8-MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS

UM JOGADOR - JOGO Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
CONTROLE DE ALVO RÁPIDO		■		■		■		■		■		■		■		■	CRIANÇAS
CONTROLE DE ALVO LENTO	■		■		■		■		■		■		■		■		
MÍSSIL CRUZADOR PASSIVO	■	■			■	■			■	■			■	■			
MÍSSIL CRUZADOR ATIVO			■	■			■	■			■	■			■	■	
PRIMEIRA ONDA	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	

DOIS JOGADORES - JOGO Nº	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
CONTROLE DE ALVO RÁPIDO		■		■		■		■		■		■		■		■	CRIANÇAS
CONTROLE DE ALVO LENTO	■		■		■		■		■		■		■		■		
MÍSSIL CRUZADOR PASSIVO	■	■			■	■			■	■			■	■			
MÍSSIL CRUZADOR ATIVO			■	■			■	■			■	■			■	■	
PRIMEIRA ONDA	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	

MANUAL, PROGRAMA E AUDIOVISUAL © COPYRIGHT 1980 ATARI, INC.

ATARI® A Warner Communications Company

© COPYRIGHT 1980 ATARI, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

POLYVOX
INDÚSTRIA BRASILEIRA – G. AMAZÔNIA S.A.
AV. AÇAÍ, 875 - D.I. - MANAUS - AM.
C.G.C. 04.209.912/0001-29.
06-1900-001

ATARI® 2600™

MISSILE COMMAND™
(Comando de Mísseis)



RECURSO ESPECIAL
Este cartucho-programa contém versões adicionais para crianças.

ATENÇÃO: Coloque sempre a chave POWER do console na posição "OFF" (desligado) antes de inserir ou retirar um cartucho-programa ATARI. Isto protegerá seus componentes eletrônicos e prolongará a vida do seu ATARI 2600 Video Computer System.

ÍNDICE

1. SUAS ORDENS DE COMANDO pág.2
2. O JOGO pág.3
3. USO DOS CONTROLADORES pág.3
4. CONTROLES DO CONSOLE pág.4
5. CONTAGEM DE PONTOS pág.5
6. VARIAÇÕES DE JOGO pág.6
7. CONSELHOS ÚTEIS pág.7
8. MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS pág.8

1-SUAS ORDENS DE COMANDO

Seres do planeta Krytol iniciaram um ataque ao planeta Zardon. Os krytolianos são guerreiros vindos para destruir e capturar o planeta Zardon, o último mundo pacífico. Os zardonianos são um povo talentoso e trabalhador. Suas cidades são sólidas e ricas em recursos. Zardon é, realmente, um planeta livre do crime e da violência.

Os zardonianos construiram um poderoso sistema de defesa. Diversas bases de mísseis antibalísticos foram estabelecidas dentro de suas cidades. Os zardonianos estão prontos para este ataque e preparados para lutar pela salvação de suas cidades.

Como comandante de uma base, sua responsabilidade é proteger e defender seis cidades de Zardon.Os krytolianos começaram a disparar mísseis balísticos interplanetários. Seus alvos são as cidades e as bases de mísseis.

Sua única forma de defesa é responder com mísseis antibalísticos. Mas cuidado, pois os krytolianos são traiçoeiros. Eles têm também mísseis cruzadores. Estes mísseis se parecem com satélites, mas são tão mortais quanto os mísseis balísticos.

Use os mísseis antibalísticos para deter o inimigo antes que seu feliz e harmonioso planeta seja destruído.

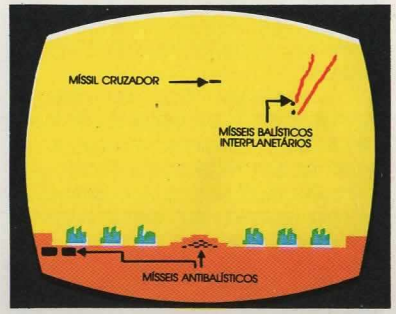
2-O JOGO

O objetivo do jogo é defender as cidades e a base de mísseis. O inimigo dispara mísseis balísticos interplanetários e mísseis cruzadores, ambos apontados para destruir as cidades e a base. Há dois tipos de mísseis cruzadores: os ativos, que tentam escapar dos seus mísseis antibalísticos e os passivos, que caem em linha reta.

O inimigo ataca em uma série de ondas que podem variar quanto ao número de mísseis balísticos interplanetários. Cada onda consecutiva se move com maior rapidez. Quanto mais rápida a onda, mais difícil se torna defender as cidades e, por conseqüência, maior o número de pontos que você faz. Veja a Seção 5, CONTAGEM DE PONTOS , quanto aos detalhes destas ondas e da contagem de pontos.

A cada onda, você conta com 30 mísseis antibalísticos para sua defesa (Ver a figura 1). Sua base lançadora de mísseis (parte central inferior da tela) contém somente 10 mísseis antibalísticos por vez. Assim que cada conjunto de 10 mísseis é disparado, você recebe, automaticamente, mais 10 mísseis do depósito subterrâneo (parte inferior esquerda da tela).Uma vez disparados os 30 mísseis, você fica sem defesa até o início de uma nova onda.

