les villes près de la base; elles sont plus faciles à défendre. Lorsque les vagues sont très difficiles, vous pouvez choisir de ne défendre qu'une seule ville et de tenter d'accumuler le plus de points possible en atteignant les cibles de grande valeur.

SUGGESTION: L'ennemi ne peut anéantir que trois villes par vague. Vous pouvez donc ensuite vous concentrer sur les cibles ennemies de grande valeur. Bien sûr, vous devez toujours protéger votre base.



PROTÉGEZ VOS VILLES AU MOYEN D'UN BARRAGE DE MISSILES

Un barrage de missiles (figure 14) est une ligne d'explosions d'ABM formée pour coincer et détruire l'ennemi. Pour former le barrage, il faut placer rapidement le curseur tout juste au-dessous des missiles ennemis et laisser une ligne de marques de détonation. Placez les marques suffisamment rapprochées les unes des autres pour obtenir une chaîne d'explosions sous les cibles. Si possible, disposez le barrage de missiles sur le trajet d'un bombardier ou d'un satellite, tel qu'indiqué à la figure 14.

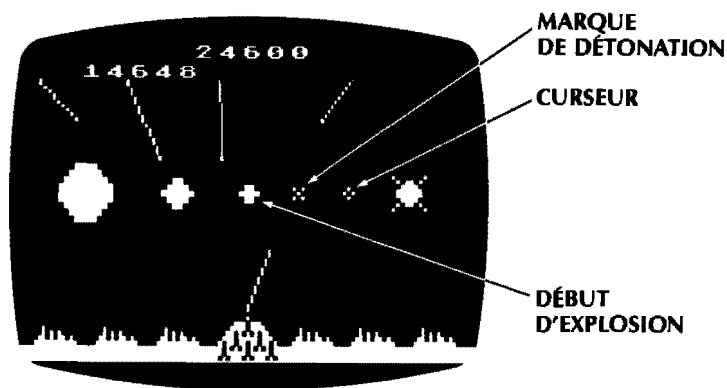


Figure 14 Barrages de missiles