

CREATIVE SPARKS

ATARI

MUSEUM.NL

ATARI 32K

ATARI 32K

ALONE AGAINST ALL THE ODDS



AACKOSOFT
SOFTWARE



TANK COMMANDER

Je voert het commando over een tank en je staat op het punt de strijd, die al weken woedt, te beëindigen.

De vijand is teruggetrokken tot op een kleine vlakte, liggend tussen de zee en een ontoegankelijke bergketen.

De kustverdediging is zo sterk, dat je niet via zee aan kunt vallen en een aanval over land kan noodlottig worden, omdat het vijandige leger een machtige achterhoede heeft. Maar je spionnen hebben ontdekt dat dit leger helemaal bestaat uit gepantserde voertuigen, die afhankelijk zijn van een aantal brandstofopslagplaatsen en commandoposten. Als je deze kunt vernietigen, zul je de strijd zeker winnen.

Het is een ruw landschap en de wegen die over deze vlakte lopen, worden in de gaten gehouden door de vijandelijke tanks, die je kunnen beschieten. Je kunt de hoofdwegen vermijden, maar dan moet je wel door een verraderlijk gebied dat vol zit met mijnevelden en moerassen.

*Maar dat zijn niet de enige gevaren! De overvliegende vijandelijke vliegtuigen schieten op je en tanks kunnen je ieder moment aanval-
len.*

Je moet de brandstofdepôts vinden, voordat je vijanden jou vinden. De beslissing van de strijd en vermoedelijk de hele oorlog, ligt in jouw handen. Dus je moet winnen, hoe dan ook!!!

HET STARTEN

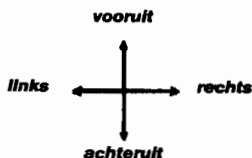
- 1** Wees er zeker van dat de computer uit is gezet, dat er geen cartridge meer in zit en sluit de afsluitklep.
 - 2** Verwijder aangesloten apparaten als b.v. printers of disk drives, want die zouden problemen bij het laden kunnen veroorzaken.
 - 3** Sluit je televisie aan op de computer en zet het volume zacht vanwege het geluid tijdens het laden van het programma.
 - 4** Sluit je Atari programma 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/uit schakelaar.
 - 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 van de computer uit en begin je opnieuw bij punt 6.

DE STRIJD BEGINT

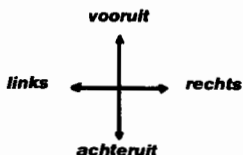
Gebruik de **OPTION** toets om het aantal spelers in te stellen (1 of 2)
SELECT wordt gebruikt om het niveau in te stellen (1-5). Het spel begint door **START** in te drukken.

Joystick bediening:

VUURKNOP LOS (BEWEEGT TANK)



VUURKNOP INGEDRUKT (BEWEEGT KOEPEL)



Het loslaten van de vuurknop heeft het afvuren van een granaat tot gevolg.

Toetsenbord:

OPTION Door deze toets ingedrukt te houden, krijg je een volledige kaart van het strijdgebied (zie nummer 3 bij De Regels).

SELECT Indrukken van deze toets heeft een luchtaanval tot gevolg (zie nummer 6 bij De Regels)

SPACE BAR Door op de spatiebalk te drukken, kun je het spel onderbreken voor een pauze.

DE REGELS

1 Het doel van een missie wordt aan het begin van elke ronde vermeld. De volgende mogelijkheden zijn er:

DESTROY commandopost (vernietig commandopost)

DESTROY enemy tanks (vernietig vijandelijke tanks)

DESTROY fuel dumps (vernietig brandstofvoorraden)

RESCUE agent (red geheim agent)

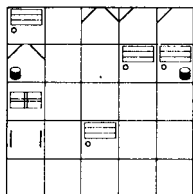
Je moet vooruit blijven rollen over de kustvlakte totdat je je doel gelokaliseerd hebt, waarna je het moet vernietigen of je geheim-agent redden voordat je terug gaat naar je thuisbasis.

2 Het plaatje op het scherm geeft slechts een klein gedeelte van het strijdgebied weer. Wanneer je naar de kant van het scherm gaat, zal het plaatje 'scrollen' naar een gebied wat buiten jouw gezichtsveld ligt. Dus je kunt je bewegen naar het westen tot aan het gebergte en naar het oosten tot aan de zee. Om een missie te laten slagen, moet je vooruit blijven gaan in oostelijke richting.

