





#### VOTRE MISSION

Les planètes d’origine des extra-terrestres sont groupées de cinq étoiles dans la Petite Nuée Magellanique. Illy a en tout 22 planètes de trois types fondamentautz différents: industriel, militaire et agricole.

Vous devez détruire toutes les planétets 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 épuise l’alimentation en énergi de ces sources qui se rechargent 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 épuise 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 rechargé 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 ennemies. L’affichage de droite indique la hauteur des cibles audessus ou en-dessouss 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-espaces 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 apparait lorsque vous entrez dans la 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 plasnétes de ce système; les planètes détruites sont en rouge, les planètes non visitées sont en jaune. A droite de l’écran, se trouve une jaugue 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 unsystème et vous permet de sélectionner votre destination.

##### HYPERS-ESPACE

Pour vous déplacer entre ies 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 sisposées tout autour.

Lorsque toutes les nacelles sont détruites, une entrée apparait 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 définendues et vous aurez besoin de calculer votre passage dans ces ouvertures à la seconde près pr 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 s’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.

#### ATTACHE AU SOL

Voiez 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 enévitant 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’accélér et la DECENTE vous permet 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


#### 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

Elimeinez 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 échappe par la sortie dans le mur arrière.

#### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Cassette**  
**CPC 6128, 664 et CPC 464 avec disque.**  
Maintenez la touche majuscule enfoncée et appuyez sur la touche @.
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 enfoncée et appuyez sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur le bouton **PLAY** sur votre magnétophone.



#### LA VOSTRA MISSIONE

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 prmettere alle forze della Federazione di assumerne 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 qual volta i laser non vengono usati, l’energia si riforma gradualme mente.

Le navi d’Assalto Stellare II, sono circondate da un campo di forza protettivo che puo 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 puo essere ricaricato, in certi punti, durante l’attacco, utilizzando la riserva di carburante della nave.



**MODULO DI APPOGGIO**  
Le navi d’Assalto Stellare II sono jprogrammate per attacchi planetaari e non sono dotate di attrezzature 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. x

#### SELEZION DELLE STELLE

Ogni qual volta entrate 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 ancjora catturati, appaiono in giallo. Sulla destra dello schermo un indicatore mostra il livello del carburante di riservra.

#### 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 elettro-statica, che ridurranno, se colpito, 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 sistruggere una di queste enormi ruote spaziali, dovete colpire le navicelle di difesa scaglionate 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 rollare la vostra nave. Per ottenere un aggancio perfetto, dovete sincronizzare il vostro movimento con quello della ruota, di mode che l’apertura sia perfettamente orizzontale, quando entrate.

Un aggancio ben riuscito vi porterà nell’hangar intorno 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 jcontrollo 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 dovrete 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 ORDITALI

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 caccia spaziali che lo difendono. Talvolta, quando un astronave è distrutta, essa abbandona una sacca di carburante. Scontratevi con la sacca per rifornire la vostra scorta di carburante. Se non raccogliete in fretta queste sacche, le Ruspe Spaziali degli Stranieri si precipiteranno a ricuperarle.

Solamente quando avrete distrutti tutti i caccia orbitali potrete atterrare sui pianeti.

#### ATTACCO A TERRA

Sorvolate sul terreno nemico distruggendo i bersagli a terra. Ed evitando la difesa contoarea. 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

Tuffatevi, 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 frena 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 tetraedale 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 fuggite 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 pnemete il tasto.
Entrate **TAPE** e poi premete il tasto **RETURN**.
Ed ora seguite le seguenti istruzioni per caricane il nastro **CPC 464** con disco:




#### JE OPDRACHT

De basisplaneten van de Outsiders zijn geogroepeerd rond vijf sterren in de Kleine Magellanische Wolk. 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 suggereet dat de militaire planeet Delta V, de industriële planeet Alpha I en de landbouwplaneet Beta III slecht verdedigde voorbeelden van hun typen zijn.

#### HET SCHIP

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

Rondom Starstrike II schepen is een beschermend strijdkrachtenveld, dat de energie van botsingen en Outsidersschoten kan absorberen. Iedere botsing gebruikt kracht van de energiebron, als de energiebron coit op zou raken, vernietigt de volgende botsing het schip. Het is mogelijk het strijdkrachtenveld 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 Support Module of door het verzamelen van brandstofhouders van verwoeste vijandelijke gevechtsvliegtuigen. Zonder brandstof te zitten is fataal.

