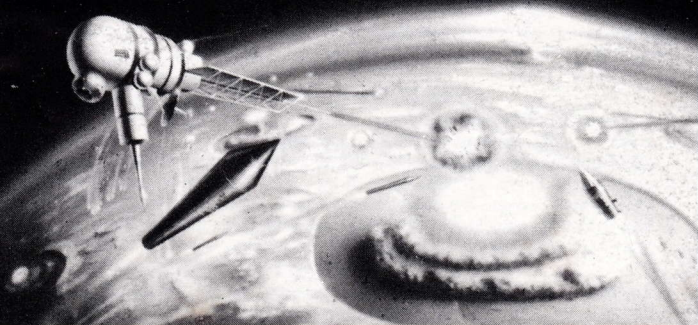


SEGA®

SD1

NOW THE ODDS ARE EVEN



PLAYER'S GUIDE

S.D.I. NOW THE ODDS ARE EVEN PLAYER'S GUIDE

INTRODUCTION

SDI – Strategy and Arcade action at its best!

This classic Sega arcade hit, in the true Ronald Reagan Strategic Defense Initiative style, tests your skills in both offensive and defensive warfare to the limit. It's all out nuclear war and your mission is to defend your country from enemy nuclear space weapons and save the planet from imminent catastrophe.

SPECIAL FEATURES

- Single or multi-player modes
- Offensive and defensive levels at each stage
- 1040 loads in one go!
- Seven main tunes
- Over 300 different sprites – animated deadly enemies which will collide with one another.

LOADING INSTRUCTIONS

Set-up your Computer System as detailed in the instruction booklets that accompany your Computer, and connect to your TV or monitor. Ensure that any cartridges or peripherals (such as disk drives, cassette players, printers, etc.) are disconnected from your computer. Failure to do so may cause loading difficulties. (If your computer has a built in disk or cassette drive you will not be able to disconnect the built-in item, but ensure that any other peripherals are disconnected.)

COMMODORE 64/128 DISK

1. Turn on your disk drive and computer.
2. If you are using a Commodore 128 type the following:
G064 then press RETURN Y then press RETURN.
3. Insert the disk in your disk drive, label side up.
4. Plug a joystick into port 2.
5. Type LOAD "*" ,8,1, and press RETURN. After a short while, the title screen will appear.

COMMODORE 64/128 CASSETTE

1. Turn on your computer. If you are using a Commodore 128 type the following:
G064 then press RETURN Y then press RETURN.
2. Insert the cassette into your datacassette, side A facing upwards, and ensure it is fully rewound.
3. Plug a joystick into port 2.
4. Hold down the SHIFT key, then press the key marked RUN/STOP.

Game Controls

The player controls both satellite and cursor; pressing fire will aim a laser from the satellite to the current cursor position.

When using a joystick or keyboard both satellite and cursor respond to normal joystick movement. If the fire button is pressed the cursor only will move and lasers will fire.

SDI may also be played as a team game, one player moving the satellite using keyboard, and a second player controlling the cursor and laser with a joystick.

An additional feature on the Spectrum version is that pressing the SPACE bar will toggle between the above controls and the alternative version, in which both satellite and cursor will move whether or not the fire button is pressed.

Game Details

Press P Pause on/off

Q Restart game

The screen displays both players scores and lives remaining – in a two-player game the relevant “1-UP” or “2-Up” will be highlighted to show which player’s turn.

The damage bar at the bottom of the screen relates to damage to your space station. If the bar fills up completely the game will end.

There are 12 levels in SDI during which you will face waves of enemy and enemy base missiles, satellites and fighters. If at anytime during an offensive half you allow any enemy craft to penetrate your defences you must play a defensive half. At the end of each half you will receive a report on the results of that half: a perfect score will be rewarded with 20,000 bonus points (and a dancing duck!).

During play you will also come across satellites bearing bonus pods. Shoot at the satellites to release the pods, then dock with the pod to gain extra cursors.

ATARI ST

Control Options

From the title screen press SPACE to return to option screen.

Press F1 1 Player game (or 2 player team game)

F2 2 Player game

F3 Redefine keys

Mouse Controls

Moving the mouse normally will move the cursor. Holding down the left hand mouse button will enable movement of the satellite.

