

ATARI®

COMPUTERS


COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma

MISSILE™ COMMAND

RXB 4012

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 samenking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verders franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
4824 AL BREDA

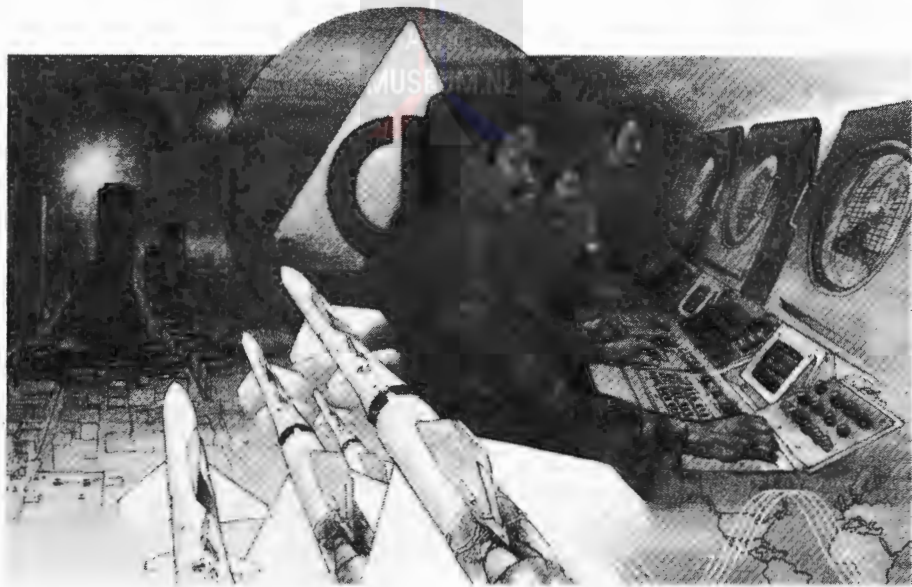
Er is geen moeite gespaard om deze produkt-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin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

HOOFDKANTOOR:

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



Niets uit deze uitgave mag worden veeleevuldigd 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.



Computerprogramma

**MISSILETM
COMMAND**

RXB 4012

INHOUD

1. HOE U MISSILE COMMAND KUNT SPELEN
Uw opdracht: De steden verdedigen
Vijandelijke aanvalsgolven
Aantal spelers
2. DE MISSILE COMMAND MODULE INZETTEN
3. HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS
4. OM HET SPEL TE BEGINNEN
Eén speler
Twee spelers
5. SPEL-KEUZES
Golven overslaan
Alle "slimme" raketten
Geen bonus-steden
6. PAUZEREN, OPNIEUW INSTELLEN OF EEN SPEL OPNIEUW BEGINNEN
Pauze-keuze
Opnieuw instellen
Het spel opnieuw beginnen
7. UW ABM-VERDEDIGING
Het "niet lanceren" signaal
Aanvals-strategie.
8. HET SCOREN
Beeldkleuren en golf score factoren
Bonus-stedenpunten
9. SPELTIPS

INLEIDING

U BENT DE COMMANDANT VAN DE RAKETBASIS!!!

Als commandant van de raketbasis, bezet u de belangrijkste zetel bij alle beslissingen. Al weken stuurt Satelliet Surveillance u foto's van ongewone bewapeningsopbouw en lanceerbasis-activiteiten in vijandelijk gebied.

Vandaag hebben de analisten u verzekerd, dat de vijand in strijdklare positie verkeert. "Kunnen ze het mis hebben", denkt u.
Kan deze opbouw slechts een oefening zijn, oorlogsspelletjes?
Houdt uzelf niet voor de gek! Dit is echt! Het is slechts een kwestie van tijd voordat de vijand zijn ICBM's* afvuurt, gericht op de nog vrije steden van de wereld.
"Hoeveel tijd nog?" vraagt u zichzelf af. "Zal het vanavond al zijn?"
Instinctief reikt uw hand naar de "hot-line telefoon". Ga dan, verdorie! Het moet er toch van komen!

