

Z	.....	REDUCER HASTI HEDEN	D	.....	DOKNING		KONTROLRØRGENÆR	STEURUNG	COMMANDS	CONTROLLI	BESTURING
X	.....	FORØG HA STIGHEDEN	D	.....	PAUSE						
ESC	.....										
H.....	Visninger i hovehøjde, varige			RETURN	.....	START SPILLET IGEN					
J .....	Visninger i hovehøjde, automatiske			DEL ..	Opgiv spillet (under en pause)						
Z .....	Bremesen		D	.....	ANLEGEN						
X.....	Beschleunigen		ESC	.....	PAUSE						
H.....	Frontvisier ständig ein		RETURN	.....	SPIELFORTSETZUNG						
J .....	Frontvisier-Automatik		DEL	..	SPIELABBURCH (WÄHREND PAUSE)						
Z .....	Ralentissement		D	.....	ARRIMAGE						
X.....	Accélération		ESC	.....	PAUSE						
H.....	Affichages à lecture tête		RETURN	.....	REPRISE DU JEU						
J .....	..... haute permanents			DEL ..	ABANDON DU JEU (EN PAUSE)						
Z .....	Rallentare		D	.....	AGGIANCIAMENTO						
X.....	Accelerare		ESC	.....	PAUSA						
H.....	Visualizzatore permanente		RETURN	.....	RIPRENDA DEL GIOCO						
J .....	Visualizzatore automatico		DEL	.....	ANNULLAMENTO (DURANTE LA PAUSA)						
Z .....	Vertraag		D	.....	DOK						
X.....	Versnel		EXC	.....	PAUSE						
H.....	Head-up displays permanent		RETURN	.....	HERVAT HET SPEL						
J .....	Head-up displays automatisch		DEL	.....	SLUIT HET SPEL VOORTIJDIG AF (TIJDENS PAUSE)						

KONTROLRØRGENÆR STEURUNG COMMANDS CONTROLLI BESTURING



# STARSTRIKE

## COPYRIGHT NOTICE

Copyright subsists in all Firebird Software documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express permission of the publisher.

© British Telecommunications plc. 1986



Firebird is a Registered Trade Mark of British Telecommunications, plc.



Z ..... Reducer hasti heden D ..... Dokning  
X ..... Forøg ha stigheden ESC ..... Pause  
H..... Visninger i hovehøjde, varige RETURN ..... Start spillet igen  
J .....

Z ..... Bremesen D ..... Anlegen  
X..... Beschleunigen ESC ..... Pause  
H..... Frontvisier ständig ein RETURN ..... Spielfortsetzung  
J .....

Z ..... Ralentissement D ..... Arrimage  
X..... Accélération ESC ..... Pause  
H..... Affichages à lecture tête RETURN ..... Reprise du jeu  
J .....

Z ..... Rallentare D ..... Agganciamento  
X..... Accelerare ESC ..... Pausa  
H..... Visualizzatore permanente RETURN ..... Riprenda del gioco  
J .....

Z ..... Vertraag D ..... Dok  
X..... Versnel EXC ..... Pause  
H..... Head-up displays permanent RETURN ..... Hervat het spel  
J .....

## DIN OPGAVE

Outsiders hjemmeplaneter er grupperet omkring fire stjerner i Lesser Magellanic Cloud. Der er i alt 22 planeter af tre grundtyper: industri, militær og landbrug. Du må neutralisere alle Outsiders' planeter for at Federationens styrker kan overtage kontrollen. Til neutralisering af en planet, er du nødt til at tilintegre dans kampcomputer.

Militærer efterretningsstjeneste mener, at den militær planet, Delta V, den industrielle planet, Alpha I, og landbrugsskibet, Beta III, er dærligt forsvarede eksempler på deres respektive typer.

## FORSVARSFELTER

Alle Outsider-planetter er omgivet af defensive kraftfelter. Den eneste vej gennem disse kraftfelter er gennem små åbninger, der oprettholdes til at Outsider-skibe kan passere. Disse åbninger bliver stærkt forsvarer, og det kræver lynsnar handling at slippe helskindet gennem disse.

Planeter med nedstrelende rumhjulet har flere forsvarsfelter end planeter uden disse. En velykket dokning med rumhjulet gør det muligt for dig at komme ud om disse ekstra forsvarsfelter.

## KREDSENDE JAGERE

Når dit rumskib er nået gennem planetens forsvarsfelter, går det ind i en løbomkøring omkring planeten, og du konfronteres med dens jagerforsvarsstyrke. Når et skib er ødelagt, efterlader det underiden en brandstofbeholder; stød sammen med denne til supplering af din egen brandstofbeholdning. Dersom en brandstofbeholder ikke fjernes hurtigt, vil Outsider-renovationsskibet komme fejende for at kræve den tilbage.