Press right hand button to fire lasers to current cursor position.

Mouse and Joystick Controls

Use the joystick in Port 1 to move the satellite. Mouse in Port 0 will move cursor – right hand mouse button to fire lasers.

Game Details

Press BACKSPACE Pause On/Off

ESC Restart game

F10 Music On/Off

The screen displays both players scores and lives remaining – in a two-player game the relevant “1-Up” or “2-Up” will flash to show which player’s turn.

The damage bar at the bottom of the screen relates to damage to your space station. If the bar fills up completely the game will end.

There are 12 levels in S.D.I. during which you will face waves of enemy and enemy base missiles, satellites and fighters. If at any time during an offensive half you allow any enemy craft to penetrate your defences you must play a defensive half. At the end of each offensive half you will receive a report on the results of that half: a perfect score will be rewarded with 20,000 bonus points (and a dancing duck!).

During play you will also come across satellites bearing bonus pods:

BLUE – Extra speed when moving Satellite.

RED – Multiple cursors (up to 3).

YELLOW – Extra fire power (bigger explosions)

To collect the bonus pods shoot at them to release them, then steer your satellite into the pod before it leaves the screen.

Disk B should be left in the disk drive in order to save the high score table.

SDI NOW THE ODDS ARE EVEN (ORDER: DAS PREKÄRE GLEICHGEWICHT)

EINFÜHRUNG

SDI – Strategie und Arkaden-Action, wie man es sich wünscht!

Dieser Klassische Sega Arkaden-Knüller im Sinne von Ronald Reagans Strategic Defense Initiative stellt Ihre Geschicklichkeit in offensiver und defensiver Kriegsführung auf die Probe! Der totale Atomkrieg ist ausgebrochen, und Ihre Aufgabe ist es, Ihr Land von den feindlichen Kernwaffen zu schützen und den Planeten Erde von der unausweichlichen Katastrophe zu retten!

SPEZIALFUNKTIONEN

- Solo – oder Multi-Spieler-Betrieb
- Auf jeder Ebene offensive und defensive Phasen
- 1040 "Landungen" aufs Mal
- Sieben musikalische Themen
- Über 300 verschiedene Sprites: belebte Feinde in zahllosen Kollisionen.

LADEANLEITUNG

Bitte richten Sie Ihr Computersystem unter Beachtung der Anleitungen in der Begleitdokumentation ordnungsgemäß ein, und schließen Sie einen Fernseher oder Monitor an. Vergewissern Sie sich, daß etwaige Cartridges oder Peripheriegeräte (Diskettenlaufwerke, Kassettenspieler, Drucker u.ä.) vom Computer getrennt sind. Nichtbeachtung dieser Vorschrift kann zu Schwierigkeiten beim Laden führen. (Bei Systemen mit eingebauten Disketten – oder Kassettenspielerlaufwerken müssen diese natürlich nicht entfernt werden, doch bitte sorgen Sie dafür, daß alle übrigen Geräte vom System getrennt sind.)

SPECTRUM 48K/128K/+ CASSETTE

1. If you are using a 128K/+ machine then select 48K mode.
2. Type LOAD"" and then press ENTER.

ATARI ST

1. Insert disk 1 and switch on monitor and computer.
2. After a short while the loading screen will be displayed and the music will play. After the music stops the main game will load automatically. (Pressing SPACE while the music plays will skip the rest of the music.) You will be prompted to insert disk 2.
3. If you are using a 520 ST the levels will be loaded from disk on completion of each level. If using a 1040 ST all twelve levels will load into memory.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. Therefore, in the event that you experience any difficulties whilst loading, it is unlikely to be a fault with the product itself. We suggest that you switch OFF your computer and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty, and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you contact your Customer Advice Department in writing for assistance:

Activision Customer Advice (S.D.I.)

Blake House

Manor Farm Estate

Manor Farm Road

Reading

BERKSHIRE

Your letter should clearly state the following:

- your name and address
- a daytime telephone number
- the name of the product you are having difficulty with
- whether it is on cassette or diskette
- the computer system you are using and any peripherals, joysticks etc you use with the software.

GAMEPLAY AND CONTROLS COMMODORE 64/128

Control Options

From the title screen press SPACE to return to option screen.

