

MB

VIDEO
ELECTRONICS

VECTREX

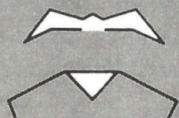
CASSETTE

STARSHIP



English	pages 3-6
Français	pages 7-10
Nederlands	pagina's 11-14
Italiano	pagine 15-18
Deutsch	Seiten 19-22
Español	páginas 23-26

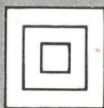
STARSHIP



Enemy Aliens



Enemy
Torpedoes



The
Black Hole



Door

Your Space
Station



Enemy
Mothership

STAR SHIP CONTROLS

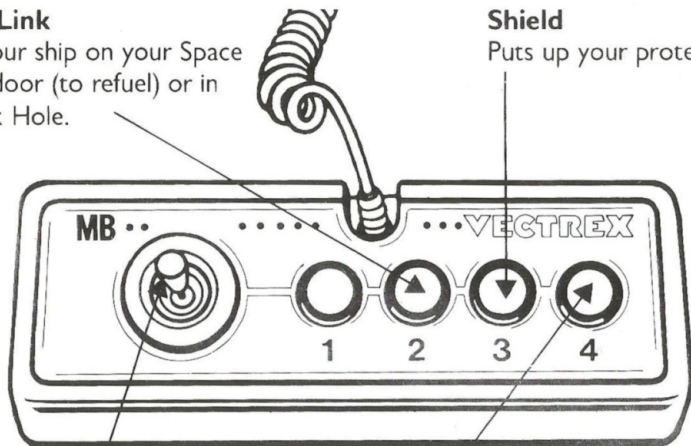
Star Ship is designed to be played with the built-in control panel only. The functions of the controls are:

Power Link

Locks your ship on your Space Station door (to refuel) or in the Black Hole.

Shield

Puts up your protective shield.



Moves your ship through space from the pilot's point of view.

Fire

Fires lasers at enemy aliens and their torpedoes.

HOW TO PLAY

PLAYER SELECTION

Star Ship can be played as a one or two-player game. When PLAYER 1/GAME 1 appears on the screen, press button 1 once to switch to a two-player game. PLAYER 2/GAME 1 will then show on the screen. When played as a two-player game, only the built-in control panel is used, and the players take turns using it. You can return to a one-player game by pressing button 1 again before starting game play.

BLACK HOLE SECTOR SELECTION

You can select which of the first eight sectors contains the Black Hole. The shortcut to the enemy Mothership. When PLAYER 1/GAME 1 appears on the screen, press button 2 to change the sector in which you want the Black Hole to appear. For example if you press button 2 twice, PLAYER 1/GAME 3 will appear. This will put the Black Hole in Sector 3. When you first switch on, the Black Hole will be in sector 1. Press button 4 to enter the first sector of space and start game play.

If you do not press button 4 when you have selected the number of players and the sector of the Black Hole, the game will be in a self-play mode. Pressing any button when you are in this mode will take you back to the beginning of the game. The objects you will find in space are illustrated on page 3.

GAME PLAY

As Captain of your Star Ship, you view the action from behind the windshield. Use the joystick to manoeuvre your ship through space and aim your gunsight at your target. Use button 4 to fire lasers at your enemies and at the torpedos they shoot at you. If you can't hit the torpedo, press button 3 to place a protective shield in front of your ship. Your shield will cause the torpedos to bounce off. If you destroy all the ships in a sector, you will move to the next sector. Each new sector has more enemies, who move even faster. If you clear out the first eight sectors, you will enter Sector 9... and face the dreaded enemy Mothership.

At the beginning of each game, you will have three ships. A bonus ship is awarded each time you destroy the Mothership.

Getting Hit

If you are hit by a torpedo, your windshield will crack. If you have any ships left, you will be given another chance to clear out the sector you are in.

The Black Hole

Rather than fighting through all eight sectors in order to get to Sector 9, you can take a shortcut through the Black Hole. To enter the Black Hole, aim your gunsight at it and press button 2, the Power Link. There is only one Black Hole in each game.

Enemy Mothership

Sector 9 contains the deadly Enemy Mothership, which furiously shoots torpedos of all types at you. You must hit the Mothership directly on the nose to destroy it. Also the Mothership can be destroyed only when its nose is lit up. Beware . . . very few get out alive! If you do manage to survive, you will be transported back to Sector 1 and the game will continue.

Laser Power and Shield Strength

Laser power and shield strength are limited. The gauges are at the bottom of the screen—the line on the left is your remaining laser power and the line on the right is your remaining shield strength. Each of your ships will start with full laser power and shield strength. Keep an eye on your gauges. Watch carefully each time you complete all nine sectors in a galaxy. Every new galaxy uses up lasers and shield at quicker rates. When the lines start to look low, you will need to refuel at your Space Station.

Refuelling

Time your refuelling carefully because you have only one Space Station in each sector. To refuel, you must hook up with the door of your Space Station by lining up your gunsight with the door and then pressing button 2, the Power Link. If you make contact, the Space Station will remain steady as your tanks fill up.

SCORING

Points are earned for destroying enemy ships, torpedos, and the Mothership:

Object	Points
Torpedo	300
Aliens in normal flight	300-800 (the further the enemy is from you the more points you get)
Aliens banking near your ship	1000
Mothership	5000

You are also awarded a bonus of 1500 points for destroying all ships in a sector. No points are earned or lost for destroying your own Space Station.

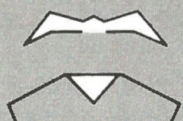
HIGH SCORE MEMORY

As long as your machine is on, with the Star Ship cassette in place, the highest score is retained. To see this score, press the Reset button. When the machine is turned off and the cassette removed, the score is lost.

