

ATARI®

STAR BREAKER



ATARI ST und AMIGA

Systemanforderungen

Enterprise kann auf jedem Atari ST oder Mega ST bzw. CBM Amiga gefahren werden. Dabei ist zu beachten, daß nur die auf der Verpackung angegebene Version sich auf der Spieldiskette befindet. Computer und Farbbildschirm bzw. Fernsehschirm entsprechend den Anleitungen des Hardware-Herstellers einstellen.

Starbreaker benötigt mindestens einen Joystick, der an Anschluß 1 beim Atari bzw. am Anschluß 2 an einem Commodore angeschlossen wird.

Laden

Die Starbreaker-Diskette in Laufwerk A (ST) oder Laufwerk 0 (Amiga) einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Achtung: DIE DISKETTE MUSS JEDERZEIT IM LAUFWERK VERBLEIBEN.

PC-Version

Systemanforderungen

Der PC muß IBM-kompatibel sein und über mindestens 512k RAM, ein 5,25"-Laufwerk und register-kompatible EGA-Grafik verfügen. Die DOS-Version muß mindesten 2.0 oder neuer sein. Geschwindigkeit und Flexibilität der Darstellung hängen von der Anlagengeschwindigkeit ab, wobei die Rahmengeschwindigkeit automatisch auf die verwendete Anlage eingestellt wird.

ACHTUNG: Anwender, die eine 3,5"-Diskette benötigen, werden auf das am Ende dieses Handbuches befindliche Formular hingewiesen.

Laden

Die Starbreaker-Diskette in Laufwerk A einlegen und überprüfen, ob der Bildschirm A: anzeigt. STAR eingeben und das Programm über die Return-Taste laden.

Starbreaker-Steuerung

Das Raumschiff folgt einfach den Bewegungen des Joysticks.

Durch Betätigung des Feuerknopfes werden Auralkanongeschosse in gerader Linie in Fahrtrichtung abgefeuert. (Die Geschosse der Aural-Kanonen sind so eingestellt, daß sie alliierte Truppen nicht schädigen). Bei Vorhandensein von Neutronenbomben in der rechten oberen Ecke der Statusanzeige kann dem Starbreaker ein weiteres Kommando erteilt werden: Die Zündung dieser Bomben durch Betätigung der Leerzeichentaste. Sie zerstören jedes Rrampon-Raumschiff in unmittelbarer Nähe.

Die Neutronenbomben und auch die Energiequelle der Schubkraft können nur durch Nachschubbeschaffung an der Computer-Station innerhalb eines Koloniezentrum wieder aufgefüllt werden.

Zur Landung den Starbreaker einfach über eine Landebasis bringen, die Geschwindigkeit auf 0 reduzieren und das Raumschiff drehen. Befindet man sich nahe genug an der Landezone, so geleitet der Leitstrahl der Basis das Raumschiff automatisch in einer sanften Landung auf den Boden. Während der Starbreaker unter die Erde gebracht wird, erscheint ein Bild des Light Troopers, wie er sich auf das Verlassen des Schiffes vorbereitet.

Die Status-Anzeigen

In der Mitte der Status-Anzeige unterhalb des Spielfensters befindet sich ein großes schwarzes Fenster, in dem einzelne Pixel-Merker in einer Vielzahl von Farben zu sehen sind. Jeder Punkt stellt ein Objekt des Spieles dar.

Objekt	Farbe
Starbreaker	hellblau (blinkend)
Rrampon-Hauptkriegsschiff	mittelblau
Rrampon-Ernteschiff	gelb
Ernteschiff-Fluchtgehäuse	gelb
Exponierter Rrampon-Oberherrscher	gelb
Raumschiffmine	grün
SUI-Druide	grün
Starbreaker-Auralkanonenfeuer	rot
Koloniezentren	orange (tiefrot in der PC-Version)

Die gestrichelte Linie deutet das Bodenniveau an, während die grauen vertikalen Linien zur Mitte der Anzeige hin die Grenzen der Reichweite der VIZ-Roboter verdeutlichen.