3 Om het volledige strijdgebied te overzien, moet je de 'OPTION'-toets ingedrukt houden. Vijandelijke commandoposten, brandstofdepôts, geschutopstellingen, tanks en je basis zijn te zien op het scherm, evenals het doel van je missie. De kaart laat niet de positie van je geheimagent zien of de hoedanigheid van het terrein.

KAART VAN HET STRIJDGEBIED

MAP OF BATTLE ZONE



LEGENDA:

Je Basis

Vijandelijke commandopost

Geschutsofstelling

Brandstof

Lokatie van de vijandelijke tanks.

Maximaal 4 worden er getoond.

Positie van je eigen tank. Bij de start van elke opdracht, is de tank geplaatst in de sector van je basis.

4 Er zijn een aantal kronkelende wegen, die door de vlakke lopen. Alleen wanneer je op deze wegen rijdt, kun je je maximale snelheid bereiken. Je kunt verder bijna over het hele terrein rijden, met uitzondering van de bergen en rivieren. Je kunt alleen via een weg de rivier oversteken. Sommige terreineigenschappen zullen je snelheid sterk doen afnemen.

5 Je wordt achtervolgd en aangevallen door de vijandelijke tanks, die je kunt ontwijken op kapot schieten. Af en toe zal een vijandelijk vliegtuig over je heen scheren en je beschieten – jij kunt niet terugvuren en moet dus uitwijken. Als je snel bent kun je een eigen vliegtuig oproepen om de vijand neer te schieten (zie 6).

6 Je kunt een vliegtuig oproepen door op de 'SELECT' toets te drukken. Je kunt er zoveel oproepen als je wilt, maar let er wel op, dat hierdoor je brandstof en voorraad granaten opraken. Joystick naar voren/achteren laat het vliegtuig op het scherm omhoog/omlaag gaan, en vuren met de vuurknop.

7 Wanneer je het doel gevonden hebt, moet je het bombarderen. Een doel kan opgeblazen worden vanuit elke hoek. Let erop dat je niet de huizen van burgers bombardeert, want als je dit doet verlies je punten.

8 Als de doelen verwoest zijn (of je geheim agent is gered) is deze spelronde voorbij. Je zult daarvoor Bonuspunten ontvangen.

9 Elke volgende ronde zal moeilijker en dus gevaarlijker worden en je hebt voor elke steeds een verschillende kaart. Je kunt blijven spelen, totdat je al je levens hebt verloren.

10 Wanneer je het spel met z'n tweeën speelt, speel je om de beurt nadat de ander een leven heeft verloren. Speler 1 heeft een wit/zwarte tank, speler 2 een bruin zwarte.

11 Elke keer als je brandstofvoorraad opraakt, moet je naar je thuisbasis terug, om bij te tanken. Om dit te doen, moet je met je tank langs een commandopost rijden naar de uitgangspositie.

12 Je eigen commandopost is erg kwetsbaar voor de vijandelijke granaten en zal indien hij veel is aangevallen, vernietigd kunnen worden. Dus pas goed op.

VIEWDATA

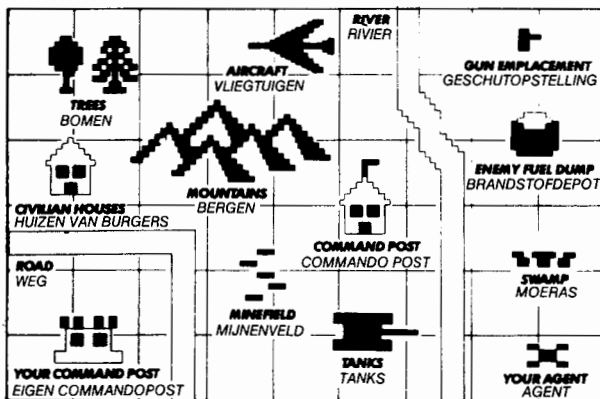
1 Bovenaan het scherm is de score van speler 1 en 2 te zien.

2 De topscorelijst is bovenaan in het midden van het scherm te zien.

3 Onderaan het scherm zie je hoeveel levens elke speler nog over heeft. Elke speler begint met 5 levens.

4 Boven het aantal levens is het aantal granaten en de brandstofvoorraad van de tank te zien.

5 De eigenschappen van het terrein worden als volgt aangegeven:





783

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



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