RESTARTING THE GAME

To restart a completed game with the same number of players and with the Black Hole in the same sector, press any of the four action buttons once the game is over. If you wish to restart the game before it is completed, or change the number of players or the sector of the Black Hole, press the Reset button. If you change the number of players or the sector of the Black Hole, remember to press button 4 to start game play. Otherwise the game will be in the self-play mode.

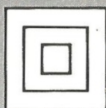
STARSHIP



Les ennemis
étrangers



Les torpilles
ennemies



Le Gouffre
Noir



La porte



Le Vaisseau
Ravitailleur ennemi

COMMANDE DU JEU STAR SHIP

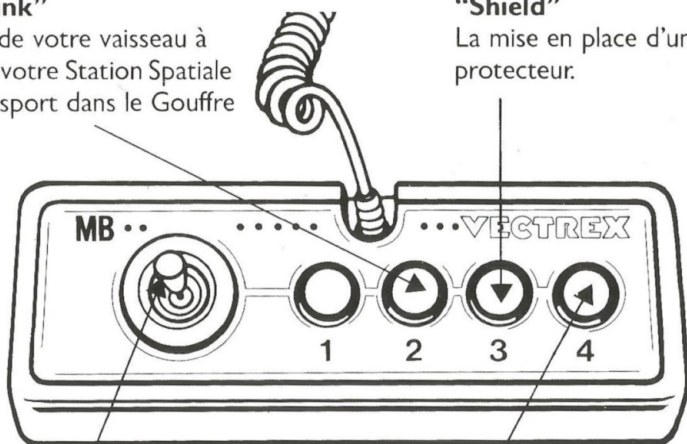
Star Ship n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:

"Power Link"

L'amarrage de votre vaisseau à la porte de votre Station Spatiale ou son transport dans le Gouffre Noir.

"Shield"

La mise en place d'un bouclier protecteur.



Le déplacement dans l'espace de votre vaisseau vu par le pilote.

"Fire"

Le tir au laser contre l'ennemi étranger et contre ses torpilles.

LE JEU

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Star Ship peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription **PLAYER 1 / GAME 1** apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription **PLAYER 2 / GAME 1** apparaîtra alors sur l'écran. Quand il y a deux joueurs, seul est nécessaire le boîtier de commande incorporé et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer une partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX DU SECTEUR "GOUFFRE NOIR"

Parmi les 8 premiers secteurs, vous pouvez choisir celui qui contiendra le Gouffre Noir. C'est un raccourci pour atteindre le Vaisseau Ravitailleur ennemi. Quand l'inscription **PLAYER 1 / GAME 1** apparaît sur l'écran, vous pouvez, en appuyant sur le bouton 2, choisir le secteur dans lequel vous désirez voir apparaître le Gouffre Noir. Si, par exemple, vous appuyez deux fois sur le bouton 2, l'inscription **PLAYER 1 / GAME 3** apparaîtra et le Gouffre Noir se trouvera donc dans le secteur 3. Lorsque vous mettez la machine en marche, le Gouffre Noir se situe automatiquement dans le secteur 1. Il suffit d'appuyer sur le bouton 4 pour pénétrer dans le premier secteur spatial et commencer une partie. Si, après avoir choisi le nombre de joueurs et le secteur où se trouvera le Gouffre Noir, vous n'appuyez pas sur le bouton 4, la partie commencera en "self-play", c'est à dire sans votre contrôle. Cependant, si vous appuyez sur n'importe quel bouton de commande à ce moment-là, la partie reprendra à son tout début. Les objets que vous rencontrerez dans l'espace sont représentés en page 7.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

En tant que capitaine de votre vaisseau spatial, vous assistez à l'action de la cabine de pilotage. Manoeuvrez votre vaisseau à l'aide de la manette et pointez votre canon sur la cible. En appuyant sur le bouton 4, déclenchez des tirs au laser contre votre ennemi et contre les torpilles qu'il vous envoie. Si vous manquez ces dernières, appuyez vite sur le bouton 3 qui déclenchera la mise en place d'un bouclier protecteur contre lequel elles rebondiront. Une fois que vous avez détruit tous les vaisseaux qui se trouvaient dans un secteur, vous passez au secteur suivant. Dans chaque nouveau secteur se trouve un nombre plus grand d'ennemis qui se déplacent plus rapidement. Si vous parvenez à débarrasser les huit premiers secteurs des vaisseaux ennemis, vous atteindrez le secteur 9 et là... il vous faudra affronter le Vaisseau Ravitailleur meurtrier de votre ennemi.

Au début de chaque partie, vous disposez de 3 vaisseaux. Pour chaque Vaisseau Ravitailleur que vous parvenez à détruire, il vous est accordé un vaisseau en prime.

Vous êtes touché

Lorsqu'une torpille vous touche, elle brise le pare-brise de votre cabine de pilotage. S'il vous reste des vaisseaux, vous pouvez tenter une nouvelle fois de débarrasser de l'ennemi le secteur où vous vous trouvez.

Le Gouffre Noir

Plutôt que de livrer combat dans les huit secteurs afin d'atteindre le secteur 9, vous pouvez prendre un raccourci en passant par le Gouffre Noir. Pour entrer dans le Gouffre Noir, pointez votre canon dans cette direction puis appuyez sur le bouton 2 ("Power Link"). Il n'y a qu'un Gouffre Noir par partie.

Le Vaisseau Ravitailleur Ennemi

Dans le Secteur 9 se trouve le Vaisseau Ravitailleur ennemi qui ne cesse de vous lancer des torpilles de toutes sortes. Pour le détruire, il vous faudra l'atteindre à la proue. Et votre tir ne sera meurtrier que si la proue du Vaisseau Ravitailleur est allumée. Attention! Très peu en sont sortis vivants! Si vous y parvenez, vous reviendrez au secteur 1 et la partie continuera.

