

VIDEO COMPUTER

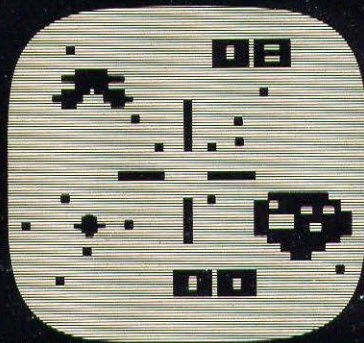
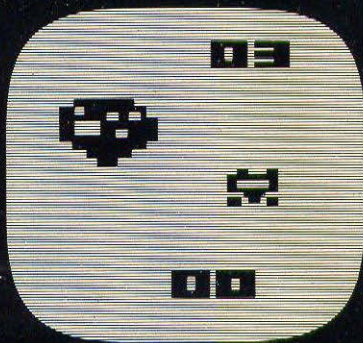
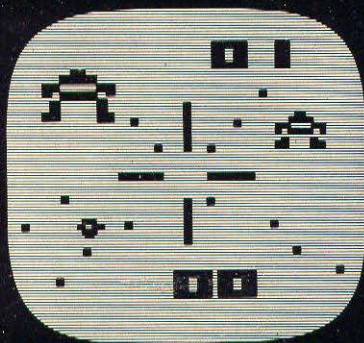
VC 4000

CASSETTE

19

KRIEG IM WELTRAUM
OUTER SPACE
COMBAT
GUERRE DANS
L'ESPACE

Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer
4000



Mit dieser Cassette werden Sie zum Kapitän eines Raumkreuzers, der gegen feindliche Raumschiffe kämpft und sein Schiff an einer Raumstation andockt.

Die Programme können allein oder zu zweit gespielt werden.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-schacht ein.
2. Drücken Sie die Taste **◀▶**: Die Programme werden in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Spiel **01**.
3. Durch wiederholtes Drücken der Taste **▶** werden die nachfolgenden Programme **02** bis **08** eingeschaltet.
4. Durch Drücken der Taste **◀▶** wird wieder Programm **01** eingestellt.
5. Mit der Taste **START** wird das jeweils eingestellte Programm gestartet.

With this cassette you become the captain of a space cruiser that combats enemy space ships and docks at a space station.

Programmes can be played alone or with one opponent.

How to use the cassette:

1. Plug in the Video-Computer properly and shove the cassette into the cassette holder.
2. Press the **◀▶** button: This feeds the programmes into the Video-Computer. Game **01** appears on the screen.
3. By repeated pressing of the **▶** button, the successive programmes from **01** to **08** are selected.
4. By pressing the **◀▶** button, you return to programme **01**.
5. The **START** button causes the respective programme to begin.

Cette cassette vous fera capitaine d'un croiseur spatial qui lutte contre les engins spatiaux adversaires. Il doit essayer d'entrer son engin aux docks de la station spatiale.

Les programmes peuvent être joués seul ou à deux.

C'est ainsi que la cassette sera mise en marche:

1. Branchez l'ordinateur Video suivant les instructions et introduisez la cassette dans le porte-cassette.
2. Appuyez sur la touche **◀▶**: les programmes seront entrés dans l'ordinateur Video. Le jeu **01** apparaît sur l'écran.
3. En appuyant plusieurs fois sur la touche **▶** les programmes suivants de **02** à **08** sont mis en marche.
4. Quand on appuie sur la touche **◀▶** le programme **01** sera de nouveau mis au point.
5. La touche **START** permet de mettre en marche le programme ajusté.

01**Feindlicher Angriff (für einen Spieler)**

Feindliche Raumschiffe greifen an. Mit dem Steuerknüppel des linken Handspielgerätes müssen die gegnerischen Raumschiffe in das Fadenkreuz der Laser-Kanone gebracht werden. Mit einer der beiden roten Tasten des linken Handspielgerätes wird der Laserstrahl ausgelöst, der das feindliche Raumschiff vernichtet.