Tijdens een gevecht met vijandelijke vliegtuigen, schijnen “head-up” navigatedisplays in staat te zijn de vijandelijke doelen op te sporen. Het rechterscherf toont de hoogte van de doelen boven of onder je, het linker geeft inzicht in het strijdtoeneel 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.


#### STERREKEUZE

Het sterrekeuzescherm wordt zichtbaar zodra je de Supportmodul binnengaat en stelt je in staat een van de vijf sterresystememn te kiezen of je schip bij te tanken. Naas iedere ster is een display van de planeten in dat systeem, geneutraliseerde planeten zijn in rood aangegeven, onbezochte planeten in geel. Rechts van het scherm is een meetapparaat dat aangeeft hoeveel reserve brandstof over is.

#### PLANEETKEUZE

Het planeetkeuzescherm toont je de stand van de overige doelen in een systeem en stelt je in staat je bestemming te bepalen.

#### HYPERRUIMTE

Om je tussen de planeten in een sterresysteem te bewegen, reis je door de hyperruimte. Gewoonlijk is dit veilig, maar soms zijn er stormen van elektrostatische energievelden, die als ze je treffen, je schermenergie verminderen.

#### HET RUIMTEWIEL

Alle militaire en sommige industriële planeten hebben wielvormige kringbaanruimtestations. Om een van deze enorme ruimtewielen te vernietigen moet je de verdedigingshouders rondom de rand schieten.

Als alle houders vernietigd zijn, vershijnt er een ingang in het hoofddeel van het wiel. Om met het wiel te dokken, moet je in het midden aanhouden en de ‘D’ toets indrukken. LINKS en RECHTS gedragen zich nu als roterende regelaars om je schip te laten rollen. Voor een geslaagd dokken moet je rollen gelijk zijn aan het rollen van het wiel, zodat de ingang horizontaal is als je binnengaat.

Een geslaagd dokken brengt je in de binnenloods van het ruimtewiel. De uitgang van de loods is een irisklep op de achtermuur, die voortdurend open en dicht gaat. Er zijn drie controle-eenheden rondom de iris. Als de laatste controle-eenheid vernietigd is, staa de irisbewegingh stil en het is dus zaak het afschieten van de laatste eenheid zo in te stellen dat de iris in een open stand is.

#### VERDEDIGINSVELDEN

Alle Outsiderplaneten zijn omringd door verdediginsvelden. 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 haarlijn zijn om er heelhuids door te komen.

Planeten met kringbaan ruimtewielen hebben meer verdediginsvelden dan planeten die er geen hebben. Geslaagd dokken met het ruimtewiel stelt je in staat deze extra verdedigingsvelden te omzeilen.

#### KRINGBAAN GEVECHTSVLIEGTUIGEN

Eenmaal door de planetaire verdedigingsvelden en je schip gaat in een kringbaan rond de doelplaneet; je staat bloot aan aanvallen van de gevechtsvredeiding. Als een schip vernield wordt, blijft er soms een brandstofhouder over, bots hiertegen aan voor de aanvulling van je eigen brandstofvoorziening. Als een brandstofhouder niet vlug opgekit wordt dan deze door de Outsider terugwinschepen in de wacht gesleept.

Als alle kringbaan gevechtsvliegtuigen vernield zijn, is het mogelijk op het oppervlak van de planeten te landen.

#### GRONAAANVAL

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

#### VENTILATIELEIDING

Vlieg door de ventilatieleiding en vermijd de ventilators en andere hindernissen. In dit deel 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 wordt de werking omgekeerd, dus STUURKNUPPEL NAAR VOREN voernt en STUURKNUPPEL NAAR ACHTER vertraagt). Het is onmogelijk gelijktijdig te versnellen of vertragen en manoeuvreren.

#### 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 opent.

#### LANDOUWKONTROLE CENTRUM

Zoals met de strijdcomputer moet het controlesysteem 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 laadinstrukties.

#### CPC 464 Cassettelading

Houd CTRL naar beneden en druk de kleine **ENTER**toets in.
De **PLAY**knop op je registreertapparaat indrukken.
**Disk**  
**RUN “DISC”** invoeren.
**RETURN** indrukken.