"Houd je kalm, denk aan de verdedigingsmaatregelen", denkt u. Wanneer de aanval begint hebt u slechts luttele seconden om uw antiballistische raketten te bereiken. De vijand is krachtig. De Geheime Dienst heeft u op de hoogte gehouden van de geheime bevoorrading van ICBM's van de vijand, in tegenstelling tot Internationale afspraken. Hun lange-afstandsbommen en zogenaamde "dodelijke" satellieten zijn voor u ook al geen nieuwtjes meer. Nee, uw werkelijke . . . zeg het maar . . . angst, is dat de rapporteringen over "slimme raketten" van de vijand, misschien wel op waarheid berusten. De verraderlijke schatjes kunnen antiballistische raketten goed ontwijken en precies op het doelwit afgaan. Wat zijn de kansen dat de vijand toch zijn "slimme raketten" zal afvuren? "Vrij groot," denkt u, "vrij groot!!!"

De situatie is wanhopig. Dat weet u, u moet meer vertrouwen hebben in tactieken dan in vuurkracht. U hebt al uw sluwheid nodig, al uw moed, en wel iets meer dan een beetje geluk! U merkt plotseling dat u transpireert, maar u bibbert ook tegelijk. Hoe lang nu? Hoe lang nog!!!

Rood alarm! Rood alarm!!! gilt de "hot-line". De plotselinge schrik verdriift uw angst en de adrenaline stroom begint.

U neemt de hoorn op en u hoort: Vijandelijke ICBM's zijn gericht op . . . Dat is het dan! **Aktie!** U drukt op een knop op de console voor u. Het basis-alarmsysteem gilt de waarschuwing uit. ABM's nu op hun plaats. Nog enkele seconden! Gereedhouden! Klaar om te lanceren! Vijand op het scherm! Vuur!!!!

* ICBM = Intercontinental Ballistic Missiles.

Hoe u Missile Command speelt

UW OPDRACHT: De steden verdedigen.

De vijand is er nu op uit om uw steden te vernietigen. Uw opdracht luidt: ze zo lang mogelijk te verdedigen door de wapens van de vijand uit te schakelen met uw ABM's. Hoe meer vijandelijke wapens u vernietigt, hoe meer punten u verdient. Als het de vijand lukt uw steden te vernietigen, is het spel voorbij.

Vijandelijke aanvalsgolven

De vijand valt uw steden en raketbasis aan met ICBM's, MIRV's, vallende satellieten en bommenwerpers. Zie fig. 1. De aanvallen komen met golven, en duren van 20 tot 45 seconden. Elke golf is moeilijker en nog uitdagender dan de vorige. Bij de zesde golf stuurt de vijand "slimme raketten" op u af, die ontworpen zijn om uw ABM's te ontwijken en doelgericht blijven op uw steden en raketbasis.

De vijand kan 3 steden per golf vernietigen, hij kan uw basis zo vaak als u dat maar toelaat beschieten. Om uw steden en basis te verdedigen, hebt u 30 ABM's per golf. Uw lanceer-strook heeft ruimte voor 6 per keer. Telkens als er 6 ABM's worden afgevuurd of door de vijand vernietigd, zorgt het strikt geheime

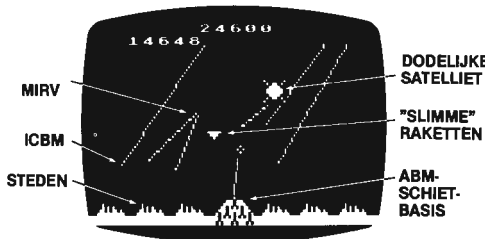


Fig. 1 Aanvalsgolf

bevoorradingssysteem voor nieuwe, totdat alle 30 ABM's verdwenen zijn, of totdat de golf is beëindigd. Voor verdere informatie omtrent ABM's, zie hoofdstuk 7 - Uw ABM-verdediging.

Bij het beëindigen van een golf, worden de geredde steden en ABM's geteld en aangegeven, zoals getoond in fig. 2, en worden bonuspunten bij uw score geteld.

Informatie over puntentelling wordt gegeven in hoofdstuk 8 - Scoring.

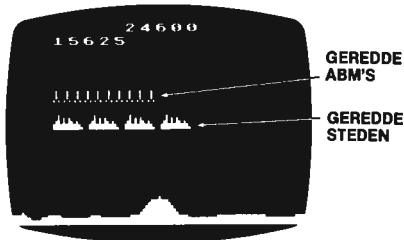


Fig. 2 Einde van een golf

Het spel wordt beëindigd wanneer de vijand al uw steden heeft vernietigd en THE END op uw televisie-scherm verschijnt.