Der Radar wird außer Betrieb gesetzt, wenn der Starbreaker gelandet ist und die Steuerung des Light Troopers übernommen wird.

Links und rechts von der Radar-Anzeige befinden sich drei Gruppen von Informationsanzeigen:

Oben links die Anzahl der zum jeweiligen Zeitpunkt dem Spieler zur Verfügung stehenden Symbioten sowie der gegenwärtig verwendete Symbiot.

Darunter befindet sich die Schutzanzeige in Form eines gelben Balkens, der jedesmal dann verringert wird, wenn der Starbreaker oder der Light Trooper vom Feuer des Feindes getroffen wird.

Unten links wird die Schubkraft in Form eines gelben Balkens angezeigt.

Oben rechts wird die Anzahl der dem Starbreaker jeweils noch verfügbaren Neutronenbomben angezeigt.

Unter der Neutronenbombenanzeige wird der Vorrat an Auralkanonen-Munition in Form eines roten Balkens angezeigt.

Unten rechts erscheint der Spielstand in Form von Intergalaktischen Gutschriften, die durch Sammeln des automatischen Kopfgeldes zustandekommen, die bei der Zerstörung eines Feindes durch den VIZ-Roboter gemeldet wird. Die Gutschriften werden an den Handelsterminalen innerhalb der Koloniezentren verbraucht, wenn der Symbiot wieder erneuert werden soll.

Computer-Anmeldung

Wird eine Erneuerung des Starbreakers nötig, so hat eine Anmeldung bei einem der Computer zu erfolgen, die sich in irgendeinem der Räume befinden, aus denen die Koloniezentren bestehen, die ihrerseits vom zentralen Master-Terminal gesteuert werden, der sich in der Ankopplungsbucht der jeweiligen Kolonie befindet. An diesem Arbeitsplatz wird auch die Selbstzerstörung der Kolonie aktiviert.

Soll die Kolonie gegen weitere Rrampon-Eindringung abgesiegelt werden, so muß die Selbstzerstörung aktiviert werden, die dem Spieler gerade noch genügend Zeit läßt, mit dem Light Trooper zum Starbreaker und damit in Sicherheit zurückzukehren.

Die Anmeldung bei einem Terminal wird durch Bewegen des Light Troopers zu einem Schirm und Drehung zu ihm hin erreicht. Anschließend den Joystick einfach nach oben drücken. Die Arme des Andrioden gehen nach oben zur Tastatur, und auf dem Bildschirm wird ein erweitertes Fenster aktiviert. Innerhalb dieses Fensters kann das gegenwärtige Guthaben gegen alle möglichen Betriebsmittel eingetauscht werden, die der Starbreaker benötigt.

Jedes Terminal verfügt jedoch nur über ein Betriebsmittel, das nicht unbedingt dem jeweils bestehenden Bedarf entspricht. In diesem Fall den Joystick bei der Handlungsaufforderung nach links bewegen. Dadurch wird der Handel abgebrochen. Wird eine bestimmte Erneuerung benötigt, kann eine Suche durch viele Räume erforderlich werden, bis ein Handelsterminal mit der benötigten Ware gefunden wird. Steht der gewünschte Artikel dann zur Verfügung und die Transaktion soll abgeschlossen werden, so ist der Joystick nach rechts zu bewegen. Die Erneuerung findet automatisch im Ankopplungsdock statt. Die entsprechenden Guthaben werden vom erzielten Spielstand abgezogen.

Abschluß einer Stufe

Zum Abschluß einer Spielstufe und Übergang auf die nächste Schwierigkeitsstufe sind die Verseuchungen der Rrampon-Oberherrscher und der Rrampon-Eroberungen in den einzelnen Koloniezentren zu neutralisieren. Danach sind die Basen durch Aktivierung der Selbstzerstörungsfunktion zu versiegeln. Diese Versiegelung kann nach Räumung der jeweiligen Kolonie erfolgen und verhindert eine erneute Verseuchung durch die Rrampon-Ernteverstärkungen. Es sollten jedoch keine Terminals versiegelt werden, die eine bestimmte Ware erneuern, die bis zum Abschluß einer Stufe noch benötigt werden könnte.