Når alle kredsende jagere er ødelagt, kan du lande på planetens overflade.

## ANGREB FRA LANDJORDEN

Flyv over det fjeldtige terræn, idet du ødelægger operationsmål på landjorden og undgå forsvarsoperationer i luften. Dine lasers nedslagspunkter vises med et korstformet sigte, der løber langs med jorden foran dig.

## SUPPORT MODULE

Starstrike II rumskibet er formgivet til at angribe planeter og omfatter ikke udstyr til at udføre hyperrum-spring mellem stjernerne.

For at nå Outsider-systemerne er hvert rumskib forsynet med et Support Module, der sidder inde med en interstellar hyper-drivmotor og ekstra brændstoffsprøsing.

## STJERNEVALG

Stjernevalgskærmen kommer frem, hver gang du indtaster Support Module, og giver dig mulighed for at vælge et af de fem stjernesystemer eller forsyne dit skib med brændstof. Ved siden af hver stjerne findes et skærbilled af planeterne i vedkommende system; neutraliserede planeter vises i rødt, ubesigte planeter vises i gult. Til høje for skærmen er der et måleapparat, der viser mængden af reservebrændstof, der er tilbage.

## PLANTVALG

Plantvalgskærmen viser dig de øvrige operationsmål i et system og gør det muligt for dig at vælge dit bestemmelsersted.

## HYPERSPACE (HYPERRUM)

For at kunne bevæge dig mellem planeterne i et stjernesystem, er du nødt til at rejse gennem hyperrummet. Normalt er dette uden risiko, men af og til kan du komme ud for uverjr, forårsaget af de elektro-statiske kraftfelter, som vil reducere din afskærmmingsenergi, dersom du rammes.

## RUMHJULET

Nogle militære og industrielle planeter har hjulformede, kredsende rumstationer. For at kunne ødelægge en af disse enormt rumhjule, må du skyde forsvarsskapslerne, der er anbragt med mellerstrum omkring dets kant.

Må alle kasplerne er ødelagt, kommer en indgang til syne på hjulsets hovedkonstruktion. For at kunne dogke med hjulet, skal det centeres i dine sigtekorn, hvorefter du trykker på 'D'-tasten. VENstre og HØJRE virker nu som rotationskontrolanordninger, således at du kan rulle dit skib. Til opnåelse af en velykket dokning, skal din rulning passe til hjulet's hældes, således at indgangen er vendt, når du bevirger dig ind gennem den.

En velykket dokningsmanøvre fører til rumhjulets indvendige hangar. Udgangen fra hangaren er en irisventil på bagvæggen, der åbnes og lukkes konstant. Det er styreheder omkring irisen. Når sidste styrehed er tilstillet, standses insens bevægelse, og skydningen af sidste enhed skal tidsindstilles til at standse insen, mens den er åben.

Outsiders hjemmeplaneter er grupperet omkring fire stjerner i Lesser Magellanic Cloud. Der er i alt 22 planeter af tre grundtyper: industri, militær og landbrug. Du må neutralisere alle Outsiders' planeter for at Federationens styrker kan overtage kontrollen. Til neutralisering af en planet, er du nødt til at tilintegre dans kampcomputer.

Militærer efterretningsstjeneste mener, at den militær planet, Delta V, den industrielle planet, Alpha I, og landbrugsskibet, Beta III, er dærligt forsvarede eksempler på deres respektive typer.

## FYRE

## LEERTASTE

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## FEJERSTØDE

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## SKJØTEN

Med denne tast kan du ødelægge et af de andre rumskib i området.

## FORSVARSFELTER

Alle Outsider-planetter er omgivet af defensive kraftfelter. Den eneste vej gennem disse kraftfelter er gennem små åbninger, der oprettholdes til at Outsider-skibe kan passere. Disse åbninger bliver stærkt forsvarer, og det kræver lynsnar handling at slippe helskindet gennem disse.

Planeter med nedstrelende rumhjulet har flere forsvarsfelter end planeter uden disse. En velykket dokning med rumhjulet gør det muligt for dig at komme ud om disse ekstra forsvarsfelter.

## KREDSENDE JAGERE

Når dit rumskib er nået gennem planetens forsvarsfelter, går det ind i en løbomkøring omkring planeten, og du konfronteres med dens jagerforsvarsstyrke. Når et skib er ødelagt, efterlader det underiden en brandstofbeholder; stød sammen med denne til supplering af din egen brandstofbeholdning. Dersom en brandstofbeholder ikke fjernes hurtigt, vil Outsider-renovationsskibet komme fejende for at kræve den tilbage.