Tirs au laser et Bouclier

Les ressources en laser et la résistance du bouclier sont limitées. Celles-ci vous sont indiquées par des chiffres inscrits au bas de l'écran: le chiffre à gauche indique les ressources en laser dont vous disposez; le chiffre à droite indique la résistance restante de votre bouclier. Lorsque chacun de vos vaisseaux entre en jeu, les ressources en laser et la résistance du bouclier sont à leur maximum. Gardez toujours un oeil sur ces chiffres. Spécialement après avoir traversé les 9 secteurs d'une galaxie. Car dans chaque nouvelle galaxie, vos ressources en laser et la résistance de votre bouclier s'épuiseront plus rapidement. Quand les chiffres indicateurs approchent de zéro, il faut penser au réapprovisionnement à la Station Spatiale.

Le réapprovisionnement

Calculez bien ce moment de réapprovisionnement car il ne se trouve qu'une seule Station Spatiale par secteur. Pour vous réapprovisionner, vous devez vous amarrer à la porte de la Station Spatiale d'abord en alignant le canon de votre vaisseau sur la porte puis en pressant le bouton 2 ("Power Link"). Si vous établissez bien le contact, la Station Spatiale s'immobilisera tout le temps du remplissage de vos réservoirs.

LES POINTS

Vous marquez des points en détruisant les vaisseaux ennemis, les torpilles et le Vaisseau Ravitailleur:

Objet	Points
Torpille	300
Etranger en vol normal	300-800 (plus l'ennemi est loin de vous, plus vous gagnez de points en le détruisant)
Etranger virant près de votre vaisseau	1000
Vaisseau Ravitailleur	5000

Un bonus de 1500 points vous est accordé si vous parvenez à détruire tous les vaisseaux d'un même secteur. La destruction de votre propre Station Spatiale ne vous fait ni gagner ni perdre de points.

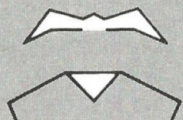
MEILLEUR SCORE EN MEMOIRE

Aussi longtemps que la machine est en marche et la cassette Star Ship insérée, le meilleur score est gardé en mémoire. Pour voir apparaître ce score, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset. Cependant, dès que la machine est arrêtée et la cassette enlevée, le score disparaît.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et le Gouffre Noir situé dans le même secteur, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons de commande une fois que la partie est terminée. Si vous désirez toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si vous désirez seulement changer le nombre de joueurs ou le secteur de location du Gouffre Noir, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset. Si vous changez le nombre de joueurs ou le secteur de location du Gouffre Noir, n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton 4 pour commencer la partie. Si vous ne le faites pas, la partie commencera en "self-play" (c.a.d sans votre contrôle).

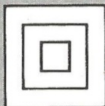
STARSHIP



Vijandelijke
buitenaardse
schepen



Vijandelijke
torpedo's



Het
Zwarte
Gat



Deur

Uw
Ruimtestation



Vijdelijk
moederschip

STAR SHIP CONTROLE-PANEEL

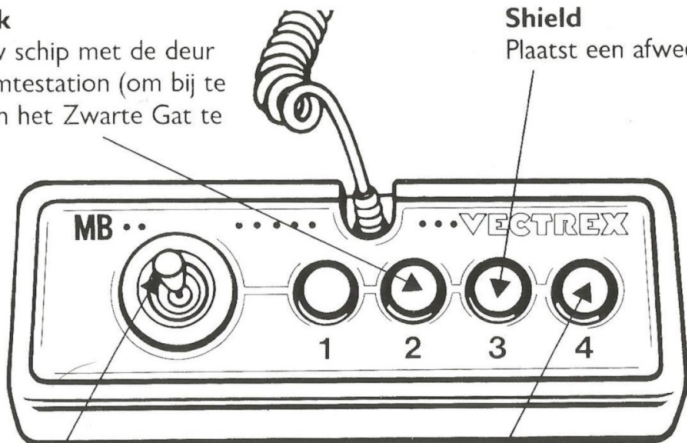
Star Ship is zodanig ontworpen dat U alleen het ingebouwde controle-paneel nodig heeft. De verschillende aktieknoppen worden als volgt gebruikt.

Power Link

Verbindt Uw schip met de deur van Uw Ruimtestation (om bij te tanken) of in het Zwarte Gat te verdwijnen.

Shield

Plaatst een afweerscherd.



Stuurt Uw schip door de ruimte gezien vanuit de positie van de piloot.

Fire

Vuurt lasers af op vijandelijke schepen en torpedo's.

VOORBEREIDINGEN VOOR HET SPEL

AANTAL SPELERS

Star Ship kan alleen of met zijn tweeën gespeeld worden. Als PLAYER 1 / GAME 1 op het beeldscherm verschijnt, drukt U éénmaal op knop 1 indien U met zijn tweeën wenst te spelen. PLAYER 1 / GAME 2 verschijnt dan op het scherm. Indien U met zijn tweeën speelt, gebruikt U alleen het ingebouwde controle-paneel waarvan de spelers om de beurt gebruik maken. Indien U alsnog besluit om alleen i.p.v. met zijn tweeën te spelen, drukt U, voordat het spel begint, op knop 1.

SELECTIE VAN HET ZWARTE GAT GEBIED

U kunt zelf kiezen in welk van de eerste acht sectoren U gebruik wilt maken van het Zwarte Gat, een binnenweg naar het vijandelijke moederschip. Als PLAYER 1 / GAME 1 op het beeldscherm verschijnt, drukt U op knop 2 om vast te stellen in welke sector U het Zwarte Gat wilt plaatsen. Kiest U bijv. sector 3, dan drukt U tweemaal op knop 2 en PLAYER 1 / GAME 3 verschijnt dan op het scherm. Als U Uw Vectrex aanzet verschijnt het Zwarte Gat in eerste instantie in Sector 1. Druk op knop 4 om het spel te beginnen.