The keyboard controls are as follows:

- Q Up
- A Down

I Left
O Right
P Fire

SPACE -TOGGLE MOVEMENT (Satellite/cursor).

F1 One player game

F2 Two player game

Run/Stop Pause

Q Quit (when paused)

Joystick Control

Use the joystick, without pressing the fire button, to move both the cursor and satellite.

Use the joystick, when pressing the fire button, to move the cursor only and fire the lasers.

Game Details

Press BACKSPACE Pause On/Off

ESC Restart game

F10 Music On/Off

The screen displays both players and lives remaining – in a two-player game the relevant “1-Up” or “2-Up” will flash to show which player’s turn.

The damage bar at the bottom of the screen relates to damage to your space station. If the bar fills up completely the game will end.

There are 12 levels in S.D.I. during which you will face waves of enemy and enemy base missiles, satellites and fighters. If at any time during an offensive half you allow any enemy craft to penetrate your defences you must play a defensive half. At the end of each offensive half you will receive a report on the results of that half: a perfect score will be rewarded with 20,000 bonus points (and a dancing duck!).

During play you will also come across satellites bearing bonus pods:

BLUE – Extra speed when moving Satellite.

RED – Multiple cursors (up to 3).

YELLOW – Extra fire power (bigger explosions)

To collect the bonus pods shoot at them to release them, then steer your satellite into the pod before it leaves the screen.

Disk B should be left in the disk drive in order to save the high score table.

SPECTRUM 48K/128K/+

Control Options

Press 0 To start game.

1 To toggle between 1 & 2 Player game.

2 Define controls.

The keyboard controls are as follows:

J UP

N Down

Z Left

X Right

ENTER Fire

COMMODORE 64/128, CASSETTE

1. Computer einschalten. Bei Verwendung eines Commodore 128 folgendes eingeben: G064, dann RETURN Y, dann RETURN.
2. Kassette in die Datasette einlegen, mit der Seite A nach oben. Sicherstellen, daß das Band vollständig zurückgespult ist.
3. Einen Joystick über Steckplatz 2 anschließen.
4. SHIFT-Taste festhalten, dann die Taste mit der Aufschrift RUN/STOP drücken.

SPECTRUM 48IK/128K, CASSETTE

1. Bei Benutzung eines 128K/+ computers zunächst in den 48K Modus umsteigen.
2. LOAD"" eingeben, gefolgt von ENTER.

ATARI ST

1. Diskette 1 einlegen, dann Monitor und Computer einschalten.
2. Nach wenigen Sekunden erscheint die Ladebildschirmanzeige, und die Musik setzt ein. Sobald die Musik aufhört, wird das Spiel automatisch geladen. (Durch Drücken der LEERTASTE kann man die Musik "abschalten"). Das Programm fordert zum Einlegen von Diskette 2 auf.
3. Bei Benutzung eines 520 ST werden die einzelnen Spielstufen jeweils nach Abschluß einer Stufe geladen; der 1040 St lädt sämtliche 12 Stufen gleichzeitig in den Speicher.

SPECTRUM 48K/128K/+ DIE STEUEROPTIONEN:

Taste	
0	Spielstart
1	Hin- und Herschalten zwischen 1- und 2-Spieler-Modus
2	Definition der Steuerung
Die Tastaturbelegung ist wie folgt:	
J	Hoch
N	Runter
Z	Links
X	Rechts
ENTER	Feuer

DIE SPIELSTEUERUNG

Der spieler steuert den Satelliten und den Cursor. Bei Betätigung des Feuerknopfs wird ein Laserstrahl von einem Satelliten auf die aktuelle Cursorpsition gerichtet. Bei Verwendung eines Joysticks oder der Tastatur reagieren sowohl der Satellit wie auch der Cursor auf die üblichen Joystick-Bewegungen. Wenn gleichzeitig der Feuerknopf gedrückt wird, bewegt sich nur der Cursor, während die Laserkanonen feuern.

SDI kann auf Wunsch auch als Team-Spiel organisiert werden, wobei der eine Spieler die Tastatur zur Steuerung des Satelliten verwendet, während der andere mit dem Joystick den Cursor und den Laser bedient.