Når alle kredsende jagere er ødelagt, kan du lande på planetens overflade.

## ANGREB FRA LANDJORDEN

Flyv over det fjeldtige terræn, idet du ødelægger operationsmål på landjorden og undgå forsvarsoperationer i luften. Dine lasers nedslagspunkter vises med et korstformet sigte, der løber langs med jorden foran dig.

## VENTILATIONSKANALEN

Flyv ned ad ventilationskanalen, idet du bør undgå ventilatoren og andre forhindringer. I denne sektion er dine kanoner ude af funktion, og aflyringsnogen aktiviserer dine styreorganer, således at CLIMBE fører og DIVE reducerer dit rumskibs hastighed (bruges styrpenden er det omvendte tilfældet, således at JOYSTICK FORWARD fører og JOYSTICK BACK reducerer hastigheden). Det er ikke muligt samtidigt at føre eller reducere fartene og manøvre.

## REAKTORSYSTEMET

Den tetrahedrale reaktorlæn sættes ud af funktion og flyv ud gennem insen på bagvæggen; insen åbner sig, når reaktoren er sat ud af funktion.

## KAMP COMPUTER

Ødelæg kampcomputeren og slip ud gennem irisventilen, der åbner sig i den yderste væg.

## LANDBRUGSKONTROLCENTRET

Som med kampcomputeren må du sætte kontrolsystemet ud af funktion og undslippe gennem udgangen i bagste væg.

## ISÆTNINGSANVISNINGER

### Kassette

CPC 6128, 664 og CPC 464 med disk.

HOLD SHIFT nede og tryk på '@-tasten.

TAPE sættes i og tryk herefter på RETURN

Følg herefter følgende CPC 464

kassetteisætnings-anvisninger.

## CPC 464 KASSETTEISÆTNING

CTRL holdes nede og tryk på den lille ENTER -taste. Tryk på PLAY-knappen på dit optagerapparat.

## Disk

Indlæs RUN "DISC".

Tryk på RETURN.

## FORSVARSFELTER

Alle Outsider-planetter er omgivet af defensive kraftfelter. Den eneste vej gennem disse kraftfelter er gennem små åbninger, der oprettholdes til at Outsider-skibe kan passere. Disse åbninger bliver stærkt forsvarer, og det kræver lynsnar handling at slippe helskindet gennem disse.

Planeter med nedstrelende rumhjulet har flere forsvarsfelter end planeter uden disse. En velykket dokning med rumhjulet gør det muligt for dig at komme ud om disse ekstra forsvarsfelter.

## KREDSENDE JAGERE

Når dit rumskib er nået gennem planetens forsvarsfelter, går det ind i en løbomkøring omkring planeten, og du konfronteres med dens jagerforsvarsstyrke. Når et skib er ødelagt, efterlader det underiden en brandstofbeholder; stød sammen med denne til supplering af din egen brandstofbeholdning. Dersom en brandstofbeholder ikke fjernes hurtigt, vil Outsider-renovationsskibet komme fejende for at kræve den tilbage.

Når alle kredsende jagere er ødelagt, kan du lande på planetens overflade.

## ANGREB FRA LANDJORDEN

Flyv over det fjeldtige terræn, idet du ødelægger operationsmål på landjorden og undgå forsvarsoperationer i luften. Dine lasers nedslagspunkter vises med et korstformet sigte, der løber langs med jorden foran dig.

## VENTILATIONS KANALEN

Flyv ned ad ventilationskanalen, idet du bør undgå ventilatoren og andre forhindringer. I denne sektion er dine kanoner ude af funktion, og aflyringsnogen aktiviserer dine styreorganer, således at CLIMBE fører og DIVE reducerer dit rumskibs hastighed (bruges styrpenden er det omvendte tilfældet, således at JOYSTICK FORWARD fører og JOYSTICK BACK reducerer hastigheden). Det er ikke muligt samtidigt at føre eller reducere fartene og manøvre.

## REAKTORANLAGE

Setzen Sie den tetraederförmigen Reaktorkessel außer Betrieb und versuchen Sie, durch die Lamellenblende an der hinteren Wand zu entkommen, die sich erst nach der Abschaltung des Reaktors öffnet.

## LANDWIRTSCHAFTSKONTROLLZENTRUM

Wie beim Schlachtkomputer müssen Sie auch hier das Ateliersystem außer Betrieb setzen und durch die Öffnung in der Wand zu entkommen versuchen. Ihre Kanonen sind in acht nimmenden. Ihre Kanonen sind in dieser Phase funktionsuntüchtig, da die Feuerkraft zur Steuerung des Schiffs verwendet wird. Das bedeutet, daß Sie mit CLIMB (Steigen) und DIVE (Fallen) Ihre Schiff beschleunigen bzw. bremsen. Bei Verwendung des Steuernüppels ist es umgekehrt, so daß FORWARD (vorwärts) das Schiff beschleunigt, während REVERSE (rückwärts) es abgebremst wird. Wenn Sie durch die Lamellenblende zu entkommen, die sich an der entgegengesetzten Wand öffnet.