Nach der Räumung und Versiegelung der Kolonien sind alle Rrampon-Ernteschiffe vollständig zu zerstören, die noch in der Planetenatmosphäre aktiv sind. Anschließend erfolgt der Übergang zur nächsten Stufe, in der die alle zwei Sekunden ausbezahlten Gefahrgutschriften erhöht werden. In jeder neuen Stufe werden jedoch auch die Anzahl der Feinde, die Komplexität, die Anzahl der Koloniezentren sowie die Geschwindigkeit der Verseuchung erhöht.

ACHTUNG: Die Steuerungen der PC-Version sind mit denen der Atari-ST-Version des Starbreaker-Spieles identisch, sofern eine Joystick-Schnittstelle von Frames benutzt wird. (Bestellinformation siehe Coupon am Ende dieses Handbuches).

Funktionstasten

Das Spiel wird mit folgenden Funktionstasten gesteuert:

F1/F2	Pause/Neustart
F3/F4	Ton ein/aus
F10	Spielabbruch

Tastatursteuerung

Die folgenden Tasten können anstelle des Joysticks verwendet werden:

Cursor-Tasten:

Diese Tasten simulieren die Joystickbewegungen, diagonale Bewegungen werden durch gleichzeitige Betätigung der beiden Pfeiltasten um die gewünschte Richtung herum erreicht.

Return und 0-Taste:

Mit jeder dieser Tasten können die Auralkanonen des Starbreaker oder des Light Trooper abgefeuert werden.

Leerzeichentaste:

Sorgt in Verbindung mit dem Joystick oder den Pfeiltasten für die Zündung der Neutronenbomben.

FRANÇAIS

STAR BREAKER

MATERIEL

Le programme tournera sur tout ordinateur Atari ST, MEGA ST ou CBM Amiga. Notez que seule la version spécifiée sur le devant de la boîte se trouve sur la disquette de jeu. La version Atari ST ne tournera pas sur un Amiga et vice versa. Installez l'ordinateur et le moniteur ou la TV couleur en suivant les instructions données dans les guides du matériel du fabricant.

STARBREAKER nécessite l'utilisation d'au moins un manche à balai. Ce dernier devrait être branché sur le port 1 d'un Atari ou sur le port 2 d'un Commodore.

CHARGEMENT

Introduisez la disquette STARBREAKER dans le lecteur A (ST) ou le lecteur O (Amiga) et allumez l'ordinateur. Le programme se chargera et tournera automatiquement.

Nota : LA DISQUETTE DOIT RESTER DANS LE LECTEUR A TOUT MOMENT.

VERSION PC

MATERIEL

Compatible IBM PC avec un minimum de 512 ko de mémoire vive, une disquette de 5,25 pouces et des graphismes EGA compatibles registre, DOS V2.0 ou plus. La rapidité et l'uniformité de l'animation dépendra de la vitesse de la machine, la fréquence des trames étant fixée automatiquement pour la machine utilisée.

NOTA : Les utilisateurs ayant besoin d'une version sur disquette de 3,5 pouces devraient consulter la feuille de commande à la fin de ce manuel.

CHARGEMENT

Introduisez la disquette programme StarBreaker dans le lecteur A et veillez à ce que le message A: soit affiché. Tapez STAR et appuyez sur la touche RETURN pour charger

STARBREAKER.

COMMANDE DU STAR BREAKER

Le croiseur se déplace dans le même sens que votre manche à balai.

Un appui sur le bouton de tir déclenche des coups de canon à partir de l'Aural Cannon, en ligne droite, dans le sens du déplacement. (Les coups soniques tirés par les Aural Cannon sont réglés de façon à ne pas blesser les alliés). Il y a une autre commande que vous pouvez donner au StarBreaker à chaque fois que des bombes à neutrons sont présentes en haut à droite de l'affichage moniteur. Un appui sur la barre d'espacement fait détoner les bombes. Lorsqu'elles exploseront, elles détruiront n'importe quel engin Rrampon à proximité.

Ces bombes ainsi que la source de carburant de Thruster ne peuvent être ravitaillées qu'à une station informatique dans un centre colonie.