Fig. 3 Einde van het spel

Aantal spelers

MISSILE COMMAND kan door één of twee spelers worden gespeeld. Bij een éénmansspel gaat het er om uw eigen hoogste-score te verbeteren. Bij een tweemansspel gaat het er om méér punten te scoren dan uw tegenspeler.

Missile Command Module inzetten

Om Missile Command te spelen, hebt u de volgende ATARI componenten nodig:

- Een ATARI huiscomputer met een minimum van 8K RAM;
 - Missile Command module;
 - Eén of twee joysticks.
1. Sluit uw ATARI huiscomputer aan op uw televisietoestel, zoals aangegeven in de gebruikers hand-leiding.
 2. Steek de Missile Command module, met het label naar u toe gericht, voorzichtig maar krachtig in de daarvoor bestemde gleuf.

3. Zet uw televisietoestel aan en stel het geluid bij.

4. Zet uw ATARI huiscomputer aan door de 'POWER'-schakelaar op 'ON' (aan) te zetten.

5. Als alle apparatuur korrekst is aangesloten, verschijnt het eerste beeld van Missile Command op uw televisie-scherm.

6. Voor een éénmansspel, sluit één joystick op Controller jack 1 aan. Voor een tweemansspel, sluit u de joysticks aan op Controller jacks 1 en 2.



Het gebruik van de joystick

Gebruik de joystick om de (CURSOR) op het doel te richten. Joystick-bewegingen worden afgebeeld in fig. 6. Druk de rode knop in om ABM's te lanceren en het doelwit te markeren voor ontloffing. (zie fig. 7).

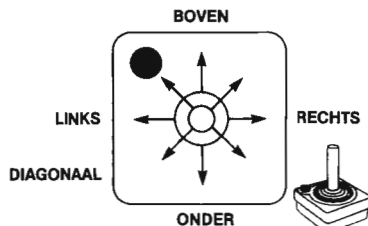


Fig. 6 Joystick-bewegingen

Houd de joystick zo, dat de rode knop links bovenaan zit. De meesten houden hun linkerduim op de knop en bewegen de joystick met hun rechterhand.

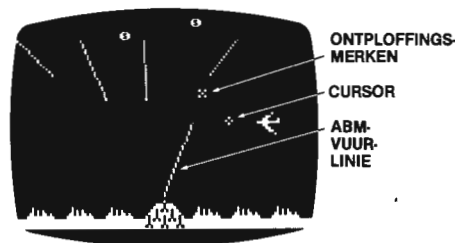


Fig. 7 Het lanceren van een ABM

DE SPELSCORE TELLER

telt gescoorde punten gedurende een golf.

HOOGSTESCORE TELLER

geeft de hoogste score aan vanaf het begin van het spel.

GOLF-PUNTEN VERMENIGVUL-

DIGER geeft de vermenigvuldigings-factor aan, waarmee punten verdiend gedurende een golf worden vermenigvuldigd. De punten worden vermenig-

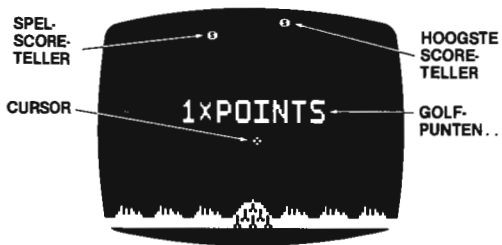


Fig. 8 Het begin van een éénmannspel

Om het spel te beginnen

EEN SPELER:

Missile Command is al ingesteld op één speler. Let er goed op, dat wanneer u de computer aanzet, "1 PLAYER" bovenaan het eerste beeld verschijnt, tegelijk met "SKIP 0" en "BONUS" (zie fig. 5).

Bonus betekent, dat u een bonus-stad verdient bij 10.000 punten en Skip 0 betekent, dat het spel zal beginnen bij de eerste aanvalsgolf. Skip wordt nader uiteengezet in hoofdstuk 5 - SPEL-VARIATIES.