## ANLEITUNG ZUR PROGRAMMINGABE

Kassette  
CPC 6128, 664 und CPC 464 mit Diskette:  
Halten Sie die Taste SHIFT gedrückt und drücken Sie die Taste @ geben Sie das Wort TAPE ein und drücken Sie die Rücktaste RETURN. Anschließend verfahren Sie entsprechend den folgenden Hinweisen für Kassette CPC 464

Eingabe der Kassette CPC 464  
Halten Sie die Taste CTRL gedrückt und drücken Sie die Kleine Taste ENTER. Anschließend drücken Sie die Wiedergabetaste PLAY an Ihrem Kassettenrekorder.

## Diskette

Geben sie den Text RUN "DISC" ein und drücken Sie die Rücktaste RETURN.

## IHRE AUFGABE

Die Heimatplaneten der Outsider gruppieren sich um fünf Sterne in der Kleinen Magellanschen Wolke und gehören jeweils zu einem der drei Grundtypen von Industrie-, Militär- und Landwirtschaftsplaneten.

Die Heimatplaneten der Outsider gruppieren sich um fünf Sterne in der Kleinen Magellanschen Wolke und gehören jeweils zu einem der drei Grundtypen von Industrie-, Militär- und Landwirtschaftsplaneten.

Die Heimatplaneten der Outsider gruppieren sich um fünf Sterne in der Kleinen Magellanschen Wolke und gehören jeweils zu einem der drei Grundtypen von Industrie-, Militär- und Landwirtschaftsplaneten.

Die Heimatplaneten der Outsider gruppieren sich um fünf Sterne in der Kleinen Magellanschen Wolke und gehören jeweils zu einem der drei Grundtypen von Industrie-, Militär- und Land

## VOTRE MISSION

Les planètes d'origine des extra-terrestres sont groupées de cinq étoiles dans la Petite Nuée Magellanique. Il y a en tout 22 planètes de trois types fondamentaux différents : industriel, militaire et agricole. Vous devez détruire toutes les planètes des extra-terrestres pour permettre aux forces de la Fédération de prendre possession du pouvoir. Pour détruire une planète, vous devez mettre son ordinateur de combat hors d'état de nuire. Le service des renseignements militaires suggère que la planète militaire Delta V, la planète industrielle Alpha I et la planète agricole Beta III sont des exemples de planètes mal défendues de leur type respectif.

## LE VAISSEAU

Le vaisseau est armé de canons à plusieurs lasers, alimentés par leurs propres sources d'énergie. Le tir des lasers épouse l'alimentation en énergie de ces sources qui se rechargeant petit à petit lorsque les lasers ne sont pas utilisés.

Autour des vaisseaux Starstrike II, se trouve un champ de force protecteur qui absorber l'énergie lors des collisions et coups de canon à lasers des extra-terrestres. Chaque collision épouse une partie de l'énergie du champ ; lorsque l'énergie tombe à zéro, la prochaine collision détruit le vaisseau. Le champ de force peut être recharge par l'alimentation en carburant des vaisseaux à des moments donnés d'une attaque.

Le vaisseau a une alimentation en carburant limitée qui diminue lentement lorsque le vaisseau livre combat. Le réapprovisionnement en récupérant les réservoirs de carburant des chasseurs ennemis détruits. La panne de carburant est fatale.

Lors du combat avec les ennemis, deux affichages de navigation "à lecture tête haute" apparaissent afin de vous permettre de repérer les cibles ennemis. L'affichage de droite indique la hauteur des cibles audessus ou en-dessous de vous, l'affichage de gauche donne une image de la zone de combat vue du dessus.

Les cibles sont indiquées sur l'affichage comme suit :

- + Vaisseau ennemi
- x Vaisseau de récupération
- Réservoir de carburant

## MODULE DE SUPPORT

Les vaisseaux Starstrike II sont conçus pour une attaque planétaire et ne sont pas équipés de matériel pour faire des bonds hyper-spaces entre les étoiles.

Pour atteindre les systèmes des extra-terrestres, chaque vaisseau possède un module de support équipé d'un moteur haute performance interstellaire et une alimentation en carburant de réserve.