Drukt U na de Speler en/of Zwarte Gat Selectie niet op knop 4, dan begint het spel automatisch. Is dat het geval, dan kunt U zelf het heft in handen nemen en het spel weer van voren af aan laten beginnen door op één van de knoppen te drukken. De voorwerpen die U in de ruimte zult tegenkomen zijn op pagina 11 afgebeeld.

HET SPEL

U bent de gezagvoerder van Uw Star Ship en ziet alles vanuit het raam van de cockpit. Gebruik Uw joystick om Uw schip door de ruimte te sturen en richt Uw vizier op Uw doel. Druk op knop 4 om lasers op de vijand en op de torpedo's, die zij op U schieten, af te vuren. Lukt het U niet de torpedo's te raken, druk dan op knop 3 om Uw afweerscherm te plaatsen. De vijandelijke torpedo's ketsen op dit afweerscherm af. Als U alle schepen in een bepaalde sector heeft vernietigd, wordt U naar de volgende sector overgeplaatst. In elke volgende sector zijn er meer vijandelijke schepen die zich bovendien sneller voortbewegen.

Als U de eerste acht sectoren overleeft, begint U aan Sector 9... waar U moet proberen het vijandelijke moederschip uit te schakelen. Aan het begin van elk spel krijgt U 3 schepen. Voor elk vijandelijk moederschip dat U vernietigt, ontvangt U een bonusschip.

Geraakt worden

Als een torpedo U raakt, wordt Uw voorruit verbrijzeld. Als U nog schepen over heeft, krijgt U nog een kans om de vijandelijke schepen in deze sector uit te schakelen.

Het Zwarte Gat

In plaats van U een weg te banen door al de acht sectoren kunt U een binnenweg door het Zwarte Gat nemen om Sector 9 sneller te bereiken. Om in het Zwarte Gat te kunnen duiken moet U Uw vizier op de ingang richten en op knop 2, de Power Link, drukken. In elk spel is er slechts één Zwart Gat.

Vijandelijk Moederschip

In Sector 9 vindt U het vijandelijk moederschip dat allerlei torpedo's op U afvuurt. Om het moederschip te vernietigen moet U het frontaal raken. U kunt het alleen vernietigen als de neus van het moederschip oplicht. Maar pas op ... weinigen overleven deze beproeving. Bent U één van hen ... dan gaat U terug naar Sector 1 waar het spel wordt voortgezet.

Laserkracht en Afweerscherm-sterkte

Uw laserkracht en afweerscherm-sterkte is slechts beperkt. De meters ziet U aan de onderkant van het scherm—de lijn aan de linkerkant geeft aan hoeveel laserkracht en de lijn aan de rechterkant hoeveel afweerscherm-sterkte U nog tot Uw beschikking heeft. Elk schip begint met volle tanks. Maar houdt Uw meters in de gaten! In elke volgende sector verbruikt Uw schip meer laserkracht en afweerscherm-sterkte. Als de lijnen te kort worden, dient U bij te tanken aan Uw ruimtestation.

Bijtanken

Tank op het juiste moment bij, want er is maar één ruimtestation in elke sector. Om bij te tanken moet U Uw schip met de deur van het ruimtestation verbinden door Uw vizier erop te richten en dan op knop 2, de Power Link, te drukken. Zolang U aan het tanken bent beweegt het ruimtestation niet.

HET SCOREN VAN PUNTEN

U verdient de volgende punten voor het vernietigen van vijandelijke schepen, torpedo's en het moederschip:

Voorwerp	Punten
Torpedo	300
Vijandelijk schip in normale vlucht	300-800 (U krijgt meer punten naar gelang de vijand verder weg is)
Vijandelijk schip in duikvlucht op Uw schip	1000
Moederschip	5000

U verdient bovendien 1500 bonuspunten als U al de schepen in een bepaalde sector uitschakelt. U verdient of verliest geen punten als U Uw eigen ruimtestation raakt.

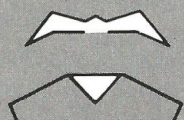
HOOGSTE SCORE GEHEUGEN

Zolang als Uw Vectrex is ingeschakeld met de Star Ship cassette in positie, blijft de hoogste score in het geheugen staan. Als U deze score wilt zien drukt U op de Reset knop. Zet U de Vectrex af en verwijdert U de cassette, dan wordt deze score uit het geheugen gewist.

OPNIEUW BEGINNEN

Als U het spel nogeens met hetzelfde aantal spelers en met het Zwarte Gat in dezelfde sector wilt spelen, drukt U op één van de vier knoppen als het spel over is. Wilt U opnieuw beginnen voordat het spel over is of het aantal spelers of de Zwarte Gat sector veranderen, dan drukt U op de Reset knop. Indien U het aantal spelers of de Zwarte Gat sector verandert, moet U niet vergeten om weer op knop 4 te drukken om met het spel te beginnen. Doet U dit niet, dan verloopt het spel weer automatisch (Zie Selectie van het Zwarte Gat gebied).