Fig.1



Você deve proteger a base lançadora de mísseis do fogo inimigo. Quando ela é atingida, tudo que contém é destruido.

Apesar disto, você ainda tem os mísseis restantes no depósito subtêrraneo. O jogo termina quando todas as cidades estiverem destruídas.

3-USO DOS CONTROLADORES

Utilize os controladores (joysticks) com este cartucho-programa ATARI (ATARI GAME PROGRAM™). Certifique-se de ligar, com firmeza, os cabos dos controladores nas tomadas traseiras do Video Computer System (console). Segure o controlador com o botão vermelho situado à sua esquerda e para cima, na direção da tela do televisor. No caso de jogos para um único jogador, utilize a tomada LEFT CONTROLLER. Para obter maiores detalhes, consulte a seção 3 do Manual de Instruções do console.

Use o controlador como controle de alvo para seus mísseis antibalísticos. Movimente a alavanca do controlador para cima, para baixo, para a direita, para a esquerda ou em diagonal para

movimentar o cursor (luz pisca-pisca) em direção ao alvo onde você deseja que o míssil expluda.

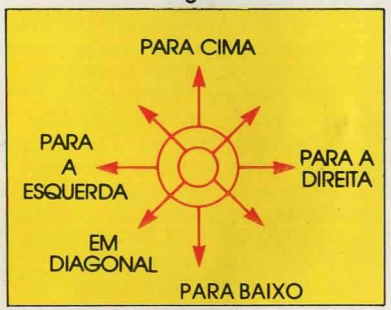
Aperte o botão vermelho do controlador para lançar seus mísseis antibalísticos.(Ver Figura 2).

Considere o "joystick" como um controle de alvo para seus mísseis. Sempre que o controle de alvo está na tela quando o botão é pressionado, este será o local exato onde seu míssel antibalístico irá explodir.

Logo após lançar um míssel antibalístico, você pode movimentar-se para um novo alvo e fazer um novo lançamento enquanto o primeiro míssil se encontra em vôo. A melhor maneira de destruir o inimigo é colocar o controle de alvo diretamente na trajetória dos mísseis balísticos interplanetários. Seu míssil deve fazer contato com a ponta do míssil inimigo.

Em algumas variações do jogo, o controle de alvo é mais rápido, enquanto em outras ele é mais vagaroso.Quanto mais rápido o movimento do controle de alvo, mais difícil é posicioná-lo em baixo dos mísseis inimigos. Veja na Seção 8, MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS, em quais jogos o controle de alvo é rápido e em quais variações este controle é lento.

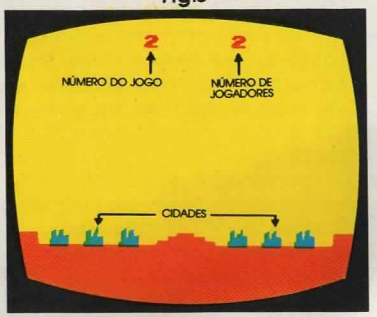
Fig.2



4-CONTROLES DO CONSOLE

Para escolher um dos jogos Comando de Mísseis,pressione para baixo a chave GAME SELECT. Para uma mudança rápida do número do jogo, pressione para baixo, simultaneamente, as chaves GAME SELECT E GAME RESET.

Fig.3



O número do jogo e o número de jogadores aparecem no centro da tela.O número do jogo fica a esquerda do número de jogadores (Ver figura 3). Depois de escolhido o jogo desejado, pressione para baixo a chave GAME RESET e ele terá início. O jogo recomeça cada vez que a chave GAME RESET é pressionada. Ao início do jogo, a contagem aparece no topo da tela.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

O Comando de Mísseis tem dois níveis de dificuldade:"**A**" e "**B**". O nível "**B**" é o normal, enquanto que o nível "**A**" destina-se ao jogador mais experiente.Quando a chave DIFFICULTY está na posição "**A**", seus mísseis antibalísticos movimentam-se mais lentamente, o que torna mais difícil a defesa das cidades e da base de mísseis. Cada jogador pode escolher seu próprio nível de dificuldade.

Nos jogos para um único participante, use a chave DIFFICULTY da esquerda. Nos jogos com dois participantes, o jogador da esquerda usa a chave DIFFICULTY esquerda, enquanto que o da direita utiliza a chave DIFFICULTY da direita. Quando você se tornar um "expert" em Comando de Mísseis, experimente o real desafio proporcionado pelo jogo nº 16 com a chave DIFFICULTY no nível "**A**".

5-CONTAGEM DE PONTOS

Você marca pontos ao destruir mísseis balísticos interplanetários e mísseis cruzadores.

Além disto, você também faz pontos pelos mísseis antibalísticos não utilizados e pelas cidades que forem salvas.

Tendo em vista que cada onda de mísseis balísticos interplanetários se move com maior rapidez, os pontos obtidos nas ondas de número mais elevado são multiplicados.