## SELECTION DES ETOILES

L'écran de sélection des étoiles apparaît lorsque vous entrez dans le module de support et vous permet de choisir l'un des cinq systèmes stellaires ou de réapprovisionner votre vaisseau en carburant. A côté de chaque étoile, se trouve un affichage des planètes de ce système ; les planètes détruites sont en rouge, les planètes non visitées sont en jaune. A droite de l'écran, se trouve une jauge indiquant la quantité de carburant de réserve restante.

## SELECTION DES PLANETES

L'écran de sélection des planètes vous montre la position des cibles restantes dans un système et vous permet de sélectionner votre destination.

## HYPER-ESPACE

Pour vous déplacer entre les planètes dans un système stellaire, vous devez voyager dans l'hyper-espace. Ceci ne présente normalement aucun danger mais, de temps en temps, vous rencontrerez des orages de champs d'énergie électrostatique qui réduiront l'énergie de votre écran protecteur s'il est atteint.

## LA ROUE SPATIALE

Toutes les planètes militaires et certaines planètes industrielles ont des stations spatiales, vous devez tirer sur les nacelles de défense disposées tout autour.

Lorsque toutes les nacelles sont détruites, une entrée apparaît dans le corps principal de la roue. Pour vous arrimer à la roue, vous devez la centrer dans vos viseurs et appuyer sur la touche "D". Les commandes GAUCHE et DROITE servent maintenant de commandes de rotation pour vous permettre d'animer votre vaisseau d'un mouvement rotatoire. Pour réussir à vous arrimer, vous devez faire coïncider votre rotation avec celle de la roue de façon à ce que l'entrée soit horizontale lorsque vous entrez.

Si vous arrivez à vous arrimer, vous aboutissez dans le hangar à l'intérieur de la roue spatiale. La sortie du hangar est un dispositif à iris qui se trouve dans le mur arrière et s'ouvre et se ferme en permanence. Il y a trois unités de commande autour de l'iris. Lorsque la dernière unité de commande est détruite, l'iris s'arrête

de bouger ; par conséquent, la dernière unité doit être atteinte à un moment tel que l'iris s'arrête dans la position ouverte.

## CHAMPS DE DEFENSE

Toutes les planètes des extra-terrestres sont entourées de champs de force défensifs. La seule façon de traverser ces champs de force est de passer par des petites ouvertures destinées à permettre aux vaisseaux des extra-terrestres de passer. Ces ouvertures sont très défendues et vous aurez besoin de calculer votre passage dans ces ouvertures à la seconde près pour réussir.

Les planètes avec des roues spatiales orbitales possèdent plus de champs défensifs que celles qui n'en ont pas. Lorsque vous réussissez à vous arrimer à la roue spatiale, cela vous permet d'éviter ces champs défensifs supplémentaires.

## CHASSEURS ORBITAUX

Une fois les champs défensifs planétaires passés, votre vaisseau se met en orbite autour de la planète-cible et vous devez faire face à ses chasseurs de défense. Lorsqu'un vaisseau est détruit, il laisse quelquefois un réservoir de carburant ; entrez en collision avec lui pour réapprovisionner votre propre alimentation en carburant. Si le réservoir de carburant n'est pas recueilli rapidement, les vaisseaux de récupération des extra-terrestres fonceront dessus pour le récupérer.

Une fois que tous les chasseurs orbitaux sont détruits, vous descendez sur la surface de la planète.

## ATTAQUE AU SOL

Volez au-dessus du terrain ennemi en détruisant les cibles au sol et en évitant les défenses aériennes. Le point d'impact de vos lasers est indiqué par un viseur en forme de croix qui se déplace au sol en face de vous.

## CANAL D'AERATION

Descendez dans le canal d'aération évitant les ventilateurs et autres obstacles. Dans cette section, vos armes sont hors de service et la touche de tir déclenche vos commandes de sorte que la MONTEE vous permette d'accélérer et la DESCENTE vous permette de ralentir votre vaisseau (en utilisant la manette, la procédure est inversée : MANETTE EN AVANT vous permet d'accélérer et MANETTE EN ARRIERE vous permet de ralentir). Il n'est pas possible d'accélérer ou

de ralentir et de manœuvrer en même temps.

## SYSTEME DE REACTEUR

Mettez le vaisseau à réacteur tétraèdre hors d'action et sortez par le dispositif à iris dans le mur arrière ; l'iris ne s'ouvrira que lorsque le réacteur aura été mis hors d'action.

## ORDINATEUR DE COMBAT

Eliminez l'ordinateur de combat et échappez-vous par le dispositif à iris qui s'ouvre dans le mur de l'autre côté.

## CENTRE DE COMMANDE AGRICOLE

Comme pour l'ordinateur de combat, vous devez mettre le système de commande hors d'action et vous échappez par la sortie dans le mur arrière.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Cassette

### CPC 6128, 664 et CPC 464 avec disque.

Maintenez la touche majuscule enfonce et appuyez sur la touche **ENTER**.