Om het spel zodanig te beginnen, drukt u op de START-toets.

Terwijl de luchtaanval-sirene luidt, verschijnen de cursor, puntentellers en golf-punten-vermenigvuldiger (zie fig. 8).

Een paar seconden daarna verdwijnt de golf-punten-vermenigvuldiger en de vijand valt aan. Sta gereed met uw joystick om ABM's af te vuren!

vuldigd met 1 (1x punten) gedurende de eerste twee golven.

Zie hoofdstuk 8 - SCORING voor meer informatie over golf-punten-vermenigvuldigers.

TWEE SPELERS:

Om Missile Command voor 2 spelers in te stellen, drukt u de SELECT-toets in. Let op dat 1 PLAYER wordt vervangen door 2 PLAYERS bovenaan het eerste beeld (zie fig. 9).

Om het spel te beginnen, drukt u de START-toets in.

De cursor, score-teller en golf-punten-vermenigvuldiger verschijnen (zie fig 10).

De spelers lanceren hun ABM's om beurten, te beginnen met de speler met de joystick, aangesloten op de controller jack 1.

N.B.: Om Missile Command opnieuw in te stellen, drukt u weer de SELECT-toets in. Let op dat PLAYER 2 door PLAYER 1 wordt vervangen bovenaan het eerste beeld.

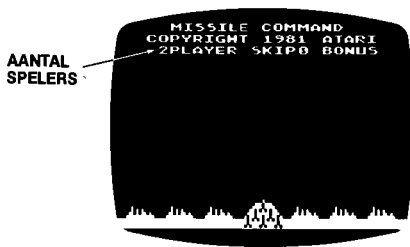


Fig. 9 Een tweemansspel beginscherm

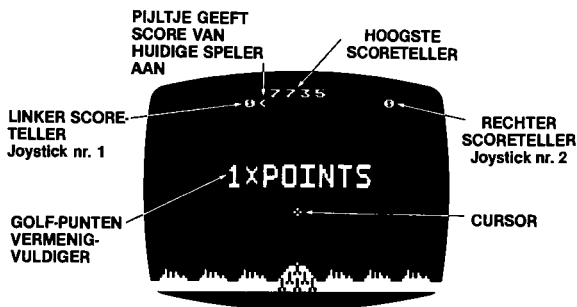


Fig. 10.

Het begin van een tweemansspel

SPEL-VARIATIES

Golven overslaan

Wilt u Missile Command bij een moeilijker golfnivo beginnen, gebruik dan de nummertoeetsen op het computer toetsenbord om golven over te slaan. Bijv. om de eerste golf over te slaan, drukt u de 1-toets in. Let op dat SKIP 0 wordt vervangen door SKIP 1 bovenaan het eerste beeld van Missile Command (zie fig. 11).

Om de eerste 2 golven over te slaan, drukt u 2 in. Let op dat SKIP 2 bovenaan het eerste scherm verschijnt. U kunt een maximum van 9 golven overslaan.

Nadat u het aantal golven over te slaan hebt bepaald, drukt u de START-toets in om het spel te beginnen.

Wanneer u één golf overslaat (SKIP 1) begint u het spel bij golf 2, slaat u 2 golven over (SKIP 2) begint u bij golf 3, enz.

Om bij de eerste golf terug te keren, drukt u de 0-toets in. Skip 0 verschijnt dan nogmaals bovenaan het eerste scherm van Missile Command (fig 5).

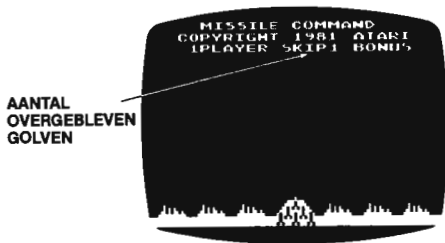


Fig. 11. Golf "Skip"-keuze

Alle "Slimme raketten"

"Slimme raketten" zijn moeilijk te vernietigen, omdat ze ontworpen zijn om uw ABM's te ontwijken, en doelgericht zijn op uw steden en raketbasis. Wilt u oefenen om deze raketten te raken, drukt u de S-toets op het computer toetsenbord in, druk dan op START. Alleen slimme raketten verschijnen (zie fig. 12).