Die Spectrum-Version bietet außerdem die Möglichkeit, durch Drücken der LEERTASTE von der oben beschriebenen Steuermöglichkeit auf eine andere umzuschalten, bei welcher stets gleichzeitig Satellit und Cursor bewegt werden, unabhängig davon, ob der Feuerknopf gedrückt wird oder nicht.

EINZELHEITEN DES SPIELS

Taste

P Pause ein/aus

Q Neustart des Spiels

Auf der Bildschirmanzeige erkennen Sie sowohl den Punktestand beider Spieler wie auch die noch verbleibenden Leben. In einem 2-Spieler-Spiel wird jeweils das 1-Up oder 2-Up hervorgehoben, damit man weiß, wer am Zug ist.

Die Schadensanzeige am unteren Bildschirmrand informiert über den Zustand Ihrer Raumstation. Wenn der Balken ganz gefüllt ist, endet das Spiel.

SDI umfaßt zwölf Ebenen, in denen Sie mit feindlichen Wellen konfrontiert werden, Raketenangriffen, Satelliten und Kämpfern. Wenn Sie es zu irgendeinem Zeitpunkt während der offensiven Phase zulassen, daß ein Feindflugzeug in Ihre Verteidigungsreihen einbricht, dann sind Sie gezwungen, auf Defensiv-Strategie (d.h. auf die defensive Hälfte) umzuschalten. Nach Abschluß jeder Hälfte wird ein Bericht über die erzielten Ergebnisse ausgegeben. Ein perfektes Resultat wird mit Prämienpunkten (und einer tanzenden Ente) Belohnt.

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen auch Satelliten begegnen, die Prämienkapseln in sich führen. Sie müssen versuchen, die Satelliten zu treffen, damit diese die Kapseln abwerfen; docken Sie dann an der Kapsel an, um zusätzliche Cursors zu erhalten.

ATARI ST DIE STEUEROPTIONEN

Drücken Sie bei Anzeige der Titelschirmseite die LEERTASTE, um auf die Optionsseite zurück zu gelangen.

Taste

F1 Solo-Spiel (oder 2-Spieler Team-Modus)

F2 2-spieler-Variante

F3 Neudefinition der Tasten

EINZELHEITEN DES SPIELS

Taste

Rückschritt Pause ein/aus

ESC Neustart des Spiels

F10 Musik ein/aus

Auf der Bildschirmanzeige erkennen Sie sowohl den Punktestand beider Spieler wie auch die noch verbleibenden Leben. In einem 2-Spieler-Spiel blinkt jeweils 1-Up oder 2-Up, damit man weiß, wer am Zug ist.

Die Schadensanzeige am unteren Bildschirmrand informiert über den Zustand Ihrer Raumstation. Wenn der Balken ganz gefüllt ist, endet das Spiel.

PROBLEME, DIE BEIM LADEN AUFTRETEN KÖNNEN

Wir sind um eine ständige Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen diese vor der Auslieferung den strengsten Qualitätskontrollen. Von daher müssen etwaige beim Laden auftretende Schwierigkeiten in den meisten Fällen woanders gesucht werden und gehen nicht auf einen Defekt zurück. Sollten Sie irgendwelche Probleme haben, empfehlen wir Ihnen, den Computer auszuschalten und die einzelnen Schritte der Ladeanleitung ein zweites Mal sehr sorgfältig durchzuführen. Bitte vergewissern Sie sich, daß Sie auch wirklich die Beschreibung verwenden, die auf Ihr System und Ihre Spielversion zutrifft. Sollte das Problem sich nicht beheben lassen, schlagen Sie bitte in der Dokumentation zu Ihrem computer nach oder wenden Sie sich an Ihren Softwarehändler um Rat. Wenn Sie sämtliche Hardware auf mögliche Fehler überprüft haben und das Problem dennoch weiter andauert, dann schreiben Sie doch bitte an unseren Kundendienst:

Activision Customer Advice (S.D.I.)

Blake House

Manor Farm Estate

Manor Farm Road

Reading

BERKSHIRE, England

Ihr Brief sollte unbedingt die folgenden Punkte enthalten:

- Ihren Namen und Ihre Anschrift
- Die Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind
- Den Namen des Programms, mit dem Sie Probleme haben
- Angabe, ob Disketten – oder Kassettenversion
- Genaue Bezeichnung Ihres Computersystems und aller Peripheriegeräte – Joysticks usw. – die zusammen mit dem Programm verwendet werden.