Introduisez la bande puis appuyez sur le retour chariot. Maintenant, suivez les instructions de chargement de la cassette CPC 464 suivantes :

### Chargement de la cassette CPC 464

Maintenez la touche **CTRL** enfonce et appuyez sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur le bouton **PLAY** sur votre magnétophone.

### Disque

### Appuyez sur RUN "DISC"

Appuyez sur le retour chariot.

## LA VOSTRA MISSION

I poaneti di origine degli Stranieri sono raggruppati attorno a cinque stelle, nella Piccola Nube di Magellano.

Voi dovete neutralizzare tutti i pianeti degli Stranieri per permettere alle forze della Federazione di assumere il controllo.

Per neutralizzare un pianeta dovete mettere fuori uso il suo computer di battaglia.

Lo spionaggio militare indica che il pianeta militare Delta V, il pianeta industriale Alpha I, ed il pianeta agricolo Beta III sono esempi, dei rispettivi tipi, dotati di scarse difese.

## LA NAVE SPAZIALE

La nave è dotata di molteplici cannoni laser, alimentati dalle proprie riserve di energia. Quando si spara con i laser, si consuma l'energia fornita da queste riserve, ma ogni volta i laser non vengono usati, l'energia si riforma gradualmente.

I navi d'Assalto Stellare II, sono circondate da un campo di forza protettivo che può assorbire l'energia prodotta da collisioni e lanci da parte degli Stranieri. Ogni scontro diminuisce parte dell'energia del campo di forza protettivo, se esso dovesse ridursi a zero, la collisione successiva distruggerebbe la nave spaziale. Il campo di forza può essere ricaricato, in certi punti, durante l'attacco, utilizzando la riserva di carburante della nave.

La nave spaziale ha una scorta limitata di carburante, che diminuisce lentamente mentre la nave è in combattimento. Il carburante può essere rigornito sia dal Modulo di Appoggio, che raccoglie le sacche di carburante abbandonate dai cacci spaziali che lo difendono. Tuttavia, quando un astronave è distrutta, essa abbandona una sacca di carburante. Scontrarsi con la sacca per rifornire la vostra scorta di carburante. Se non raccoglie in fretta queste sacche, le Ruspe Spaziali degli Stranieri si precipiteranno a ricuperarle.

Solamente quando avrete distrutto tutti i cacci orbitali potrete atterrare sui pianeti.

**ATTACCO A TERRA**  
Sovoliate sul terreno nemico distruggendo i bersagli a terra. Ed evitando la difesa contadina. Il punto di collisione del vostro laser con il bersaglio appare sul video come un mirino a forma di croce, che rimane sempre davanti a voi.

## CANALE DI VENTILAZIONE

Tuttavia, lungo il canale di ventilazione evitando le ventole interne ed altri ostacoli. In questa sezione i vostri cannoni sono fuori uso e la chiave d'avviamento smista i vostri controlli, di modo che CLIMB accelera, e DIVE freni l'astronave. (Se usate il joystick, il movimento s'inverte Joystick nella posizione FORWARD accelera il movimento, Joystick nella posizione BACK, lo rallenta). Non è possibile manovrare ed al tempo stesso accelerare o rallentare.

## MODULO DI APPOGGIO

Le navi d'Assalto Stellare II sono programmate per attacchi planetari e non sono dotate di attrezzi che permettono salti iper-Spaziali fra le stelle.

Per raggiungere i Sistemi degli Stranieri, ogni Astronave ha un Modulo di Appoggio recante un motore interstellare ad iperaccelerazione, ed una riserva di carburante.

## SELEZIONE DELLE STELLE

Ogni volta entra nel Modulo d'appoggio, compare il video della selezione stellare che vi permette di scegliere uno dei cinque sistemi stellari, o di rifornire di carburante la vostra astronave. Accanto ad ogni stella c'è uno spiegamento di pianeti facenti parte di quel sistema ; i pianeti neutralizzati appaiono in rosso ; quelli non ancora catturati, appaiono in giallo. Sulla destra dello schermo un indicatore mostra il livello del carburante di riserva.

## SELEZIONE DEI PIANETI

Lo schermo di selezione dei pianeti vi indica la posizione dei bersagli rimasti in un singolo sistema, e vi permette di scegliere la vostra destinazione.

## IPER-SPAZIO

Per spostarvi da un pianeta all'altro nel Sistema, dovete viaggiare nell'iper-spazio. Normalmente questo è un viaggio senza pericoli, ma talvolta incontrerete dei temporali magnetici, causati da energia eletro-statica, che ridurranno, se colpiti, l'energia del vostro campo di forza protettivo.