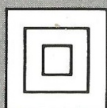
STARSHIP



Extraterrestri
nemici



Siluri nemici



Buco
Nero



Portello

Stazione
spaziale



Astronave
ammiraglia nemica

PANNELLO COMANDI "STAR SHIP"

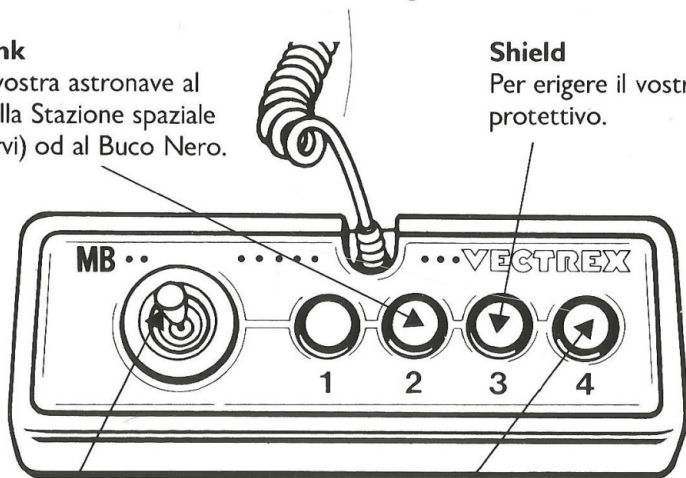
Star Ship è stato concepito per essere giocato unicamente col pannello comandi incorporato. Le funzioni dei comandi sono le seguenti:

Power Link

Collega la vostra astronave al portello della Stazione spaziale (per rifornirvi) od al Buco Nero.

Shield

Per erigere il vostro schermo protettivo.



Per pilotare la vostra astronave attraverso lo spazio dal punto di vista soggettivo del pilota.

Fire

Per lanciare i laser contro gli extraterrestri nemici ed i loro siluri.

COME GIOCARE

SELETTORE GIOCATORI

Star Ship può essere giocato sia da una che da due persone. Quando sullo schermo appare la scritta **PLAYER 1/GAME 1** vuol dire che la partita o gioco (Game) 1 può essere giocato da 1 giocatore (player). Per giocare con due giocatori si dovrà premere una volta il tasto 1 del pannello comandi incorporato e sullo schermo apparirà la scritta **PLAYER 2/GAME 1**. Quando la partita è programmata per 2 giocatori ci si dovrà servire a turno del pannello comandi incorporato. Per tornare ad usare il gioco ad 1 giocatore soltanto, premere di nuovo il tasto 1 prima di iniziare la partita.

SELEZIONE DEL SETTORE BUCO NERO

E' possibile scegliere quale dei primi otto settori conterrà il Buco Nero, ovvero la scorciatoia per raggiungere l'astronave ammiraglia nemica. Quando sullo schermo appare la scritta **PLAYER 1/GAME 1** premendo il tasto 2 si potrà selezionare il settore in cui si vuol far apparire il Buco Nero. Premendo il tasto 2 due volte, per esempio, si otterrà **PLAYER 1/GAME 3** ed il Buco Nero apparirà nel settore 3. Quando il gioco viene acceso il Buco Nero si troverà automaticamente nel settore 1; premendo il tasto 4 entrerà così nel primo settore spaziale e darete il via alla partita. Se non si premerà il tasto 4, dopo aver selezionato il numero dei giocatori ed il settore del Buco Nero, il gioco si porrà in guisa di auto-gioco e qualsiasi tasto premerete ora vi riporterà all'inizio della partita. Gli oggetti che incontrerete nello spazio sono illustrati a pag. 15.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In qualità di capitano della vostra Star Ship (Nave Stellare) osserverete tutta l'azione da dietro il finestrino di comando. Servitevi della leva autocentrante per pilotare il vostro vascello spaziale e per aggiustare l'arco di tiro verso l'obiettivo. Premete il tasto 4 per lanciare i laser contro il nemico ed i siluri che vi lancia addosso. Se non riuscite a centrare un siluro schiacciate presto il tasto 3 ed erigete uno schermo protettivo davanti alla vostra aeronave; contro di esso i siluri nemici non potranno niente. Se riuscirete ad annientare tutti i vascelli nemici in un dato settore sarete trasportati nel prossimo; ma ogni nuovo settore sarà abitato da nemici ancora più numerosi e veloci. Se riuscirete a far piazza pulita dei primi otto settori sarete inseriti nel Settore 9, dove dovrete far fronte all'arcinemico... la temibile Astronave Ammiraglia. All'inizio della partita avrete in dotazione 3 navi spaziali, ma ogni volta che riuscirete a distruggere la Nave Ammiraglia riceverete in premio un'astronave nuova.

Colpiti dal nemico

Se un siluro nemico vi colpisce, il finestrino di comando si infrangerà; se vi rimangono ancora delle astronavi vi verrà offerta una seconda possibilità di completare il settore in cui vi trovate.

Il Buco Nero

Se piuttosto di attraversare tutti gli otto settori per arrivare al 9 preferite passare attraverso il passaggio rappresentato dal Buco Nero potrete entrarvi orientando il vostro tiro verso di esso e premendo il tasto 2, che rappresenta il Cordone d'energia (Power Link). Potrete usare il Buco Nero una sola volta per partita.

Astronave ammiraglia nemica

Nel settore 9 è ormeggiata la terribile Astronave Ammiraglia nemica, che si difenderà lanciandovi addosso siluri d'ogni tipo. Per distruggerla dovrete colpirla direttamente a prua, non solo, ma unicamente quando la stessa si sarà illuminata. State molto attenti... sono in pochi quelli che ci riescono senza essere annientati! Se ce la farete a sopravvivere verrete riportati all'inizio del settore 1 e la partita continuerà.

Laser e Schermo protettivo

L'energia dei laser e l'intensità dello schermo protettivo sono limitate. I dati relativi appaiono alla base dello schermo del gioco: le cifre a sinistra rappresentano quanto resta dell'energia dei laser e quelle a destra il grado d'intensità restante per lo schermo protettivo. Alla partenza tutte le vostre astronavi saranno al massimo di potenza laser e di forza protettiva, ma tenete d'occhio i dati d'entrambe ogni volta che completate il ciclo di nove settori galattici dato che ogni nuova galassia vi consumerà i laser e gli schermi protettivi ad un ritmo sempre più rapido. Quando le cifre dei display cominciano ad abbassarsi occorrerà che vi riforniate d'energia presso la Stazione spaziale.