Pour faire atterrir le StarBreaker, allez juste au-dessus d'une base, ralentissez à zéro et faites tourner l'engin. Si vous êtes assez près de la zone d'atterrissage, le rayon de tracteur de la base guidera automatiquement votre engin dans un atterrissage contrôlé. Au fur et à mesure que le StarBreaker descend sous terre, vous verrez une image du Light Trooper s'apprêtant à quitter son engin.

L'AFFICHAGE MONITEUR

Au centre de l'affichage moniteur en-dessous de la fenêtre jeu se trouve une grande fenêtre noire affichant des repères pixel uniques dans une diversité de couleurs. Chaque point indique la présence d'un objet dans le jeu.

OBJET	COULEUR
StarBreaker	bleu pâle (clignotant)
Engin de guerre principal Rrampon	bleu moyen
Rrampon Harvester	jaune
Cosse d'évasion Harvester	jaune
Rrampon Overlord expoé	jaune

(2)

Spacemine	vert
Sui-droid	vert
Feu de l'Aural Cannon StarBreaker	rouge
Centres colonies	orange (magenta sur version PC)

Les pointillés montrent le niveau de la terre et les lignes verticales grises vers le milieu de l'affichage indiquent la limite du rayon des viz-drones.

Le radar cessera de fonctionner lorsque le StarBreaker aura atterri et que vous aurez pris le contrôle du Light Trooper.

A gauche et à droite de l'affichage radar se trouvent trois groupes d'affichage d'informations.

En haut à gauche, le nombre de symbiotes restant au joueur, plus le symbiote actuellement utilisé. En-dessous se trouve l'affichage écran. Se présentant sous la forme d'une barre jaune, cette ressource est réduite à chaque fois que le StarBreaker ou le Light Trooper est touché par le feu de l'ennemi.

En bas à gauche de l'affichage moniteur se trouve l'affichage du niveau du Thruster qui se présente sous la forme d'une barre verte.

En haut à droite de l'affichage moniteur, le nombre de bombes à neutrons actuellement transportées par le StarBreaker est indiqué.

En-dessous de l'affichage de la batterie de bombes à neutrons se trouve l'affichage des munitions des Aural Cannon, représenté sous la forme d'une barre rouge.

En bas à droite de l'affichage moniteur se trouve votre score, affiché sous la forme de crédits inter-galactiques. Les crédits sont gagnés en ramassant la prime automatique à chaque fois que le viz-drone signale la destruction d'un ennemi. Les crédits sont dépensés aux terminaux d'échange à l'intérieur des centres colonies à chaque fois que vous souhaitez remettre votre symbiote en état.

REMISE EN ETAT DU STARBREAKER

Si vous voulez remettre un croiseur spatial StarBreaker en état, il vous faudra utiliser l'un des ordinateurs qui se trouvent dans l'une des salles qui constituent les centres colonies. Les colonies proprement dites sont contrôlées par le terminal maître des centres qui est placé dans la baie d'arrimage de chaque colonie. C'est dans cette station de travail que l'autodestruction des colonies est activée.

Si vous voulez boucler la colonie contre toute autre intrusion des Rrampon, il vous faudra activer l'autodestruction, qui est prévue pour vous donner juste assez de temps pour évacuer le Light Trooper vers son StarBreaker et le mettre en sécurité.

On accède à un terminal en faisant marcher le Light Trooper vers un écran et en le faisant se retourner pour qu'il se trouve en face de l'écran. Ensuite, il vous suffit de pousser le manche à balai vers le haut. Les bras de l'androïde monteront jusqu'au clavier et l'écran activera une fenêtre qui s'agrandit. Dans cette fenêtre, vous pouvez échanger votre score actuel contre toutes ressources que vous souhaitez acheter pour votre StarBreaker.