SPIELVERLAUF UND STEUERUNG COMMODORE 64/128 STEUEROPTIONEN

Von der Titeldschirmseite aus die LEERTASTE drücken, um auf die Optionenseite zurückzugelangen.

Die Tastaturbelegung ist wie folgt:

Q Hoch

A Runter

I Links

O Rechts

P Feuer

LEERTASTE: Umschalten der Bewegung (Satellit/Cursor)

F1 Solo-Spiel

F2 2-Spieler – Variante

Run/Stop Pause

Q Beenden (aus dem Pausenzustand)

STEUERUNG ÜBER DEN JOYSTICK

Den Joystick (ohne Drücken der Feuertaste) benutzen, um sowohl den Cursor wie auch den Satelliten zu manövrieren.

Den Joystick (mit gedrücktem Feuerknopf) benutzen, um den Cursor allein zu bewegen und die Laserkanone zu bedienen.

EINZELHEITEN DES SPIELS

Taste

Rückschritt Pause ein/aus

ESC Neustart des Spiels

F10 Musik ein/aus

Auf der Bildschirmanzeige erkennen Sie sowohl den Punktestand beider Spieler wie auch die noch verbleibenden Leben. In einem 2-Spieler-Spiel blinkt jeweils 1-UP oder 2-UP, damit man weiß, wer am Zug ist.

Die Schadensanzeige am unteren Bildschirmrand informiert über den Zustand Ihrer Raumstation. Wenn der Balken ganz gefüllt ist, endet das Spiel.

SDI umfaßt zwölf Ebenen, in denen Sie mit feindlichen Wellen konfrontiert werden, Raketenangriffen, Satelliten und Kämpfern. Wenn Sie es zu irgendeinem Zeitpunkt während der offensiven Phase zulassen, daß ein Feindflugzeug in Ihre Verteidigungsreihen einbricht, dann sind Sie gezwungen, auf Defensiv-Strategie umzuschalten. Nach Abschluß jeder Hälfte wird ein Bericht über die erzielten Ergebnisse ausgegeben. Ein perfektes Resultat wird mit 20,000 Prämienpunkten (und einer tanzenden Ente) belohnt.

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen auch Satelliten begegnet, die Prämienkapseln mit sich führen.

BLAU Beschleunigung beim Manövrieren des Satelliten

ROT Mehrere Cursor (bis 3)

GELB Zusätzliche Feuerkraft (heftigere Explosionen)

Zum Einsammeln der Bonus-Kapseln müssen Sie auf sie schießen, damit sie sich vom Satelliten lösen, dann Ihren Satelliten zu der Kapsel bringen, bevor diese von der Bildschirmfläche entwindet.

Bitte belassen Sie Disk B während des Spiels im Diskettenlaufwerk, damit die High-Score-Tabelle abgespeichert werden kann.

COMMODORE 64/128, DISKETTE

1. Diskettenlaufwerk und Computer einschalten.
2. Bei Verwendung eines Commodore 128 folgendes eingeben:
GO64, dann RETURN Y drücken, gefolgt von RETURN.
3. Diskette mit der Aufschrift nach oben in das Laufwerk einlegen.
4. Einen Joystick über Steckplatz 2 anschließen.
5. LOAD "***",8,1 eingeben und RETURN drücken. In wenigen Sekunden erscheint der Titelschirm.

votre ordinateur et de répéter attentivement les instructions de chargement en vous assurant que les instructions que vous suivez sont celles qui correspondent à votre système. Si, après avoir vérifié l'ensemble de votre matériel, vos difficultés persistent, nous vous conseillons de vous adresser par écrit à notre service d'assistance à la clientèle:

Activision Customer Advice (SDI)

Blake House

Manor Farm Estate

Manor Farm Road

Reading

BERKSHIRE RG2 0JN

Dans votre lettre, vous devrez préciser clairement les renseignements suivants:

- votre nom et adresse
- votre numéro de téléphone
- le nom du produit
- préciser si c'est une disquette ou une cassette
- préciser le système d'ordinateur que vous utilisez, unités périphériques ...

