

CREATIVE SPARKS

ATARI MUSEUM.NL
ATARI 32K

MUSEUM.NL

SUBMARINE COMMANDER

SKILL, STRATEGY AND NERVES OF STEEL



AACKOSOFT
SOFTWARE



SUBMARINE COMMANDER

Als commandant van een in de Middellandse Zee gestationeerde duikboot, heb je de opdracht om zoveel mogelijk vijandige schepen tot zinken te brengen.

Gebruik makend van je vakkundigheid en sluwheid, moet je het vijandelijke schip identificeren en vervolgens naderen met behulp van je sonar zonder opgemerkt te worden. Richt door middel van je periscoop, vuur dan je torpedo's af en snel wegwezen!

Je zult te kampen hebben met de gevaren die elke geharde commandant onder ogen moet zien, zoals dieptebommen, gebrek aan torpedo's en schade aan de romp.

Hoe meer opdrachten je uitvoert, des te beter je wordt. Goede jacht.

STARTEN

1 Wees er zeker van dat de computer uit is gezet, dat er geen cartridge meer in zit en sluit de afsluitklep.

2 Verwijder aangesloten apparaten als b.v. printers of disk drives, want die zouden problemen bij het laden kunnen veroorzaken.

3 Sluit je televisie aan op de computer en zet het volume zacht vanwege het geluid tijdens het laden van het programma.

4 Sluit je recorder op de computer aan en daarna op het stopcontact.

5 Plaats de cassette in de recorder.

6 Spoel zonodig de tape terug en druk de stop-toets in als de tape geheel is teruggespoeld.

7 Druk de 'START' in en houdt hem ingedrukt terwijl je de computer in werking zet met de aan/uitschakelaar.

8 Zodra de computer een 'beep' laat horen, wil dat zeggen dat je de recorder moet starten, waarna je de 'START' toets op de computer los kunt laten. Druk daarna op 'RETURN' en de computer zal het programma gaan laden.

9 Na het laden verschijnt de titel op het scherm. Stop nu de recorder. Regel het volume op je televisie, zodra het geluid begint.

N.B.:

Als het programma fout geladen wordt verschijnt er 'ATARI MEMO

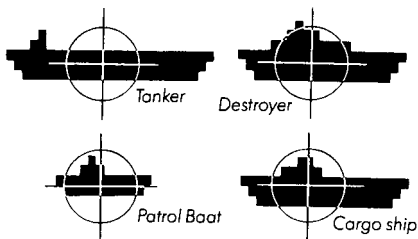
PAD' op het scherm. Wanneer dit gebeurt zet je de hoofdschakelaar uit en begin je opnieuw bij punt 6.

HOE TE SPELEN

1 Kies tussen de moeilijkheidsniveaus 1-9, door op **SELECT** te drukken. Druk om het spel te beginnen op **START**.

OPMERKING: Druk op **OPTION** om de Morse Code Muziek te stoppen.

2 De kaart in het midden van het scherm laat jouw positie (wit kruis) en die van de vijandelijke konvooien (zwarte stippen) zien. De vijand is als volgt samengesteld:



3 Om je doel aan te vallen, beschik je over de volgende standaard-uitrusting.

MAP (KAART)

Druk, wanneer je maar wilt, toets "M" in om je positie ten opzichte van het land en de konvooien, te bepalen.

SONAR

Druk toets "S" in om een beeld te krijgen van de zee rondom jou. Schepen die zich in jouw nabijheid bevinden, worden op het scherm als radarecho's afgebeeld. De sonarmodus geeft een hydrofone kaart (linksboven), die op de motoren van schepen reageert en de schepen als echo's afbeeld. Je kunt je onderzeeër in de richting van de vijandelijke schepen sturen door de indicator in het midden van de kaart op gelijke lijn met de echo te stellen.

PERISCOPE

Als je je op een diepte van minder dan 50 voet bevindt en je drukt op "P", dan krijg je een beeld van elk schip dat zich binnen een straal van 1 mijl bevindt.

TORPEDO'S

Wanneer je je op een diepte van ongeveer 25 voet bevindt, kun je een torpedo afvuren door de trekker over te halen (in te drukken).

MUSEUM.NL

4 MANOEUVREREN

Je kunt je onderzeeër met een combinatie van joystick en toetsenbord besturen. Dit werkt als volgt:

JOYSTICK

TO SURFACE (NAAR DE OPPERVLAKTE)

Haal de joystick naar je toe.

TO DIVE (DUIKEN)

Duw de joystick van je af.

RUDDER CONTROL (ROERBEDIENING)

Beweeg de joystick naar links of naar rechts. Gebruik dit in samenwerking met je kompas (zie instrumentenpaneel).

TOETSENBORD

SPEED (SNELHEID)

Type de snelheid in: 1-9. Type 0 in om te stoppen.

BLOW BALLAST TANKS (BLAAS DE BALAST-TANKS LEEG)

Druk "B" in om snel naar de oppervlakte te stijgen (dit verbruikt wel de beschikbare lucht).

CRASH DRIVE (NOODDUIK)

Druk "C" in. Dit neemt de bediening van de joystick over en laat de onderzeeër duiken.

NEUTRALISE BUOYANCY (NEUTRALISEER DRAAGVERMOGEN)

Druk "N" in om, na de noodduik (C) of na het leegblazen van de tanks (B), de joystickcontrole weer te verkrijgen.