Het slimme raketten spel kan ook beginnen bij moeilijkere golfhoogten, op dezelfde manier als bij het verschillende wapens spel. Zie: GOLVEN OVERSLAAN.

Om Missile Command opnieuw in te stellen op het verschillende wapenspel, drukt u op de S-toets.

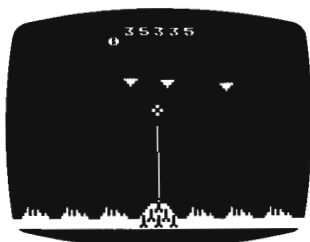


Fig. 12. Alle "slimme raketten"

Geen-bonus-steden

Missile Command geeft u bij 10.000 punten bonus-steden.

Wilt u zonder spelen, drukt u dan de OPTION-toets in. Let op dat BONUS verdwijnt bovenaan het eerste beeld. Druk START om het spel zonder bonus-steden te beginnen.

Om bonus-steden te herstellen, drukt u nogmaals op de OPTION-toets.

N.B.: SELECT, OPTION, nummertoeets en 1 tot 9, de S-toets en RESET, stellen Missile Command weer terug naar het eerste scherm en zet de puntenteller weer op nul.

De hoogste-score teller, springt niet weer op nul, tenzij u de computer uitzet.

Pauzeren, opnieuw instellen of een nieuw spel beginnen

PAUZEREN:

Druk een willekeurige toets op het toetsenbord in om het scherm stop te zetten en het spel tijdelijk te onderbreken. Druk een willekeurige toets in om het spel weer voort te zetten.

OPNIEUW INSTELLEN:

Druk de RESET-toets in om een spel te beëindigen en breng Missile Command weer terug naar het eerste beeld (fig. 5).

N.B.: Door op SELECT, OPTION, de nummertoeetsen 1 tot 9 of op de S-toets te drukken, wordt het spel stopgezet en zal Missile Command teruggebracht worden naar het eerste scherm.

EEN NIEUW SPEL BEGINNEN:

Druk de STARTtoets in om Missile Command terug te brengen naar het golfpunten-vermenigvuldigerbeeld (fig. 8 + 10) en begin dan het spel opnieuw.

Uw ABM-verdediging

U hebt een totaal van 30 ABM's per golf ter verdediging van uw steden en raketbasis.

Telkens wanneer er 6 ABM's gelanceerd of vernietigd worden, verschijnen er nog eens 6 op uw lanceerstrook.

Wanneer uw laatste 6 ABM's op uw lanceerstrook verschijnen, wordt u gewaarschuwd door de cursor, doordat hij van een \oplus in een \oplus verandert,

Let u goed op de cursor en probeer niet door uw raketten heen te raken, voordat een golf is beëindigd, want hierdoor laat u uw steden onverdedigd.

Wanneer er een vijandelijke raket door uw ABM-verdediging glipt, vernietigt hij meestal alles wat hij tegenkomt, maar soms berokkent hij alleen wat schade. Wanneer uw raketbasis slechts beschadigd is, kunt u doorgaan met het lanceren van ABM's. Daarom is het aan te bevelen, uw vuurknop op uw joystick steeds in te drukken nadat uw schietbasis is geraakt. Vertrouw op het "niet lanceren" signaal om u duidelijk te maken wanneer u geen ABM's kunt lanceren.

Het Niet Lanceren Signaal:

U kunt soms slechts een hoogtonige "bliep" krijgen wanneer u de vuur-toets op uw joystick indrukt. Dit is het Niet Lanceren-signaal, dat aangeeft dat u geen ABM kunt lanceren, vanwege één van de volgende redenen:

- U bezit geen ABM's om te lanceren;
- Uw ABM's zijn niet gereed om te lanceren;
- U hebt reeds 8 ABM-explosies op het televisiescherm. (U mag nooit meer dan 8 ABM-explosies op het scherm tegelijk hebben).

Hier volgen enkele regels en tips voor ABM-ontploffing.

Voor een gevorderde strategie, zie hoofdstuk 9 - SPELTIPS.