COMMANDES ET JEU COMMODORE 64/128 OPTIONS DE COMMANDES

Lorsque vous voyez la page de présentation, appuyez sur la barre d'espace pour retourner à l'écran d'options.

Commandes au clavier:

Q HAUT

A BAS

I GAUCHE

O DROITE

P FEU

Barre d'espace MOUVEMENT (satellite/curseur)

F1 Version à 1 joueur

F2 Version à 2 joueurs

RUN/STOP Pause

Q Quitter (quand la touche pause est activée)

Commandes au joystick:

Utilisez le joystick sans appuyer sur le bouton de tir pour bouger à la fois le curseur et le satellite.

Utilisez le joystick en appuyant sur le bouton de tir pour déplacer seulement le curseur et utiliser les lasers.

Autres touches utiles.

Barre d'espace Pause OUI/NON

ESC Redémarrer le jeu

F10 Musique OUI/NON

L'écran affiche les deux joueurs et le nombre de vies qu'il leur reste. Dans la version à

deux joueurs, les messages "1-Up" ou "2-Up" clignoteront pour vous indiquer quand sera votre tour.

La barre des dégâts située en bas de l'écran vous indique les dégâts de votre station spatiale. Si la barre disparaît entièrement, le jeu se terminera.

Il y a 12 niveaux dans SDI dans lesquelles vous affronterez vos ennemies, leurs missiles, leurs satellites et leurs chasseurs. Si vous manquez un seul des missiles ou autres armes, vous serez obligé d'opter pour stratégie défensive. A la fin de chaque "demie-offensive", votre score s'affichera donnant le résultat de cette première "moitié" de jeu. Un score élevé sera récompensé par un bonus de 20 000 points (et un canard qui se mettra à danser!).

Pendant le jeu, vous rencontrerez également des satellites transportant des "gousses" de bonus:

BLEU: augmentera la vitesse de votre satellite

ROUGE: curseurs multiples (jusqu'à trois)

JAUNE: puissance de tir supplémentaire (explosions importantes).

Pour obtenir les "gousses" de bonus, tirez sur les satellites pour les libérer puis dirigez votre satellite dans les "gousses" avant qu'il ne quitte l'écran.

La disquette B devra rester dans le lecteur afin que vous puissiez sauvegarder la table des scores.

SPECTRUM 48K/128K

Les commandes au clavier sont les suivantes:

J HAUT

N BAS

Z GAUCHE

X DROIT

ENTER TIRER

Autres touches

0 démarre le jeu

1 permet de jongler entre la version à 1 ou 2 joueurs

2 définit les commandes

LE JEU

Le joueur contrôle à la fois le satellite et le curseur; en appuyant sur la touche de tir, vous dirigerez un laser du satellite vers la position actuelle du curseur.

En utilisant le joystick ou le clavier, le satellite et le curseur répondront aux mouvements du joystick. Si vous appuyez sur le bouton de tir, seul le curseur sera activé ainsi que les lasers.

SDI peut aussi se jouer en équipe, un joueur contrôlant le satellite à l'aide du clavier et un second joueur contrôlant le curseur et les lasers avec le joystick.

En appuyant sur la barre d'espace, vous pourrez jongler entre les contrôles ci-dessus et la version alternative dans laquelle le satellite ou le curseur seront activés selon que le bouton de tir sera activé ou non.

Autres touches

P Pause OUI/NON

SDI umfaßt zwölf Ebenen, in denen Sie mit feindlichen Wellen konfrontiert werden, Raketenangriffen, Satelliten und Kämpfern. Wenn Sie es zu irgendeinem Zeitpunkt während der offensiven Phase zulassen, daß ein Feindflugzeug in Ihre Verteidigungsreihen einbricht, dann sind Sie gezwungen, auf Defensiv-Strategie umzuschalten. Nach Abschluß jeder Hälfte wird ein Bericht über die erzielten Ergebnisse ausgegeben. Ein perfektes Resultat wird mit 20,000 Prämienpunkten (und einer tanzenden Ente) belohnt.

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen auch Satelliten begegnet, die Prämienkapseln mit sich führen.