PAUSE

Druk "Y" in om te pauzeren. Beweeg de joystick om het spel weer op gang te brengen.

ABORT (ONDERBREKEN)

Druk op de ATARI toets om de opdracht te beëindigen.

5 INSTRUMENTENPANEEL

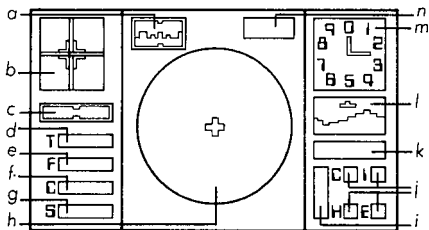
a HYDROFONE KAART. Dit beeldt schepen als echo's af. Om in de richting van een schip te sturen moet je een echo in lijn met de indicator, die zich in het midden van de kaart bevindt, stellen.

b KOERS. Beweeg je joystick naar rechts en naar links om je koers te bepalen, naar boven en beneden om naar de oppervlakte te gaan en te duiken.

c KOMPAS. De stand van het kompas geeft aan welke koers je vaart.

d VOORRAAD TORPEDO'S

Het diagram hieronder, verklaart de posities en functies van de verscheidene meters op het paneel.



e BRANDSTOFVOORRAAD

f ACCUCONDITIONEMETER. Om bij te laden moet je naar de oppervlakte gaan.

g SNELHEID IN KNOPEN. Bijvoorbeeld zeemijlen per uur.

h SONARBEELD. Het sonarbeeld beeldt de vijandelijke schepen als witte echo's af. Jouw positie wordt door het witte kruis, dat bewegingloos in het midden blijft staan, weergegeven. Wanneer het vijandelijke schip op juiste wijze is opgesteld, zal de sonarecho direct boven het kruis verschijnen (tussen het kruis en de rand van het scherm).

i LUCHTVOORRAAD. Kan aan de oppervlakte worden aangevuld. Wanneer de luchtvoorraad te klein is zal de meter gaan knippen.

j SCHADE-INDICATEUR. Dit laat de schade zien in schaal weergegeven tussen 0 (geen schade) en 9 (ernstige schade).

Er kan schade zijn aan:

C = controls, I = instruments, H = romp, E = motoren. Als de schade niet te groot is, kun je beslissen om door te varen, maar pas op voor onverwachte technische fouten (de onderzeeër wordt automatisch gerepareerd, de reparaties worden boven water echter sneller uitgevoerd dan onder water). Als de schade aan de romp 9 bereikt wacht jou een waterige dood!

k De KLOK om op te nemen hoe lang je opdracht duurt.

l geeft de diepte onder de kiel weer. Pas op dat je niet vastloopt!

m dieptemeter. Deze geeft de diepte weer in voet. De grote wijzer in 0.1 voet, de kleine in 0.01 voet.

n AANTAL SCHEPEN (IN TONNEN) TOT ZINKEN GEBRACHT.

6 TAKTIEKEN

Aan de oppervlakte beweeg je je veel sneller voort, maar als je te dicht tot een vijandelijke vloot nadert, wordt je opgemerkt en aangevallen door de escorterende oorlogsschepen. Als je je binnen het gezichtsveld van de vijand bevindt gaat er een waarschuwingsbel.

Het meeste dat je op je vijand voorhebt, is dat jij je onder water kunt voortbewegen. Dit verbruikt echter wel veel lucht en vergt veel van je accu's. Je kunt nog steeds worden opgemerkt als je een torpedo afvuurt of als je gebruik maakt van je sonar.

Probeer een vijandelijk konvooi, als starttaktiek, boven water te naderen door gebruik te maken van je kaartmodus "M". Als je dichtbij bent genaderd, duik en lokaliseer dan de schepen met je sonar (S) en hydrofone kaart. Stijg tot een diepte van 25 voet en druk op "P", om een beeld van de oppervlakte te krijgen. Richt je onderzeeër op het vijandelijke doel en vuur een torpedo af.

7 EIND VAN HET SPEL

Het spel wordt in elk van de volgende gevallen beëindigd:

a Alle vijandelijke konvooien zijn tot zinken gebracht.

b Al de zuurstof is gebruikt.

c Alle brandstof en torpedo's zijn gebruikt.

d Ernstige schade aan de romp.

Je kunt het spel ook beëindigen door de 'ATARI' toets, 'SYSTEM RESET' of 'START' in te drukken. Als de 'ATARI' toets ingedrukt is, ontvang je ook de waardering voor je bewezen dienst als bevelhebber van een onderzeeër.

BELANGRIJKE CONTROLETOETSEN

B - Ballast leegblazen (stijgen)

C - Noodduik

M - Kaart

N - Neutraliseer B of C

P - Periskoop

S - Sonar

Y - Stop spel

0-9 - Snelheid



778

Op dit programma en de bijbehorende verpakking en handleiding is het auteursrecht van toepassing. Zowel programma als verpakking en handleiding mogen niet worden gekopieerd, herverkocht, uitgeleend, verhuurd of worden uitgezonden via radio of T.V. zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van AACKOSOFT INTERNATIONAL/THORN EMI



© THORN EMI SOFTWARE 1984
IN NEDERLAND IN LICENTIE GEPRODUCEERD DOOR
AACKOSOFT ZOETERWOUDE