Chaque terminal n'a malheureusement qu'une seule ressource disponible et ce n'est peut-être pas la remise en état dont vous avez besoin à ce moment-là. Dans ce cas, au message échange, poussez le manche à balai vers la gauche et la vente et la remise en état seront abandonnées. Si vous cherchez une remise en état particulière, il vous faudra peut-être chercher dans de nombreuses salles jusqu'à ce que vous trouviez un terminal qui vend l'article particulier dont vous avez besoin. Lorsque vous avez accès à l'article requis et que vous souhaitez effectuer la transaction, poussez le manche à balai vers la droite et la remise en état sera automatiquement effectuée dans la baie d'arrimage et les crédits nécessaires déduits de votre score.

REALISATION D'UN NIVEAU

Pour réaliser un niveau de jeu et passer au niveau de difficulté suivant, vous devez neutraliser les infestations des Rrampon Overlords et des clams spaciaux Rrampon dans chaque centre colonies sur ce niveau planétaire. Une fois cela fait, les bases doivent être bouclées en activant le dispositif d'autodestruction de chaque base. Ce bouclage des bases peut être effectuée au fur et à mesure que chaque colonie est désinfestée et empêche la réinfestation par les renforcements Rrampon Harvester. Vous devriez toujours veiller à ne pas boucler tous terminaux qui remettront en état une ressource particulière qui peut être nécessaire jusqu'à la fin d'un niveau.

FRANÇAIS

Une fois que les colonies ont été désinfestées et bouclées, il vous faut détruire complètement tous Rrampon harvesters encore actifs dans l'atmosphère de la planète. Vous passerez ensuite au niveau de difficulté suivant où la prime de danger, payée toutes les secondes, est augmentée. Lorsque vous passez à un niveau supérieur, le nombre d'ennemis, la complexité et le nombre des centres colonies présents et le taux d'infestation augmentent.

NOTA : Les commandes de la version PC de StarBreaker sont identiques à la version Atari ST du jeu si vous utilisez une interface manche à balai Frames. (Voir le coupon à la fin de ce manuel si vous voulez commander cette interface).

TOUCHES DE FONCTION

Les touches de fonction suivantes vous aideront à contrôler le jeu :

F1/F2 : PAUSE/REPRISE DU JEU
F3/F4 : EFFETS SONORES ON/OFF
F10 : ABANDON DU JEU

TOUCHES DE COMMANDE

Ces touches peuvent être utilisées pour jouer le jeu au lieu d'utiliser un manche à balai.

TOUCHES DE COMMANDE DU CURSEUR :

Ces touches imitent les entrées faites à l'aide du manche à balai. Si vous voulez entrer un mouvement diagonal, appuyez sur les deux touches de part et d'autre du sens requis.

RETURN et 0 DU BLOC NUMERIQUE :

Appuyez sur l'une ou l'autre touche pour tirer avec les Aural Cannon du StarBreaker ou du Light Trooper.

BARRE D'ESPACEMENT :

Utilisée conjointement avec une commande de déplacement à l'aide d'un manche à balai ou d'un clavier, la barre d'espacement fait détoner les bombes à neutrons.

ITALIANO

ATARI ST E AMIGA

REQUISITI DEL SISTEMA

Il programma funzionerà su qualsiasi computer Atari ST oppure MEGA ST oppure CBM Amiga. Notate che solo la versione specificata sulla parte anteriore della scatola è contenuta nel disco del gioco. La versione per Atari ST non funzionerà su un Amiga e vice-versa. Predisponete il computer e il monitor a colori oppure la TV seguendo le istruzioni date nelle guide dell'hardware dei fabbricanti.

STARBREAKER richiede l'uso di almeno un joystick. Questo deve essere innestato nella porta 1 di un sistema Atari oppure nella porta 2 di un Commodore..

CARICAMENTO

Inserite il disco dello STARBREAKER nel drive A (ST) oppure drive 0 (Amiga) e accendete il computer. Il programma si caricherà e funzionerà automaticamente.

Nota: IL DISCO DEVE RIMANERE NEL DRIVE PER TUTTO IL TEMPO.

VERSIONE PC

REQUISITI DEL SISTEMA

Un compatibile IBM PC con un minimo di 512K RAM, un floppy disk drive da 5.25 pollici e una grafica compatibile EGA, DOS V2.0 oppure più alto. La velocità e la morbidezza dell'animazione dipenderà dalla velocità del sistema, essendo il livello dell'immagine regolato automaticamente per il sistema usato.