Für jeden Abschluß werden 3 bis 5 Punkte (je nach Objekt und Schwierigkeit) gutgeschrieben und in den Bildschirm eingeblendet.

Gelingt der Abschluß nicht rechtzeitig, ertönt ein Alarmsignal. Wird auch dieser Hinweis nicht beachtet, rammt das feindliche Raumschiff Ihren Raumkreuzer, und Sie erhalten einen Minuspunkt.

02

wie **01**, aber doppelte Fluggeschwindigkeit.

03**Anlegemanöver im All (für zwei Spieler)**

Ein Raumschiff will an eine Raumstation anlegen – im Weltraum eine schwierige Aufgabe, zumal sich beide Objekte unabhängig voneinander steuern lassen.

Mit dem Steuerknüppel des linken Handspielgerätes wird das Raumschiff gelenkt, mit dem rechten die Raumstation.

Vor dem Anlegen muß das Raumschiff die Bremsraketen zünden, da sonst die Raumstation unter der Wucht des Aufpralls explodiert. Zu diesem Zweck muß eine der roten Tasten am linken Handspielgerät gedrückt werden.

Für jedes erfolgreiche Andocken gibt es einen Punkt, für jeden verfehlten Versuch (Explosion) einen Minuspunkt.

04

wie **03**, aber doppelte Geschwindigkeit.

05**Zweikampf im Weltall (für zwei Spieler)**

Der Spieler mit dem linken Handspielgerät versucht, möglichst viele feindliche Raumschiffe ins Fadenkreuz seiner Laser-Kanone zu bringen und abzuschießen. Gelenkt wird mit dem Steuerknüppel, geschossen mit einer der beiden roten Tasten. Der Spieler mit dem rechten Handspielgerät versucht, dies durch entsprechende Gegenbewegungen seines Steuerknüppels zu verhindern.

Für jeden Abschluß gibt es 7 Punkte, die in den Bildschirm eingeblendet werden.

06

wie **05**, aber doppelte Geschwindigkeit

07**Doppel-Angriff (für zwei Spieler)**

Ein Raumschiff und ein Raumgleiter müssen mit dem linken Handspielgerät ins Fadenkreuz gebracht und mit der Laser-Kanone (roter Knopf) abgeschossen werden. Der Spieler mit dem rechten Handspielgerät kann dies durch entsprechende Gegenbewegungen seines Steuerknüppels verhindern.

Das Spiel endet, wenn beide Objekte abgeschossen sind. Auf dem Bildschirm werden oben sieben Punkte für erfolgreichen Abschluß angezeigt, unten rechts die nicht in Anspruch genommene Spielzeit.

08

wie **07**, aber doppelte Geschwindigkeit.

Alle Programme haben eine Spieldauer von 99 Sekunden. Die noch zur Verfügung stehende Zeit wird in den Bildschirm eingeblendet. Nach Ablauf der Spielzeit ertönt eine Schlußmelodie, und die Zahl der erreichten Punkte wird eingeblendet.

01**Enemy attack ((for one player)**

Enemy space ships attack. By means of the left control stick the hostile space ships are lined up in the sights of the laser cannon. The laser beam that destroys the enemy space ship is fired by one of the red buttons on the left hand-set.

3 to 5 points are scored (depending on object and difficulty) for every kill and registered on the screen.

If the kill is not made in time, an alarm signal is sounded. Should this warning be disregarded, the enemy space ship rams your space cruiser, giving you a minus point.

02

like **01**, but twice as fast.

03**Space docking manoeuvre (for two players)**

A space ship wants to dock at a space station, which is a difficult task, as the two objects are independently controlled.

The space ship is manipulated by means of the control stick on the left hand-set, whereas the space station is manipulated by the right control stick.

Before docking, the space ship must fire its retro-rockets (triggered by one of the red buttons on the left hand-set), as otherwise the space station would be destroyed by the impact of the collision.

One point is scored for each successful docking, whereby a minus point is scored for every unsuccessful attempt (explosion).