- Zodra u een ABM hebt gelanceerd en het doelwit hebt gemerkt voor ontploffing, verzet u de cursor meteen naar een ander doelwit. Wacht niet op de explosie!
- "Leid" altijd uw doelwit. Richt direct vóór de raketten, satellieten en bommenwerpers en laat ze naar uw exploderende ABM's toe bewegen.
- Raak bommen en dodelijke satellieten, voordat ze hun raketten kunnen laten vallen.

- Raak ICBM's voordat ze kunnen "MIRV" (delen in meervoudige koppen of meervoudige onafhankelijke landingskoppen).
- Raak de slimme raketten exakt, omdat deze ontworpen zijn uw ABM-ontploffingen te ontwijken. Mocht u niet zo goed zijn met exakt raken, probeer dan de slimme raketten te omsingelen met explosies.
- Probeer niet overdreven tekeer te gaan met ABM's. Dit is alleen jammer van de munitie.
- Raak de doelwitten voordat ze uw radarlijn oversteken (zie fig. 13). De radarlijn is een onzichtbare lijn die het lagere limiet van de cursor aangeeft. Doordat u uw cursor niet onder deze lijn kunt plaatsen, is elke vijandelijke raket, die deze passeert, buiten het bereik van uw ABM's.

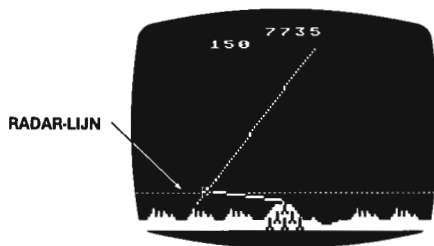


Fig. 13 Radar-lijn

HET SCOREN

U scoort punten voor elk vernietigd wapen, en bonuspunten voor elke stad en ABM, die na het einde van een golf zijn overgebleven.

Hier volgt het puntensysteem voor de eerste twee golven van Missile Command:

PUNTEN VOOR VERNIETIGDE WAPENS		BONUSPUNTEN	
ICBM of MIRV	25 punten	Geredde ABM	5 punten
Bommenwerper of satelliet	100 punten	Geredde stad	100 punten
Slimme raketten	125 punten		

Alle steden en ABM's, overgebleven na een golf, worden geteld en bonuspunten worden bij uw score opgeteld.

Beeldkleuren en golf-puntenvermenigvuldigers

Na elke tweede golf, veranderen de beeldkleuren en de puntenvermenigvuldiger neemt toe, volgens onderstaand tabel:

GOLVEN	KLEUREN	GOLFPUNTVERMENIGVULDIGER
1 en 2	Blauw en rood op een zwarte achtergrond	1 x punten
3 en 4	Blauw en groen op zwart	2 x punten
5 en 6	Geel-groen en rood op zwart	3 x punten
7 en 8	Lichtblauw en geel op zwart	4 x punten
9 en 10	Zwart en rose op blauw	5 x punten
11 en 12	Blauw en lichtrood op grijs-blauw	6 x punten
13 en 14	Lichtgeel en zwart op paars	6 x punten
15 en 16	Lichtrood en zwart op lichtgeel	6 x punten
17 en 18	Lichtpaars en licht geel-groen op grijs	6 x punten
19 en 20	Lichtblauw en zwart op rood	6 x punten

N.B.: De kleuren kunnen verschillen, dit hangt van het kleursysteem van uw televisie-toestel af.

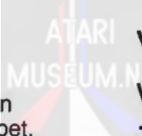
De tabel geeft aan dat punten worden verdubbeld (2x punten) gedurende de golven 3 en 4 en verdrievoudigd (3x punten) gedurende de golven 5 en 6:

	GOLVEN 3, 4	GOLVEN 5, 6
ICBM of MIRV	50 punten	75 punten
Bommenwerpers of satellieten	200 punten	300 punten
Slimme raketten	250 punten	375 punten
Geredde stad	200 punten	300 punten
Geredde ABM	10 punten	15 punten

Punten worden met 4 vermenigvuldigd (4x punten) gedurende de golven 7 en 8 en met 5 (5x punten) gedurende de golven 9 en 10.

Na golf 10 worden de punten vermenigvuldigd met 6 (6x punten). Golf-punten vermenigvuldigers worden bij het begin van elke golf aangegeven (zie fig. 8 en 10).

