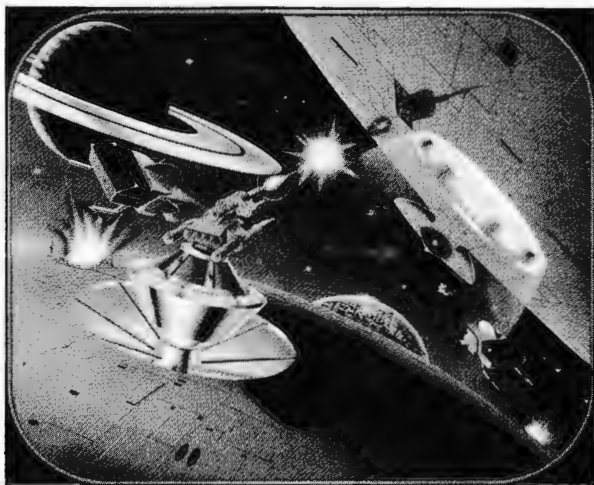


SUPER KREUZFEUER

Bedienungsanleitung



Aus dem Weltall kommt eine neue Bedrohung durch die bösen Morpuls vom Planeten Tzoris. Morpuls sind ohne Frage die wildesten Krieger östlich des Libra- Super-Sternnebels. Sie kommen in Gruppen zu zweit, zu dritt oder zu viert und sind bewaffnet mit den höchst gefährlichen Squandröns. Tauchen die Morpuls im späteren Spielverlauf bei einem höheren Schwierigkeitsgrad auf, so können sie nicht mehr gebremst werden. Sowohl ihre Flugbahn als auch ihre Bombenabwürfe sind nicht mehr vorausberechenbar. Was können Sie bei diesen ungleichen Chancen tun? Da gibt es nur eine Hoffnung: Sie müssen sie in einem ununterbrochenen Super-Kreuzfeuer vernichtend treffen. Die Möglichkeit dazu bietet Ihre furchteinflößende Spektron-Waffe, die einen doppelten holographischen Laserstrahlstoß erzeugt. Die Spektron-Waffe können Sie in verschiedenen Richtungen bewegen. Wenn das aus Energiemangel zu langsam geht, können Sie durch geschicktes Bewegen des Spektrons Energiepakete einfangen, die vom gelegentlich vorbeiziehenden Mutterschiff abgeworfen werden.

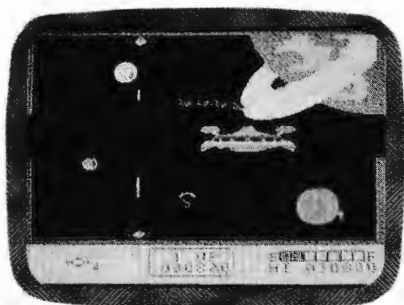
Vorbereitung des Spiels

1. Schließen Sie Ihr CBS- Videospielsystem am Antenneneingang Ihres Fernsehgerätes an.
2. Vergewissern Sie sich, daß die Spielkonsole ausgeschaltet ist.
3. Stecken Sie die SUPER- KREUZFEUER- Kassette senkrecht in den Kassettenschacht bis sie einen festen Sitz hat.
4. Schalten Sie die Spielkonsole ein, nachdem die Spielkassette eingeführt wurde.
5. Der Titel SPECTRAVIDEO wird nach wenigen Sekunden auf dem Bildschirm erscheinen.
6. Eine Übersicht über 10 Spielvarianten wird anschließend abgebildet. Wählen Sie eine Spielart aus, indem Sie die entsprechende Zahl auf Ihrem Steuergerät drücken. Die höchste Spielstärke 10 wird durch die Ziffer 0 abgerufen. Nun hören Sie eine kurze Melodie. Das Spiel kann beginnen.
7. Für 1- Personen- Spiele verbinden Sie das Steuergerät mit der Anschlußbuchse 1. Spieler 2 benützt das Steuergerät, das über Buchse 2 angeschlossen wurde.
8. Durch Drücken des * Knopfes nach Beendigung eines Spiels rufen Sie ein neues Spiel derselben Spielvariante auf. Das Drücken des # Knopfes ermöglicht Ihnen, eine andere Spielvariante auszuwählen.



Für jede der 10 Spielvarianten gibt es neun Schwierigkeitsgrade. Wenn Sie in die nächst höhere Spielstärke aufsteigen, tritt eine kurze Pause ein und das neue Spielniveau wird auf dem Bildschirm kurzfristig angezeigt.

An alle Spektralkrieger!



Sie haben tapfer alle vergangenen Herausforderungen angenommen und sind durch Dankreden und Medaillen gebührend geehrt worden. Doch nun erscheint eine weitere furchtbare Bedrohung am Horizont. Sie kommt von den bösen Morpuls von Planeten Tzoris, welche monatelang einen massiven Angriff auf das innere Sonnensystem geplant haben. Sie, die Elitekämpfer unserer Milchstraße, müssen aufbrechen, um die neue Herausforderung anzunehmen!