Rifornimenti

Decidete per tempo quando rifornirvi perché c'è una sola Stazione in ciascun settore. Per rifare il pieno d'energia dovrete collegare la vostra astronave al portellone della Stazione spaziale allineandolo col bocchettone di sparo e quindi premendo il tasto 2, rappresentante il Cordone d'energia. Se il "docking" è riuscito la Stazione spaziale si stabilizzerà fino a che i vostri serbatoi sono pieni.

PUNTEGGIO

Per ogni astronave nemica, per ogni siluro e per ogni Astronave Ammiraglia distrutti si otterranno i seguenti punti:

Oggetto	Punti
Siluro	300
Nemico in volo normale	300-800 (maggiore è la distanza dal nemico più alto è il punteggio)
Nemico in picchiata presso la vostra astronave	1000
Astronave Ammiraglia nemica	5000

Se riuscirete a distruggere tutti i vascelli nemici in un settore riceverete in premio 1500 punti, ma se accidentalmente distruggerete la vostra stazione spaziale nessun punto verrà aggiunto o tolto.

MEMORIA PUNTEGGIO PIÙ ALTO

Fintanto che il gioco rimane acceso, e con la cassette Star Ship in posizione, la memoria riterrà il punteggio più alto ottenuto. Per farlo apparire premere il tasto "reset". Quando si spegne il gioco, o si toglie la cassette, il punteggio si autocancellerà.

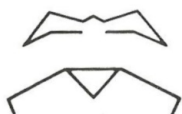
INIZIO DI UNA NUOVA PARTITA

Per iniziare una nuova partita, avendone completata una, senza cambiare il numero dei giocatori e col Buco Nero nello stesso settore, basterà premere uno qualsiasi dei quattro tasti del pannello comandi. Se però si volesse ricominciare una partita prima di aver completata quella in corso, oppure variare il numero dei giocatori o la posizione del Buco Nero in un settore, bisognerà premere il tasto "reset". Dopo aver cambiato le suddette funzioni dovrete ricordarvi di premere il tasto 4 per dar inizio alla nuova partita, altrimenti il gioco si porrà in "autogioco", come spiegato in precedenza.

STARSHIP

Willkommen an Bord—als Kapitän des Raumschiffs. Ihr Auftrag: Die Invasion aus dem Weltall zu stoppen, indem Sie das feindliche Mutterschiff finden und zerstören! Neun Raumsektoren müssen Sie freikämpfen. Oder direkt durch das Schwarze Loch fliegen!

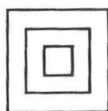
OBJEKTE AUF DEM BILDSCHIRM



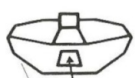
Beta-Schiffe
Alpha-Schiffe



Beta-Torpedos
Alpha-Torpedos



Schwarzes
Loch



Türöffnung
Ihre
Tankstation



Feindliches
Mutterschiff

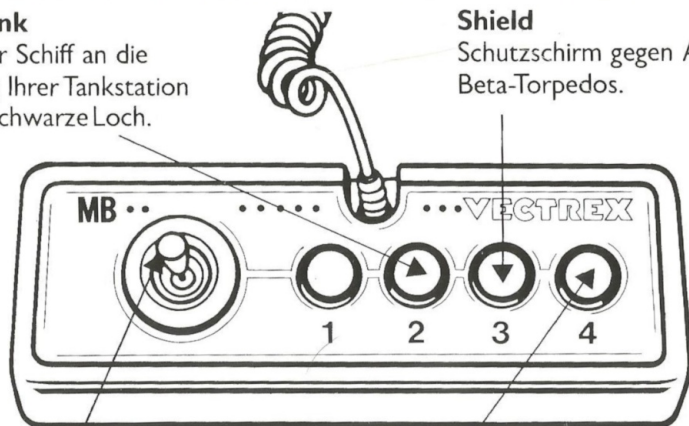
DIE STAR SHIP STEUERUNG

Power Link

Koppelt Ihr Schiff an die Türöffnung Ihrer Tankstation oder ans Schwarze Loch.

Shield

Schutzschirm gegen Alpha- und Beta-Torpedos.



Bewegt Ihr Schiff durch den Raum—vom Piloten aus gesehen.

Fire

Feuert Laserstrahlen auf feindliche Schiffe und Torpedos.

SO WIRD GESPIELT

ZAHL DER SPIELER

Star Ship kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden. Beim Einschalten des Geräts ist automatisch 1 Spieler vorgewählt: Auf dem Schirm erscheint PLAYER 1/GAME 1. Um auf zwei Spieler umzuschalten, drücken Sie einmal auf den Knopf 1. Jetzt ist auf dem Schirm PLAYER 2/GAME 1 zu lesen, und beide Spieler benutzen abwechselnd das eingebaute Steuerpult. Wenn Sie wieder alleine spielen wollen, drücken Sie vor dem nächsten Spiel nochmals auf Knopf 1.

WAHL DES SPIELS

Das Schwarze Loch ist die Abkürzung zum Sektor 9, in dem das feindliche Mutterschiff wartet. Das Schwarze Loch erscheint in demjenigen der ersten 8 Raumsektoren, den Sie vorher wählen: Wenn PLAYER 1/GAME 1 auf dem Schirm erscheint, drücken Sie so oft auf den Knopf 2, bis das gewünschte Spiel (GAME 2, GAME 3 ... GAME 8) zu lesen ist. GAME 3 z.B. bedeutet, daß das Schwarze Loch in Raumsektor 3 auftauchen wird.

Knopf 4 eröffnet das Spiel. Drücken Sie nicht auf diesen Knopf, beginnt ein automatisches Spiel. Durch Drücken auf einen beliebigen der 4 Knöpfe können Sie aber jederzeit neu beginnen.