As ondas 9 e 10, por exemplo, têm valor 5 vezes maior do que o original. (Veja tabela 1, MULTIPLICADOR DE PONTOS).

A contagem de pontos é a seguinte:

Mísseis Balísticos Interplanetários	25 pontos
Mísseis Cruzadores	125 pontos
Mísseis Antibalísticos não Utilizados	5 pontos
Cidades Salvas	100 pontos

Tabela 1

MULTIPLICADOR DE PONTOS		
ONDAS	1-2	Contagem Simples
ONDAS	3-4	Contagem × 2
ONDAS	5-6	Contagem × 3
ONDAS	7-8	Contagem × 4
ONDAS	9-10	Contagem × 5
ONDAS	11 e ACIMA	Contagem × 6

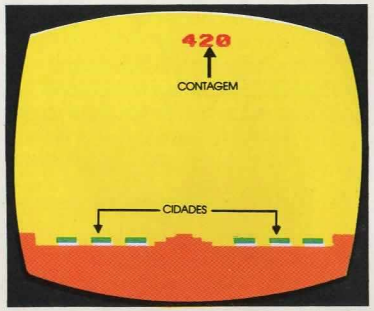
A onda de número 13 é a mais difícil deste Game Program™ (Cartucho- Programa)

Os mísseis antibalísticos não utilizados e as cidades salvas são contadas ao término de cada onda.

Entre cada onda consecutiva, as cidades caem e se erguem novamente no início da próxima onda (Ver Fig.4). Você ganha uma cidade-bônus a cada 10.000 pontos. Caso sua contagem atinja 10.000 pontos no final de uma onda e todas as seis cidades forem destruídas, você ainda recebe uma cidade-bônus e outra onda de mísseis balísticos interplanetários inicia o ataque.

Você acumula cidades-bônus caso nenhuma das seis cidades seja destruída. Uma música é ouvida cada vez que uma cidade-bônus é utilizada.

Fig.4



6-VARIAÇÕES DO JOGO

São 34 as variações do Comando de Mísseis. Os jogos de 1 a 17 são para um jogador, enquanto que os de 18 a 34 admitem dois participantes. Este cartucho-programa ATARI inclui variações para crianças nos jogos 17 e 34. O jogo é mais lento nas versões para crianças (ver Jogos para Crianças).

CONTROLE DE ALVO RÁPIDO/ LENTO

Em algumas variações, o controle de alvo é rápido e, em outras, lento. Isto significa que você pode movimentar o cursor na tela rápida ou lentamente. Tendo em vista que você utiliza a alavanca do controlador para movimentar o controle de alvo, quanto mais lentamente ele se move, maior seu controle; opostamente, menor será o número de alvos que você será capaz de atingir.

Quanto mais rápido se movimenta o controle de alvo, mais difícil é controlá-lo; maior, porém, o número de alvos que você será capaz de atingir.

MÍSSIL CRUZADOR ATIVO/ MÍSSIL CRUZADOR PASSIVO

Após a 6ª onda de mísseis balísticos interplanetários, o inimigo pode atacar com mísseis cruzadores. Os mísseis passivos viajam em linha reta e são relativamente fáceis de serem destruídos. Os mísseis ativos podem detetar e escapar das explosões dos seus mísseis antibalísticos, o que torna sua destruição mais difícil.

ONDA INICIAL

Quanto maior o número da onda, mais rápido é o ataque dos mísseis inimigos. Algumas variações do jogo começam com um número de onda baixo e progridem para números maiores e mais rápidos. Os jogos que se iniciam com um número de onda elevado, são rápidos no início e se tornam ainda mais rápidos a cada onda. As ondas mais rápidas têm maior contagem de pontos.

JOGOS PARA CRIANÇAS

Os jogos 17 e 34 são destinados a crianças e são, por isto, mais lentos e mais fáceis.Os mísseis cruzadores são passivos, o controle de alvo é lento e o inimigo ataca com menor velocidade e menor número de mísseis. À medida que adquirem aptidão neste nível, as crianças devem tentar as variações mais difíceis, começando pelo jogo 1.

JOGOS COM DOIS JOGADORES

Os jogos de 18 a 34 são para dois participantes. Nestes jogos, cada participante se alterna como comandante da base, um por vez. O jogador do controlador esquerdo dá início ao jogo. A contagem de cada jogador aparece no topo da tela, uma por vez. No final do jogo, a contagem de ambos os jogadores é mostrada alternadamente na tela.

7-CONSELHOS ÚTEIS

1. Você pode disparar até 3 mísseis antibalísticos simultaneamente. Após apertar o botão vermelho do controlador, movimente-se para o próximo alvo inimigo e dispare outra vez. Não espere pela explosão antes de prosseguir em movimento.
2. Uma vez destruída uma cidade, você não precisa mais defendê-la. Concentre-se, portanto, apenas na base de mísseis e nas cidades salvas. Ignore o fogo inimigo tendo como alvo cidades já destruídas.
3. Os mísseis cruzadores ativos, são mais fáceis de serem destruídos se o seu controle de alvo estiver diretamente sobre eles. Nesta posição, o inimigo não pode detetá-lo.