NOTA: Gli utenti che richiedono una versione su disco di 3.5" devono consultare il modulo in fondo a questo manuale.

CARICAMENTO

Inserite il disco del programma Star Breaker nel drive A e assicuratevi che la richiesta A: sia sullo schermo. Digitate STAR e premete il tasto Return per caricare STAR BREAKER.

CONTROLLO DI STARBREAKER

Dovete controllare Star Breaker via il joystick.

L'incrociatore semplicemente segue i movimenti del vostro joystick.

Premendo il grilletto si fanno partire le saette dei cannoni sonici, con un tiro rettilineo, nella direzione di marcia. (Le saette soniche sparate con il Cannone Aurale sono sintonizzate in modo da non danneggiare gli alleati). C'è un altro comando che potete dare allo Star Breaker ogni volta che le bombe ai neutroni sono presenti sul lato superiore destro della

STAR BREAKER

(3)

visualizzazione della situazione. Queste sono detonate premendo la barra degli spazi. Quando esplodono, distruggeranno qualsiasi scafo di Rrampon nelle immediate vicinanze.

Essi, e la fonte del carburante del Thruster possono solo essere riforniti operando ad una stazione di computer in un centro coloniale.

Per fare atterrare lo Star Breaker, volate appena sopra una base, decelerate a velocità zero e girate lo scafo. Se siete abbastanza vicino alla zona di atterraggio allora il raggio del trattore della base guiderà automaticamente la vostra nave giù in un atterraggio controllato. Dal momento che Star Breaker è mosso sottoterra vedrete una immagine del Light Trooper Cavaliere della Luce) che si prepara a lasciare il suo scafo.

LA VISUALIZZAZIONE DELLA SITUAZIONE

Nel centro della visualizzazione della situazione sotto la finestra del gioco vi è una grande finestra nera che mostra riferimenti di un singolo pixel in un varietà di colori. Ciascun punto indica la presenza di un oggetto del gioco.

OGGETTO

Star Breaker

COLOUR

blu chiaro
(lampeggiante)

Scafi principali da guerra di Rrampon

blu medio

Harvester(Verme) di Rrampon

giallo

Bozzolo di fuga del Harvester

giallo

Overlord esporto di Rrampon

giallo

Mina spaziale

verde

Sui-droide

verde

Sparo del Cannone Aurale di

Star Breaker

rosso

Centri coloniali

orange
(magenta su I PC version)

La linea interrotta mostra il livello del terreno e le linee verticali grigie verso la metà del visualizzazione mostrano il limite del raggio dei viz-droni.

Il radar diverrà inoperante quando lo Star Breaker è atterrato e voi prendete controllo del Light Trooper.

A sinistra e a destra della visualizzazione del radar vi sono tre serie di visualizzazioni delle informazioni;

In **alto a sinistra**, il numero di symbioti attualmente lasciati al giocatore più il symbioto attualmente in uso.

Sotto di ciò vi è la visualizzazione dello scudo. Mostrato come una barra gialla, questa risorsa è esaurita ogni volta che Star Breaker oppure Light Trooper sono colpiti dal fuoco nemico.

Nella **parte inferiore sinistra** della visualizzazione della situazione vi è la visualizzazione del livello del thruster, questo è mostrato come una barra verde.

Nella **parte superiore destra** della visualizzazione della situazione è mostrato il numero di bombe ai neutroni attualmente portato da Star Breaker.

Sotto la visualizzazione della batteria delle bombe ai neutroni vi è la visualizzazione delle munizioni del Cannone Aurale, mostrata come una barra rossa.

Nella **parte inferiore destra** del visualizzazione della situazione è mostrato il vostro punteggio, visualizzato come crediti Inter-Galattici. I crediti sono guadagnati raccogliendo il bottino automatico ogni volta che il viz-drone riporta la distruzione di un nemico. I crediti sono spesi nei terminali commerciali dei centri coloniali ogni volta che desiderate rifornire il vostro symbioto.