DAS SPIEL

Sie schauen aus dem Bugfenster Ihres Raumschiffs. Mit dem Joystick steuern Sie Ihr Schiff und zielen mit dem Fadenkreuz. Mit Knopf 4 (Fire) feuern Sie Laserstrahlen gegen feindliche Schiffe und deren Torpedos. Wenn Sie einen Torpedo nicht treffen, drücken Sie auf Knopf 3, um den Schutzschirm Ihres Schiffes zu aktivieren.

Haben Sie alle Schiffe in einem Sektor zerstört, erreichen Sie den nächsten Sektor. In jedem Sektor finden Sie mehr und schnellere Gegner. Nach 8 Sektoren kommen Sie in Sektor 9 und treffen auf das feindliche Mutterschiff.

Getroffen Werden

Sie beginnen mit 3 Schiffen. Für jedes zerstörte Mutterschiff in Sektor 9 bekommen Sie ein weiteres Schiff als Bonus. Wenn Sie von einem Torpedo getroffen werden, zersplittert Ihr Bugfenster. Wenn Sie noch Schiffe in Reserve haben, können Sie im gleichen Sektor weitermachen.

Das Schwarze Loch

Statt sich durch alle 8 Raumsektoren hindurchzukämpfen, können Sie durch das Schwarze Loch direkt zum feindlichen Mutterschiff vordringen: Zielen Sie auf das Schwarze Loch und drücken Sie auf Knopf 2 (Power Link). Diese Möglichkeit gibt es nur einmal in jedem Spiel.

Das feindliche Mutterschiff

In Sektor 9 erwartet Sie das feindliche Mutterschiff mit einer Unzahl Torpedos aller Typen. Sie müssen es genau auf die Nase treffen, wenn diese aufleuchtet! Wenn Sie das schaffen, geht das Spiel in Sektor 1 weiter.

Laser- und Schutzschirm-Vorrat

Unten auf dem Bildschirm wird ständig angezeigt, wieviel Schußkraft (Fire Power) und Schirm-Energie (Shield Strength) Sie noch haben. Jedes Schiff startet mit vollen Reserven. Jeder neue Sektor verbraucht die Energien schneller, und Sie müssen früher nachtanken.

Nachtanken

Einmal in jedem Sektor können Sie nachtanken: Zielen Sie auf Ihre Tankstation und koppeln Sie mit Knopf 2 (Power Link) genau an die Türöffnung der Station an. Beim Tanken verharrt die Station auf der Stelle, und Ihre Tanks füllen sich.

DIE WERTUNG

Sie erhalten Punkte für jedes zerstörte Schiff, jeden abgeschossenen Torpedo und jedes zerstörte Mutterschiff:

Objekt	Punkte
Torpedo	300
Schiffe im Flug	300-800 (je weiter entfernt, umso mehr Punkte!)
Schiffe im Abdrehen	1000
Mutterschiff	5000

Außerdem bekommen Sie einen Bonus von 1500 Punkten, wenn Sie alle Schiffe eines Sektors zerstört haben. Für die versehentliche Zerstörung des eigenen Tankschiffes werden weder Punkte gegeben noch abgezogen.

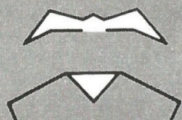
REKORD

Solange das Gerät eingeschaltet und die Star Ship-Cassette eingeschoben bleibt, ist die jeweils höchste Wertung (High Score) gespeichert. Sie erscheint auf dem Schirm, wenn Sie auf den Reset-Knopf (Rückstell-Knopf) am Gerät drücken. Wird das Gerät ausgeschaltet oder die Cassette entfernt, so schaltet das High Score-Gedächtnis wieder auf Null.

NEUES SPIEL

Nach jedem Spiel können Sie mit derselben Anzahl Spielern und demselben Spiel (GAME 1 . . . 8) neu anfangen, indem Sie auf einen beliebigen der 4 Knöpfe drücken. Wollen Sie ein Spiel abbrechen oder neu wählen, drücken Sie auf den Reset-Knopf am Gerät. Vergessen Sie nicht, nach der Wahl Knopf 4 zu drücken—sonst beginnt das automatische Spiel.

STARSHIP



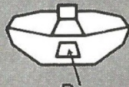
Extraños
enemigos



Proyectiles
enemigos



Agujero
negro



Puerta
Base—
su estación
espacial



Nave-
nodriza
enemiga

CONTROLES DE STAR SHIP

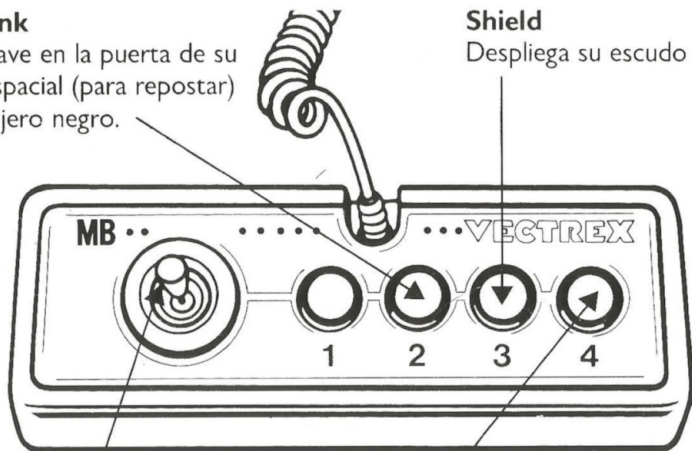
Star Ship ha sido diseñado para jugar sólo con el panel de controles incorporado. Las funciones de los mandos son:

Power Link

Ancla su nave en la puerta de su estación espacial (para repostar) o en el agujero negro.

Shield

Despliega su escudo protector.



Mueve su nave a través del espacio desde el punto de vista del piloto.

Fire

Dispara lasers a los enemigos y sus torpedos.