ZWECK

Zweck des Spiels ist, das innere Sonnensystem erfolgreich zu verteidigen und so viele Abschußpunkte wie möglich zu erreichen. Die Anzahl der zu vergebenen Punkte wird in dieser Anleitung noch beschrieben.

ENDE DES SPIELS

Sie haben im SUPER- KREUZFEUER vier Chancen; jeweils verwirklicht durch eine "Spektron"- Waffe. Wenn alle vier Spektrons durch gegnerischen Beschuß oder durch restlosen Energieverbrauch zerstört worden sind, endet das Spiel.

INFORMATION OBER DIE MORPULS

Wie Sie wissen, sind Morpuls mechanische Geschöpfe. Das hat zur Folge, daß sie in einer luftleeren Umgebung leben können. Im Kampf sind sie auf automatische Fortbewegung programmiert. Hüten Sie sich! Morpuls greifen in Wellen an; - später kommen wilde Kampfgeschwader. Später mehr davon!

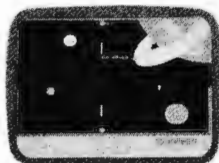
DIE SPEKTRON- MANÖVER

Nur eine Hoffnung gibt es im Kampf mit den üblen Morpuls; das Spektron. Dies ist die mächtigste Waffe östlich des Libra- Super- Sternnebels. Die Durchschlagkraft dieser Waffe liegt in ihrer Fähigkeit, einen doppelten holographischen Laserstrahlenstoß zu erzeugen. Wenn dieser eingesetzt wird, bringt er die Morpuls in echte Schwierigkeiten; sie können damit in einem vernichtenden Super- Kreuzfeuer geschlagen werden.

Jedes Spektron besteht aus zwei Teilen, dem Basis- Laser am Boden des Bildschirms und dem Zenit- Laser am oberen Rand des Bildschirms. Wird der Basis- Laser mit dem Steuerknüppel bewegt, so bewegt sich der Zenit- Laser automatisch mit. Um das Spektron schießen zu lassen, ist der Knopf des Bedienungsgärts zu drücken. Es gibt drei Möglichkeiten, diese furchterregende Waffe einzusetzen. Bei jeder Art muß sich das Morpulschiff zwischen den beiden Laserstationen befinden, damit ein Treffer erzielt werden kann.

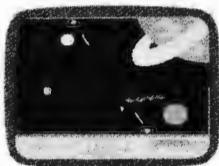
Parallel

Die 2 Spektron- Laserstationen bewegen sich in gleicher Richtung.



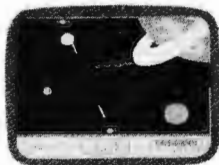
Diagonal

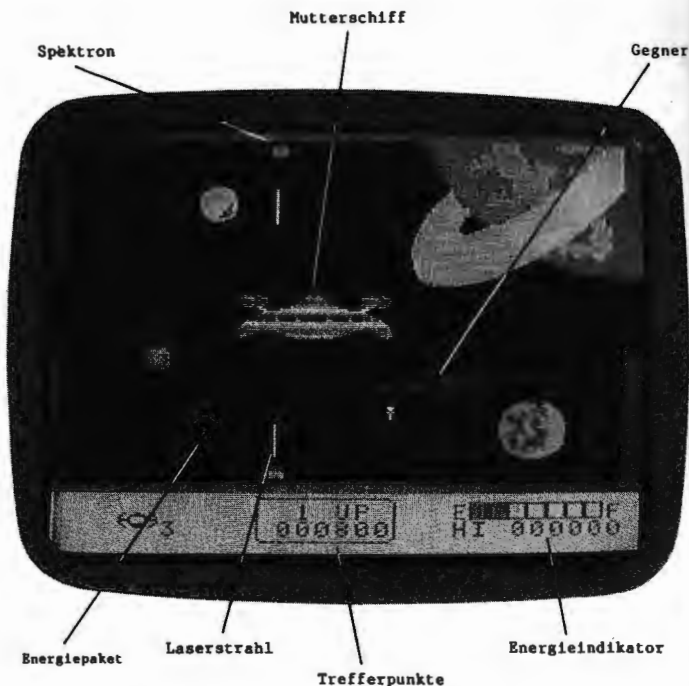
Die 2 Spektron- Laserstationen bewegen sich in entgegengesetzten Richtungen.



Zweifachgesteuert

Die 2 Spektron- Laserstationen werden voneinander unabhängig von zwei Spielern mit zwei Steuerhebeln bewegt.