APERTURA DI SESSIONE CON IL COMPUTER

Se richiedete un rifornimento per un incrociatore spaziale Star Breaker dovrete aprire una sessione con uno dei computer che sono situati in delle stanze che formano i centri coloniali. Le colonie stesse sono controllate dai terminali principali del centro che è situato nell'area di arrivo di ciascuna colonia. E' in questo posto di lavoro che l'autodistruzione della colonia viene attivata.

Se desiderate sigillare la colonia contro ulteriori incursioni di Rrampon dovrete attivare l'autodistruzione, che è regolata per darvi appena il tempo sufficiente per evacuare il Light Trooper nuovamente sullo Star Breaker e verso la sicurezza.

Il collegamento con un terminale è ottenuto facendo andare il Light Trooper fino ad uno schermo e facendolo girare in modo che sia di fronte ad esso. Allora semplicemente premete il joystick verso l'alto. Le braccia dell'androide si alzeranno verso la tastiera e lo schermo attiverà una finestra allargata. In questa finestra potete commerciare il vostro punteggio attuale contro qualsiasi risorsa che desiderate acquistare per il vostro Star Breaker.

Ciascun terminale sfortunatamente ha solo disponibile una risorsa e essa può non essere il rifornimento di cui avete bisogno in quel momento. Se questo è il caso, allora alla richiesta di commerciare spingete il joystick verso sinistra e la vendita e il rifornimento sarà cancellato. Se state cercando un particolare rifornimento potete dover cercare attraverso molte stanze fino a quando trovate un terminale che sta vendendo il particolare prodotto che richiedete. Quando avete accesso al prodotto richiesto e desiderate completare la

transazione spingete il joystick verso destra e il rifornimento sarà automaticamente portato nel dock e i crediti necessari dedotti dal vostro punteggio.

COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

Per completare un livello dello svolgimento del gioco e procedere verso il successivo livello di difficoltà dovete neutralizzare le infestazioni di Overlord di Rrampon e molluschi spaziali di Rrampon in ogni centro coloniale su quel livello planetario. Quando ciò è fatto le basi devono essere sigillate attivando il meccanismo di autodistruzione di ciascuna base. Questa sigillazione delle basi può essere fatta come ciascuna colonia viene sgomberata e la ri-infestazione con i rinforzi di Harvester di Rrampon viene prevenuta. Dovrete sempre fare molta attenzione a non sigillare qualsiasi terminale che vi rifornirà di una particolare risorsa che può essere richiesta fino alla fine di un livello.

Dopo che le colonie sono sgomberate e sigillate dovete allora distruggere completamente qualsiasi Harvester di Rrampon ancora attivo nell'atmosfera del pianeta. Procederete allora al successivo livello di difficoltà dove il buono di credito del pericolo, pagato ogni secondo, è aumentato. Come ciascun nuovo livello è raggiunto, il numero di nemici, la complessità e il numero dei centri coloniali presenti e il livello di infestazione aumentano tutti.

NOTE: I controlli per la versione PC di Star Breaker sono identici a quelli della versione Atari ST del gioco se state usando un'interfaccia del Joystick della Frames. (Vedere il coupon alla fine di questo manuale per le informazioni su come ordinarlo).

TASTI DELLE FUNZIONI

I seguenti tasti delle funzioni vi aiuteranno a controllare il gioco.

F1/F2: PAUSA/CONTINUAZIONE DEL GIOCO
F3/F4: EFFETTI SONORI ATTIVATI/DISATTIVATI
F10: ABBANDONO DEL GIOCO

CONTROLLI DELLA TASTIERA

Questi tasti possono essere usati per la conduzione del gioco invece di usare un joystick. -

TASTI DEL CURSORE:

Questi tasti mimicano i movimenti del joystick; se volete fare un movimento diagonale allora premete i due tasti a lato della direzione richiesta.

RETURN o 0 SULLA TASTIERINA NUMERICA :

Premete uno di questi tasti per sparare il cannone aurale di Star Breaker oppure di Light Trooper.

BARRA DEGLI SPAZI:

Usata insieme con o il joystick oppure i movimenti di controllo della tastiera, la barra degli spazi fa detonare le Bombe ai Neutroni.