COMO JUGAR

SELECCION DE JUGADORES

Star Ship puede ser utilizado como juego para uno o dos jugadores. Cuando PLAYER 1/GAME 1, aparece en pantalla, pulse la tecla 1 una vez para cambiar al juego para 2 jugadores. PLAYER 2/GAME 1 entonces aparecerá en pantalla. Cuando se utiliza como juego para dos jugadores, sólo se usa el panel de controles incorporado, y los jugadores se turnan en su uso. Podrá retornar al juego para un jugador pulsando la tecla 1 otra vez antes de comenzar el juego.

SELECCION DEL SECTOR DEL AGUJERO NEGRO

Podrá seleccionar en cuál de los primeros ocho sectores se encontrará el agujero negro—el atajo hacia la nave-nodriz enemiga. Cuando aparezca PLAYER 1/GAME 1 en pantalla, pulse la tecla 2 para cambiar el sector en el que desea encontrar el agujero negro. Por ejemplo, si usted pulsa la tecla 2 dos veces, PLAYER 1/GAME 3, aparecerá en pantalla. Esto significa que el agujero negro estará en el sector 3. Cuando inicialmente conecte la consola con el cassette de Star Ship, el agujero negro estará en el sector 1. Pulse la tecla 4 para entrar en el primer sector del espacio y comenzar a jugar.

Si no pulsa la tecla 4 cuando ha seleccionado el número de jugadores y el sector del agujero negro, el juego empezará solo de forma automática. Pulsando cualquier tecla cuando se encuentra en esta modalidad de juego, le hará retornar al principio. Los objetos que encontrará en el espacio están ilustrados en la pag. 23.

PARA JUGAR

Como capitán de su Star Ship, usted verá la acción por la ventanilla frontal de la nave. Utilice la palanca de mando para conducir su nave a través del espacio y colocar en punto de mira a su blanco. Utilice la tecla 4 para disparar lasers a sus enemigos y a los proyectiles que ellos le dispararán. Si no puede acertarle a un proyectil, pulse la tecla 3 para desplegar un escudo protector frente a su nave. Su escudo hará que los torpedos reboten. Si destruye todas las naves enemigas en un sector, se trasladará al próximo sector. En cada nuevo sector hay más enemigos que se mueven aun más de prisa. Si logra limpiar los primeros ocho sectores, entrará en el sector 9 . . . y se enfrentará con la temible nave-nodriz enemiga. Al principio de cada juego, tendrá 3 naves. Una nave de bonificación se le concederá cada vez que destruya una nave-nodriz.

Cuando le hayan alcanzado

Si le ha alcanzado un proyectil, su ventanilla se romperá. Si aún le quedan naves, se le dará otra oportunidad de limpiar el sector en el que está.

Agujero negro

En vez de luchar a través de los ocho sectores para llegar al sector 9, puede tomar un atajo a través del agujero negro. Para entrar en el agujero negro ajuste su punto de mira hacia él y pulse la tecla 2—el anclaje de fuerza. Sólo hay un agujero negro por juego.

La nave-nodriza enemiga

El sector 9 contiene la mortal nave-nodriza enemiga, que le dispara, furiosa, proyectiles de todas clases. Deberá acertarle a la nave-nodriza directamente al “morro” para destruirla. La nave-nodriza solamente puede ser destruída cuando el “morro” está iluminado. ¡Cuidado! Muy pocos logran sobrevivir. Si logra sobrevivir, será transportado de nuevo al sector 1 y continuará el juego.

Fuerza laser y fuerza del escudo protector

El poder de laser y el escudo protector son limitados. Los indicadores están en la parte inferior de la pantalla. La línea a la izquierda indica la fuerza laser que aún le queda, y la línea a la derecha, la fuerza de escudo protector que aún le queda. Cada uno de sus naves comenzará con fuerzas completas de laser y de escudo protector. Vigile sus indicadores. Manténgase alerta cada vez que complete todos los nueve sectores de una galaxia. Cada galaxia nueva gasta más rápidamente la fuerza de laser y escudo protector. Cuando los indicadores comiencen a parecerle bajos, necesitará reposar en su estación espacial.

Para repostar

Programe cuidadosamente el repostar, ya que tiene sólo una estación espacial en cada sector. Para repostar debe anclar con la puerta de la estación espacial enfílándola con su punto de mira y luego pulsando la tecla 2, el anclaje de fuerza. Si hace contacto, la estación espacial permanecerá quieta mientras llena sus depósitos.

PUNTEO

Puntos concedidos por destruir naves enemigas, proyectiles, y la nave-nodriza:

Objeto	Punteo
Proyectil	300
Enemigos en vuelo normal	300-800 (cuánto más lejos esté el enemigo de usted, más puntos obtendrá)
Enemigos girando cerca de su nave	1000
Nave-nodriza enemiga	5000

También se le concederá una bonificación de 1.500 por haber destruido todas las naves enemigas en el sector. No se conceden puntos por destruir su propia estación espacial.

MEMORIA DEL TANTEO MAS ALTO

Mientras esté conectada la consola con el cassette de Star Ship, se retendrá la memoria del más alto tanteo. Para ver este tanteo, pulse la tecla Reset. Cuando se desconecta la consola y quita el cassette se pierde esta memoria.

RECOMENZAR EL JUEGO

Para recomenzar el juego, una vez terminado, con el mismo número de jugadores y con el agujero negro en el mismo sector, pulse cualquiera de las cuatro teclas de acción una vez haya terminado el juego. Si desea recomenzar el juego antes de haberlo completado, cambiar el número de jugadores, o el sector en el que se encuentra el agujero negro, recuerde pulsar la tecla 4 para recomenzar a jugar. Si no lo hace, el juego comenzará en su modalidad automática.



Librairie MONTBARBON
rue Maréchal Joffre
01000 BOURG EN BRESSE

8125-XML 283