

SPACE FURY™ und SEGA® sind Warenzeichen von
SEGA ENTERPRISES, INC.

© SEGA ENTERPRISES, INC.

WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

CBS
ELECTRONICS

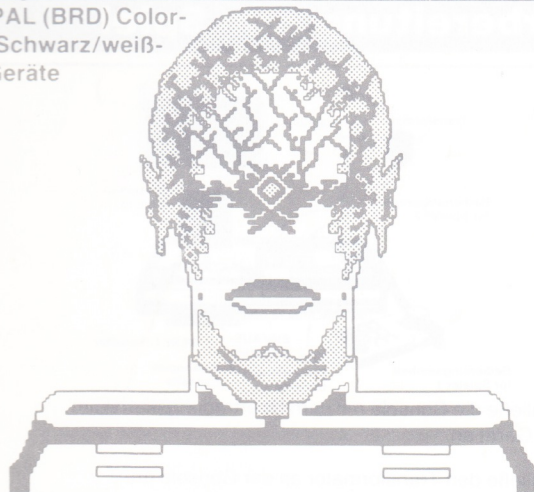
aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3

SPACE
FURY™
by
SEGA®

Spielanleitung

Für PAL (BRD) Color-
und Schwarz/weiß-
TV-Geräte



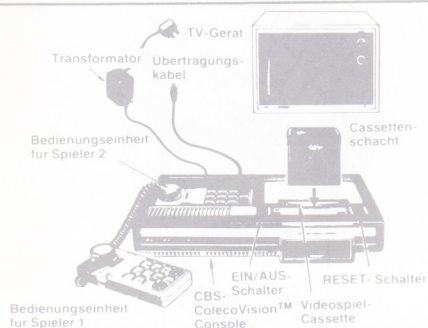
Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™
Videospiel-Computer

CBS
ELECTRONICS

Spielbeschreibung

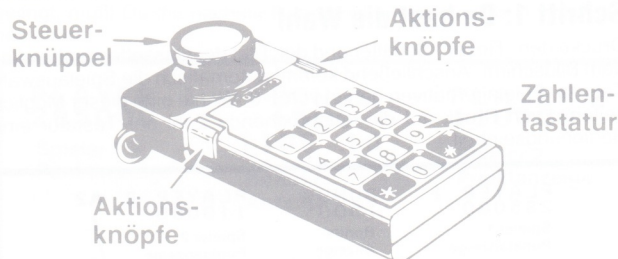
In SPACE FURY™ verteidigst Du Dein Raumschiff gegen die Flotte des "Alien Commanders". Weiche den feindlichen Aufklärern aus und zerstöre sie, bevor sie sich zu Raumkörpern zusammenschließen können, die tödliche Munition abfeuern. Wenn Du die erste Einheit eliminiert hast, kannst Du Dich an ein Mutterschiff andocken und hast damit mehr Angriffsmöglichkeiten. Wenn Du alle Einheiten besiegen kannst, hast Du Dich der gesamten feindlichen Flotte zu stellen! Wieviele Angreifer kannst du besiegen?

Vorbereitung zum Spiel



- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – auf "OFF" beim EIN/AUS-Schalter – bevor Du eine Cassette wechselst!**

GEBRAUCH DER BEDIENTUNGSEINHEITEN



BEACHTE: Wenn Du allein spielst, dann benutze die Bedienungs-einheit aus Fach 1. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungs-einheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für SPACE FURY™

- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad auswählen. Wenn Du * nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 2. Aktionsknöpfe:** Drücke den linken Aktionsknopf, um Dein Raumschiff in die vor ihm liegende Richtung zu steuern. Drücke den rechten Aktionsknopf, um nach vorne zu feuern.
- 3. Steuerknüppel:** Drücke den Steuerknüppel nach rechts, um Dein Raumschiff im Uhrzeigersinn zu drehen. Drücke ihn nach links, damit es sich entgegen dem Uhrzeigersinn dreht.

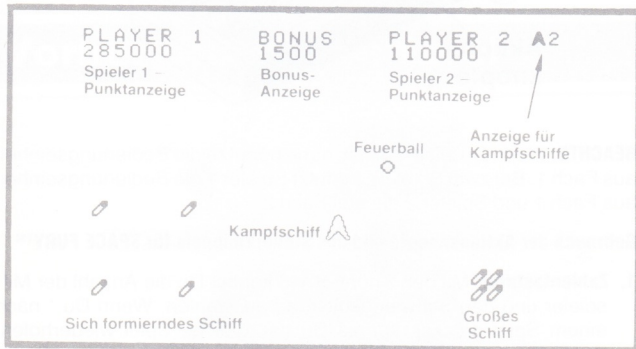
BEACHTE: Den Steuerknüppel nach vorn oder hinten zu bewegen, hat keinen Einfluß auf die Bewegungen des Raumschiffes.

BEACHTE: Bei zwei Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Raumschiff vernichtet wird.