BLAU Beschleunigung beim Manövrieren des Satelliten

ROT Mehrere Cursor (bis 3)

GELB Zusätzliche Feuerkraft (heftigere Explosionen)

Zum Einsammeln der Bonus-Kapseln müssen Sie auf sie schießen, damit sie sich vom Satelliten lösen, dann Ihren Satelliten zu der Kapsel bringen, bevor diese von der Bildschirmfläche entwindet.

Bitte belassen Sie disk B während des Spiels im Diskettenlaufwerk, damit die High-Score-Tabelle abgespeichert werden kann.

BEDIENUNG ÜBER DIE MAUS

Die normalen Bewegungen mit der Maus dienen zum Umhermanövrieren des Cursors.

Durch Festhalten der linken Maustaste wird die Bewegung des Satelliten aktiviert.

Drücken Sie die rechte Maustaste, um Laserstrahlen auf die aktuelle Cursorposition zu richten.

MAUS- UND JOYSTICK-STEUERUNG

Benutzen Sie den Joystick in Steckplatz 1 zum Bewegen des Satelliten. Die Maus in Port 0 bewegt den Cursor, die rechte Maustaste dient zum Feuern der Laserstrahlen.

SDI GUIDE D'INSTRUCTIONS

INTRODUCTION

SDI – un jeu de stratégie-arcade parfait!

Ce hit classique de SEGA inspiré du Plan de Défense Stratégique à la Ronald Reagan, testera vos capacités et votre habilité face à une guerre à la fois offensive et défensive. La guerre nucléaire a éclaté et votre mission consiste à défendre votre pays des attaques des armes nucléaires de vos ennemis et de sauver la planète d'une catastrophe imminente.

CARACTERISTIQUES

- peut se jouer seul ou à plusieurs
- guerre offensive et défensive à chaque niveau de jeu
- 1040 charges en une seule fois!

- 7 thèmes musicaux différents
- plus de 300 figurines différentes.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Montez votre système d'ordinateur comme détaillé dans votre manuel de l'utilisateur. Assurez-vous que tous les périphériques qui ne sont pas essentiels – telles les cartouches, les imprimantes, etc ... sont débranchés pour éviter de causer des difficultés de chargement.

COMMODORE 64/128 DISQUETTE

1. Allumex votre lecteur de disquette et votre ordinateur.
2. Si vous utilisex un Commodore 128, tapez: G064 puis appuyez sur RETURN Y puis appuyez sur RETURN.
3. Insérez votre disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
4. Branchez votre joystick dans le port 2.
5. Tapez LOAD""",8,1 puis appuyez sur RETURN. Attendez quelques instants, la page de présentation apparaîtra.

COMMODORE 64/128 CASSETTE

1. Allumez votre ordinateur. Si vous utilisez un Commodore 128, tapez: G064 puis appuyez sur RETURN Y puis appuyez sur RETURN.
2. Insérez votre cassette dans votre magnétophone, face A vers le haut.
3. Branchez votre joystick dans le port 2.
4. Maintenez la touche SHIFT appuyée puis appuyez sur RUN/STOP.

SPECTRUM 48K/128K CASSETTE

1. Si vous utilisez un Spectrum 128K, sélectionnez le mode 48K.
2. Tapez LOAD"" puis appuyez sur ENTER.

ATARI ST

1. Insérez votre disquette puis allumez votre ordinateur.
2. Après un court instant, l'écran de chargement apparaîtra et vous entendrez une musique. Une fois la musique arrêtée, le jeu se chargera automatiquement. (En appuyant sur la barre d'espace, vous arrêtez le reste de la musique;. Puis, vous serez invité à insérer la disquette No. 2.
3. Si vous utilisez un 520 St, les niveaux se chargeront à la suite des uns et des autres. Si vous utilisez un 1040 ST, les 12 niveaux se chargeront dans la mémoire.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous nous efforçons constamment d'améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons mis au point des niveaux élevés de contrôle de la qualité pour développer ce produit. Si vous éprouvez des difficultés au cours du chargement, ces difficultés sont probablement étrangères au produit. Dans ce cas, nous vous conseillons de débrancher

CONTROLLI JOYSTICK:

Usa il joystick, senza premere il fuoco, per muovere sia il cursore che il satellite.