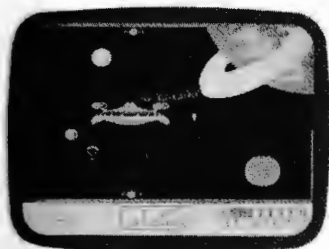


Es besteht die Möglichkeit, die Spektron- Laserstationen zueinander zu bewegen. Das gelingt aber nur bei ihrer Positionierung ganz links oder ganz rechts am Bildschirmrand. Diese Taktik, bei der das Spektron vom Boden abhebt, kann manchmal recht sinnvoll im Kampf eingesetzt werden.

LASER - TREIBSTOFF

Jedes der vier Spektrons hat einen begrenzten Energievorrat und muß in regelmäßigen Abständen aufgeladen werden. (Siehe Energieindikator am Bildschirm!) Wenn alle Energie verbraucht ist, geht das Spektron so verloren, als ob es durch eine Bombe zerstört worden wäre.

Wenn die Spektron- Energie bald verbraucht ist, erscheint das Mutterschiff (von einer bestimmten Melodie begleitet). Wenn es auftaucht, stellen Sie sich darauf ein, daß Sie Energiepakete, die mit dem Fallschirm abgeworfen werden, auffangen. Um auf diese Weise neue Energie zu tanken, muß der Basis- Laser direkt unter den Fallschirm gebracht werden.



Ankommendes Mutterschiff

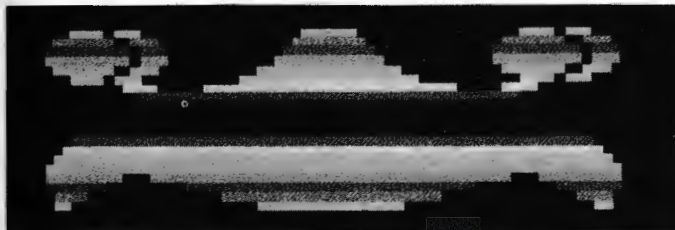


Auffangen des Energiepakets

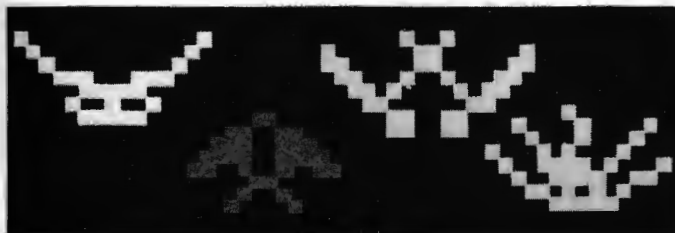
WEITERE INFORMATIONEN UBER DIE MORPULS

Wie schon vorher erwähnt, greifen die Morpuls in Wellen an; die wilden Kampfgeschwader werden erst in einem späteren Spielverlauf eingesetzt. Sie dürfen deshalb nie die Verteidigungshaltung aufgeben und denken, daß Sie die listigen Morpuls schon alle beseitigt hätten.

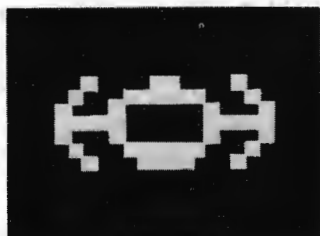
Die ersten Angreifen werden die aufreizenden Gupoiden sein. Wenn Sie 16 dieser Plagegeister beseitigt haben, werden Sie automatisch in eine höhere Spielstärke aufsteigen und ein wesentlich unangenehmeres Morpul-Schwadron wird erscheinen. Ein weiteres Fortschreiten im Spiel findet erst dann statt, wenn alle Mitglieder des Schwadrons ausgerottet sind. In höheren Schwierigkeitsgraden werden Sie auch mit Bomben beeinträchtigt, die von unten nach oben auf Ihre Zenit-Station geschleudert werden. Außerdem werden die Angriffsformen unberechenbar und das Verhalten der Bomben wird besonders bissig. Wenn Sie alle 9 Spielstärken in jeder Spielart durchstehen, haben Sie die begehrte KLIG-Medaille mehr als verdient.



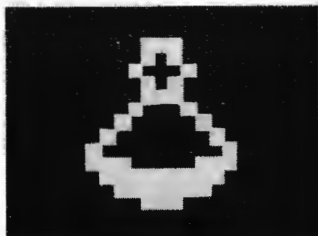
Mutterschiff



Gegner



Spektron



Energiepaket

PUNKTVERGABE

Schwierigkeitsgrad	Punkte je abgeschossenen Morpul
1	100
2	200
3	300
4	400
5	500
6	600
7	700
8	800
9	900

Wenn Sie den letzten Schwierigkeitsgrad erreicht haben, erhalten Sie jeweils eine zusätzliche Spektron- Waffe. Die höchste Punktzahl, die erreicht werden kann ist 999 999.

Erreichte Punktzahl	Ehrentitel
0 - 10 000	Morpul- Feger
10 000 - 50 000	Kreuz- Offizier
50 000 -100 000	Laser- Lord
über 100 000	KLIG- Medaillen- Inhaber