04

like **03**, but twice as fast.

05**Duel in outer space (for two players)**

The player operating the left hand-set attempts to line up as many enemy space ships as possible in the sights of his laser cannon and shoot them down. Manipulation is by the control stick, and the cannon is fired by one of the two red buttons. The player with the right hand-set attempts to dodge the shots by appropriate counter moves of his control stick.

Seven points appear on the screen for every kill.

06

like **05**, but twice as fast.

07

Double attack (for two players)

A space ship and a space glider must be lined up in the laser cannon sights and shot down (red button). The player with the right hand-set can dodge the shots by appropriate countermoves of his control stick.

The game ends when both objects have been shot down. Seven points appear on the upper edge of the screen for every kill, and unused playing time on the lower right.

08

like **07**, but twice as fast.

All programmes have a playing time of 99 seconds. Remaining playing time is registered on the screen. At the end of the game, a closing melody is played and the number of points scored appears on the screen.

01

Attaque de l'adversaire (pour un joueur)

Des engins spatiaux ennemis attaquent. Avec le levier de commande du clavier gauche, les engins spatiaux de l'adversaire doivent être dirigés vers le réticule du canon laser. Une des deux touches rouges du clavier gauche sert à déclencher le faisceau laser, qui va détruire l'engin spatial de l'adversaire.

Chaque fois qu'on détruit un engin, on obtient 3 à 5 points (suivant l'objet et le degré de difficulté), ceci va apparaître sur l'écran.

Quand l'adversaire ne peut pas être abattu à temps, un signal d'alarme se fait entendre. Si cette indication n'est pas observée non plus, l'engin spatial de l'adversaire va entrer en collision avec votre croiseur spatial, et vous aurez un point de moins.

02

Comme **01**, mais double vitesse de vol.

03

Manoeuvre d'accostage dans l'espace (pour deux joueurs)

Un engin spatial veut accoster à une station spatiale – c'est une tâche difficile dans l'espace, surtout si l'on considère le fait qu'on peut commander les deux objets indépendamment l'un de l'autre.

On peut commander l'engin spatial au moyen du levier de commande du clavier gauche, la station spatiale est commandée par le clavier droit.

Avant l'accostage, l'engin spatial doit allumer les fusées de freinage sinon la station spatiale va exploser sous l'intensité du choc. Pour cette raison l'on doit appuyer sur une des touches rouges du clavier gauche.

On gagne un point pour chaque accostage réussi, toute tentative échouée (explosion) donne un point de moins.

04

Comme **03**, mais double vitesse.

05

Duel dans l'espace (pour deux joueurs)

Le joueur qui a le clavier gauche essaie de diriger le plus d'engins spatiaux ennemis possibles vers le réticule de son canon laser et de les abattre.

On commande avec le levier de commande et l'on tire avec une des deux touches rouges. Le joueur qui a le clavier droit essaie d'éviter cela en manoeuvrant son levier de commande par des mouvements contraires.

Chaque fois qu'on abat un engin spatial, on gagne sept points qui apparaissent sur l'écran.

06

Comme **05**, mais double vitesse.

07

Double attaque (pour deux joueurs)

Un engin spatial et un planeur spatial doivent être bougés vers le réticule au moyen du clavier gauche et l'on doit essayer de les abattre avec le canon laser (bouton rouge). Le joueur qui possède le clavier droit peut éviter cela en manoeuvrant son levier de commande par des mouvements contraires.

Le jeu s'achève quand les deux objets ont été abattus. En haut de l'écran l'on peut voir sept points si le coup a été réussi, dans la partie inférieure droite de l'écran est indiquée la durée du match qui n'a pas été jouée.

08

Comme **07**, mais double vitesse.

Tous les programmes ont une durée de 99 secondes. Le temps qui reste à jouer apparaît sur l'écran. Quand le jeu est terminé une mélodie finale retentit et l'on peut voir le nombre de points obtenus sur l'écran.