## LA RUOTA SPAZIALE

Tutti i pianeti militari, ed alcuni pianeti industriali, sono dotati di stazioni orbitali a forma di ruota. Per sfruttare una di queste enormi ruote spaziali, dovete colpire le navicelle di difesa scagliandole lungo il perimetro della ruota.

Quando tutte le navicelle saranno distrutte, nel centro della ruota apparirà un'apertura. Per agganciarvi con la ruota, dovete centrarla nel mirino e premere il tasto marcato "D", LEFT (sinistra) e RIGHT (destra), adesso funzioneranno come controlli di rotazione, permettendovi di ruotare la vostra nave. Per ottenere un aggancio perfetto, dovete sincronizzare il vostro movimento con quella della ruota, di modo che l'apertura sia perfettamente orizzontale, quando entrate.

Un aggancio ben riuscito vi porterà nell'hangar interno della ruota. L'uscita dell'hangar è una valvola iridata, che si apre e chiude continuamente, situata sulla parete posteriore. La valvola ad iride è circondata da tre unità di controllo.

Quando anche l'ultimo controllo sarà distrutto, l'iride si blocca in movimento ; per cui è essenziale che l'iride sia aperta quando si colpisce l'ultimo controllo.

## CAMPI DI DIFESA

Tutti i pianeti degli Stranieri sono circondati da campi di forza di difesa. L'unico sistema di penetrazione consiste nell'entrare tramite le piccole aperture usate dalle Astronavi degli Stranieri. Queste aperture sono molto ben difese e per attraversarle dovete calcolare i vostri tempi alla frazione di un secondo.

I pianeti con ruote orbitali spaziali sono difesi più degli altri. Se riuscite però ad agganciarvi con la ruota potete evitare di attraversare questi campi di super-difesa.

## CACCIA ORBITALI

Dopo aver superato i campi di difesa dei pianeti, la vostra astronave entra in orbita, intorno al pianeta che avete scelto, e dovrete affrontare i cacci spaziali che lo difendono. Tuttavia, quando un astronave è distrutta, essa abbandona una sacca di carburante. Scontrarsi con la sacca per rifornire la vostra scorta di carburante. Il campo di forza può essere ricaricato, in certi punti, durante l'attacco, utilizzando la riserva di carburante della nave.

**ATTACCO A TERRA**  
Sovoliate sul terreno nemico distruggendo i bersagli a terra. Ed evitando la difesa contadina. Il punto di collisione del vostro laser con il bersaglio appare sul video come un mirino a forma di croce, che rimane sempre davanti a voi.

## CANALE DI VENTILAZIONE

Tuttavia, lungo il canale di ventilazione evitando le ventole interne ed altri ostacoli. In questa sezione i vostri cannoni sono fuori uso e la chiave d'avviamento smista i vostri controlli, di modo che CLIMB accelera, e DIVE freni l'astronave. (Se usate il joystick, il movimento s'inverte Joystick nella posizione FORWARD accelera il movimento, Joystick nella posizione BACK, lo rallenta). Non è possibile manovrare ed al tempo stesso accelerare o rallentare.

**PILA ATOMICA**  
Disattivate il contenitore tetraedrale della pila atomica ed uscite attraverso la valvola iridata situata sulla parete posteriore. La valvola si aprirà solamente a reattore disattivato.

## COMPUTER DI BATTAGLIA

Mettete fuori combattimento il computer di battaglia e fuggete attraverso la valvola iridata che si apre sulla parete più distante.

## CENTRO DI CONTROLLO AGRICOLO

Come per il Computer di Battaglia dovete disattivare il sistema di controllo e fuggire dall'uscita posteriore.

## ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Nastri CPC 6128, 664, e CPC 464 con disco.  
Trattenete giù il tasto SHIFT e premete il tasto.  
Entrate TAPE e poi premete il tasto RETURN.  
Ed ora seguite le seguenti istruzioni per caricare il nastro CPC 464 con disco:

### Caricamento del CPC 464:

Trattenete il tasto CTRL e premete il piccolo tasto ENTER.

Premete, sul vostro registratore, il tasto PLAY.

Disco:

Entrate RUN "DISC"

Premete RETURN

## JE OPDRACHT

De basisplaneten van de Outsiders zijn geografisch rond vijf sterren in de Kleine Magellanic Wolke. Er zijn in totaal 2 planeten van drie grondtypen : industrieel, militair en landbouw.

Je moet alle planeten van de Outsider neutraliseren, zodat de strijdkrachten van de Federatie het heft in handen kunnen nemen.

Om een planeet te neutraliseren moeten z'n strijdkrachten buiten werk gesteld worden.