So wird gespielt

Schritt 1: Du hast die Wahl

Drücke den "Reset"-Schalter und der Titel der Cassette erscheint auf dem Bildschirm. Anschließend kommt automatisch die Spielauswahl-Tabelle. Spielalternativen gehen von 1-8. Wähle eine dieser Möglichkeiten durch Druck auf die entsprechende Zahl der Tastatur einer Bedienungseinheit.



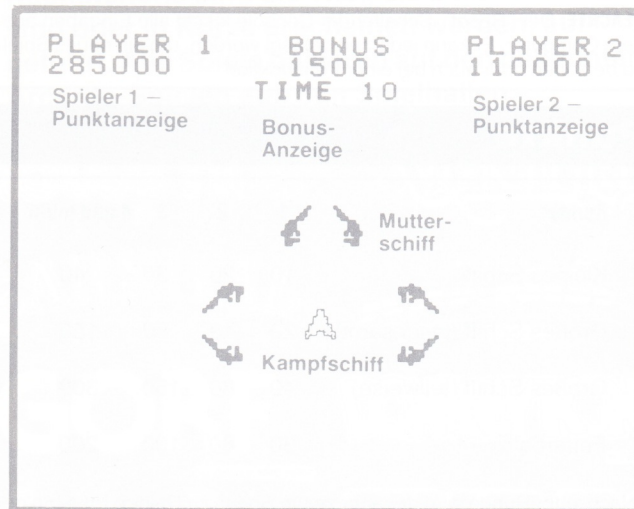
Schritt 2: Vorbereitung zum Kampf

Wenn Du Dein Spiel gewählt hast, fordert Dich der gefürchtete Alien Commander zum Kampf heraus. Dein erstes Kampfschiff erscheint im Zentrum des Bildschirms, bereit für die erste Runde. Laß es rotieren und drücke den rechten Aktionsknopf, um auf die Aufklärer zu feuern, bevor sie sich zu Raumschiffen zusammenschließen, die bei Berührung Dein Kampfschiff zerstören. Wenn sie sich jedoch gruppiert haben, muß Du Abstand halten und ihre tödlichen Feuerbälle vermeiden, aber gleichzeitig schießen!

Schritt 3: Du hast mehr Kraft

Wenn Du alle Aufklärer eliminiert hast, kommst Du in die Ankopplungsphase. Drehe Dein Raumschiff um die eigene Achse in Richtung des Mutterschiffs, an das Du andocken willst. Jedes Mutterschiff feuert anders, probiere sie alle drei und wähle das beste für jede Schlacht.

Drücke den linken Aktionsknopf, um das Schiff anzukoppeln. (Dein Kampfschiff muß in der Mitte des Mutterschiffs andocken.) Nun hast Du dreimal mehr Feuerkraft als zuvor! (Wenn das Andocken nicht gelingt, mußst Du die nächste Runde mit einem einzigen Kampfschiff bestehen.)



Schritt 4: Kampfkreuzer

In der zweiten Runde mußst Du gegen eine Gruppe von Kreuzern kämpfen. Benutze Deine Feuerkraft, um sie zu eliminieren. Danach kannst Du an ein anderes Mutterschiff andocken.

Schritt 5: Der Kampf geht unaufhaltsam weiter

Weitere Angreifer werden vom "Alien Commander" ausgesendet. Du mußst Zerstörer und Raumschiffe bekämpfen. Im weiteren Verlauf des Spiels mußst Du gegen die gesamte Flotte kämpfen! (Vergiß nicht, daß Du drei Möglichkeiten zum Andocken hast, jedesmal mit einem anderen Mutterschiff!)

Schritt 6: Neubeginn

Drücke *, um das gleiche SPACE FURY™-Spiel zu wiederholen.
Drücke #, um die Auswahltablelle auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.

BEACHT: Der "Reset"-Schalter der Console löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann jederzeit betätigt werden, um ein neues Spiel zu beginnen oder auch bei einer Fehlfunktion.

Punkte

Runde:	1	2	3	4 und mehr
Kleines Schiff	10	20	30	40
Großes Schiff (insgesamt)	20	40	80	150
Großes Schiff (teilweise)	40	80	150	300
Feuerball	30	60	100	200

Nach jeder Runde wird der angezeigte Bonus zu Deinen Punkten gezahlt.

Jeder Spieler erhält fünf Kampfschiffe pro Spiel. Bei mehr als 20.000 Punkten gibt es ein zusätzliches Kampfschiff.

Spaß am Entdecken

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um SPACE FURY™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichen Techniken aus – und viel Spaß!

Es gibt bereits eine große Auswahl von Videospiele-Cassetten von CBS-Electronics für die führenden Videospiele-Systeme. Nachstehend sind die Titel, die bereits lieferbar sind oder in Kürze erscheinen werden, aufgeführt. Alle Spiele basieren auf den bekannten Arcade-Spielen aus den Spielhallen.



CARNIVAL, TURBO and ZAXXON are Trademarks of Sega Enterprises Inc.
GORF and WIZARD OF WOR are Trademarks of Bally Midway Mfg Co
COSMIC AVENGER and LADY BUG are Trademarks of Universal Co Ltd
MOUSETRAP and VENTURE are Trademarks of Exidy Incorporated
DONKEY KONG is a Trademark of Nintendo of America Inc