Golven worden voortgezet, zolang u nog steden over hebt. Na golf 20, herhalen zich de kleuren. Golven 21 en 22 zijn bijvoorbeeld dezelfde kleur als golf 1 en 2. De punten worden nog steeds met 6 vermenigvuldigd na golf 20.



Bonus-stadpunten

Bij 10.000 punten verdient u een bonus-stad en een muzikale groet. Uw bonus-stad wordt op een willekeurig vrijstaande plek gezet.

Bent u echter zo'n geroutineerde speler dat u bij 10.000 geen vrijstaande plaats meer hebt (of veelvouden bij 10.000 punten), dan wordt uw bonus-stad in reserve gehouden totdat er een stad wordt vernietigd en er plaats wordt vrijgemaakt.

De bonus-stad wordt op een vrijstaande plek gezet bij het begin van een volgende golf.

Bonus-steden worden voor u in reserve gehouden totdat u één miljoen punten scoort. Bij één miljoen punten verliest u alle steden die voor u in reserve werden gehouden.

Zo'n geroutineerde speler heeft tenslotte geen bonus-steden nodig.

SPELTIPS

Verdedig geen waardeloze grond

Gewoonlijk moet u geen ABM's verspillen aan vijandelijke projectielen gericht op waardeloze grond (bommenkraters, vrijstaande grond enz.). Verdedig uw raketbasis en overgebleven steden. Uiteraard kunt u, wanneer al uw steden zijn verwoest, of u staat op het punt een bonus-stad te verkrijgen, net zo goed op de hoogste-score wapens afgaan, zoals slimme raketten, ook al gaan ze op niets waardevols af.

Vernietig bommenwerpers en satellieten zo snel mogelijk

Vernietig bommenwerpers en satellieten zodra ze verschijnen, om te voorkomen dat ze projectielen uitwerpen, en ze sneller terug trekken. Hoe eerder u ze vernietigt, hoe eerder ze opnieuw zullen verschijnen en u meer punten kunt scoren. Misschien wilt u "Verzekerings ABM's" lanceren aan de linker- en rechterzijde van uw televisiescherm, zelfs voordat een bommenwerper of satelliet verschijnt, in de hoop dat eentje zich in de richting van de ABM-explosie zal bewegen.

Laat u niet van de wijs brengen door "slimme" raketten

Sommige spelers doen zo hun best om een slimme raket te raken, dat ze vergeten hun steden en raketbasis te verdedigen. Onthoudt goed dat een slimme raket slechts één doelwit kan raken.

Red de binnenste steden

Gedurende eenvoudige golven, zult u uiteraard proberen al uw steden te verdedigen, maar wanneer de golven steeds moeilijker worden, zult u misschien een paar steden op moeten geven. Geef eerst de buitenste steden op. Red de steden het dichtst bij de raketbasis, ze zijn gemakkelijker te verdedigen. Wanneer de golven werkelijk sterk worden, zult u misschien slechts één stad willen verdedigen, en op zoveel mogelijk hoogste-score doelwitten af willen gaan.

Tip: De vijand kan slechts 3 steden per golf vernietigen, daarom, wanneer u 3 steden kwijt bent, kunt u zich concentreren op de vernietiging van hoogste-score vijandelijke doelwitten.

Uiteraard moet u nog steeds uw raketbasis verdedigen.

Verdedig de steden met een rakettenparaplu

Om een raket-paraplu op te zetten, verzet u de cursor in snel tempo over het televisiescherm, vlak onder de vijandelijke projektielen, en laat u een lijn van explosies achter.

Stel de explosie-doelen dicht genoeg bij elkaar op, om een ketting van explosies te kunnen vormen vlak onder de vijandelijke raketten. Zet, indien mogelijk de raket-paraplu, dwars door het pad van een bommenwerper of satelliet, zoals aangegeven in fig. 14.

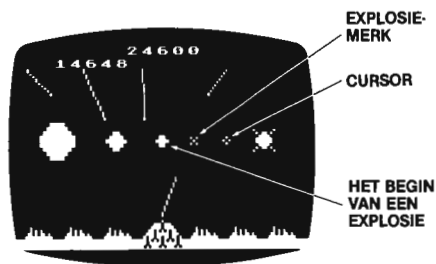


Fig. 14 Raket-paraplu.