Militaire informatie suggeriert dat de militaire planeet Delta V, de industriële planeet Alpha I en de landbouwplaneet Beta III slecht verdedigd voorbeelden van hun typen zijn.

## HET SCHIP

Het schip is voorzien van talrijke laserkanonnen met hun eigen energievoorziening. Het vuren van de lasers verminderd de energievoorziening, die zich weer herstelt zodra de lasers niet in gebruik zijn.

Rondom Starstrike II schepen is een beschermend strijdmachenveld, dat de energie van botsingen en Outsiderbeschoten kan absorberen. Iedere botsing gebruikt kracht van de energiebron, als de energiebron vol op zou raken, vermindert de volgende botsing het schip. Het is mogelijk dat strijdmachenveld op te laden vanaf de stroomvoorziening van de schepen op bepaalde punten tijdens een aanval.

Het schip heeft een beperkte brandstofvoorziening, die langzaam vermindert als het schip in strijd gewikkeld raakt. De brandstof kan aangevuld worden vanaf het Supportmodul of door het verzamelen van brandstofhouders van verwoeste vijandelijke gevechtsvliegtuigen. Zonder brandstof te zitten is het niet mogelijk om de vijandelijke vliegtuigen te vernietigen.

Tijdens een gevecht met vijandelijke vliegtuigen, schijnen "head-up" navigatiedisplays in staat te zijn de vijandelijke doelen op te sporen. Het rechterscherm toont de hoogte van de doelen boven of onder je, het linker geeft inzicht in het strijdrondeel als van boven gezien. De doelen worden op het scherm aangegeven als + Vijandelijk schip en x Asszoekend schip – Brandstofhouder.

## HET SUPPORTMODUL

De Starstrike II schepen zijn speciaal ontworpen voor planetaire aanval en hebben geen installaties voor het maken van hypersonische sprongen tussen sterren.

## VERDEDIGINGSVELDEN

Alle Outsiderplaneten zijn omringd door verdedigingsvelden. De enige manier om door deze velden te komen is via kleine openingen, die er zijn om de schepen van de Outsider door te laten. Deze openingen worden zwaar verdedigd en je berkening moet haarscherp zijn om er heelhuids door te komen.

Planen met kringbaan ruimtewiel hebben meer verdedigingsvelden dan planeten die er geen hebben. Geslaagd dokken met het ruimtewiel stelt je in staat de extra verdedigingsvelden te omzeilen.

## KRINGBAAN GEVECHTSVLIETGUITJEN

Eenmaal door de planetaire verdedigingsvelden en je schip gaat in een kringbaan rond de doelplanet : je staat bloot aan aanvallen van de gevechtsverdediging. Als een schip vernield wordt, blijft er soms een brandstofhouder over, bots hier tegen aan voor de aanval van je eigen brandstofvoorziening. Als een brandstofhouder vol vliegtuig wordt dan ze door de Outsider terugwisselen in de wacht gesleept.

## GRONAANVAL

Vlieg over het vijandelijk terrein en verniel de doelen op de grond maar vermijd de luchtdverdediging. Je laserraakpunt wordt aangegeven door een kruisvormig teken op de grond.

## VENTILATIELEIDING

Vlieg door de ventilatieleiding en vermijd de ventilatoren en andere hindernissen. In dit geval is je geschut buiten werking en de vuurtoets schakelt je regelingen zodanig dat CLIMB (Klim) je schip versnelt en DIVE (Duik) je schip vertraagt (bij gebruik van de stuurknuppel word de werking omgedraaid, dus STUURKNUPPEL NAAR VOREN versnelt en STUURKNUPPEL NAAR ACHTER vertraagt).

Als de stuurknuppel wordt omgedraaid, moet de brandstofvoorziening worden omgedraaid.

**REACTORSYSTEEM**  
Stel het tetrahedrale reactorschip buiten werking en ga uit door de irisklep op de achtermuur : de iris opent uitsluitend als de reactor buiten werking gesteld is.

## STRIJDCOMPUTER

Stel de strijdcomputer buiten werking en ontsnap door de irisklep die de eindmuur open.

## LANDOUWKONTROLE CENTRUM

Zoals met de strijdcomputer moet het kontrolesysteem buiten werking gesteld worden en je ontsnapt via een uitgang op de achtermuur.

## LAADINSTUKTIES

Cassette  
CPC 6128, 664 en CPC 464 met disk. Houd SHIFT naar beneden en druk de (a) toets in. De TAPE inbrengen en RETURN indrukken.

Volg nu de volgende CPC 464 cassette laadinstukties.

## CPC 464 Cassettelading

Houd CTRL naar beneden en druk de kleine ENTER toets in.

De PLAYknop op je registreertapparaat indrukken. Disk  
RUN "DISC" invoeren.

RETURN indrukken.