Usa il joystick, con il fuoco premuto, per muovere solamente il cursore e sparare con il lazer.

Dettagli del gioco:

Premere	BACKSPACE	Pausa
	ESC	Ricominciare il gioco
	F10	Musica spenta-accesa

Sullo schermo compaiono il numero di giocatori e di vite rimaste. Nel modo per due giocatori "1 Up" o "2 Up" lampeggiano per indicare il turno del giocatore. La barra sullo schermo in fondo ti mostra la quantità di danno della stazione spaziale.

12 Livelli di attacchi nemici. Se in un qualsiasi momento del gioco in cui stai giocando in offensiva, permetti ad un veivolo nemico di penetrare la tua difesa, dovrai giocare in difesa.

Alla fine di ogni tempo in difesa, rice-verai il risultato di quel tempo: per un punteggio perfetto riceverai 20,000 punti di bonus (e un'antra che balla!).

Durante il gioco incontrerai satelliti colorati che ti daranno bonus speciali:

BLU Velocità extra quando muovi il satellite

ROSSO Cursori multipli (fino a tre)

GIALLO Potere fuoco extra (esplosioni più grandi)

Per impossessarti di questi contenitori colorati devi centrarli, quindi dirigere il tuo satellite verso di essi e centrarli prima che lascino lo schermo. Lascia inserito il disco B per poter salvare il punteggio.

SPECTRUM 48K/128K+

Opzioni di controllo:

Premere	0	Per iniziare il gioco
	1	Per passare dal gioco per 1 e 2 giocatori
	3	Per definire i controlli

Controlli tastiera:

J	Su
N	Giù
Z	Sinistra
X	Destra
ENTER	Fuoco

Dettagli del gioco:

Premere	P	Pausa
	Q	Ricominciare il gioco

Sullo schermo compaiono il numero di giocatori e di vite rimaste. Nel modo per due giocatori "1-Up" o "2-Up" lampeggiano per indicare il turno del giocatore. La barra sullo schermo in fondo ti mostra la quantità di danno della stazione spaziale.

12 livelli di attacchi nemici. Se in un momento qualsiasi del gioco in cui stai giocando in offensiva, permetti ad un veivolo nemico di penetrare nella tua difesa, dovrai giocare in

difesa. Alla fine di ogni tempo potrai vedere il tuo risultato: per un punteggio perfetto riceverai punti extra. Durante il gioco incontrerai satelliti contenenti contenitori colorati. Spara ai satelliti per distaccare i contenitori, quindi attraccati ai contenitori per guadagnare cursori extra.

ATARI ST

Opzioni di controllo:

Dallo schermo con il titolo premi SPACE per ritornare alla schermo opzioni.

Premere F1 Gioco per 1 giocatore (o 2 giocatori assieme)

F2 Gioco per 2 giocatori

F3 Ridefinizione tasti

Controllo mouse:

Muovi il mouse per muovere il cursore. Tenendo premuto il bottone di sinistra potrai muovere il satellite.

Premendo il bottone di destra farai fuoco con il lazer.

Controlli mouse e joystick:

Inserisci il joystick nella porta 1 per muovere il satellite. Mouse in porta 0 muoverà il cursore. Bottone di destra del mouse per sparare con il lazer.

Dettagli del gioco:

Premere BACKSPACE Pausa

ESC Ricominciare il gioco

F10 Musica

Sullo schermo compaiono il numero di giocatori e il numero di vite rimaste. Nel modo per 2 giocatori, "1-Up" o "2-Up" lampeggiano per indicare il turno del giocatore.

La barra sullo schermo in fondo ti mostra la quantità di danno della stazione spaziale.

12 livelli di attacchi nemici. Se in un qualsiasi momento del gioco in cui stai giocando in offensiva, permitti ad un veicolo nemico di penetrare la tua difesa, dovrai giocare in difesa.

Alla fine di ogni tempo in difesa, riceverai il risultato di quel tempo: per un punteggio perfetto riceverai 20,000 punti di bonus (e un'antra che balla!).

Durante il gioco incontrerai satelliti colorati che ti daranno bonus speciali:

BLU Velocità extra quando muovi il satellite

ROSSO Cursori multipli (fino a tre)

GIALLO Potere fuoco extra (esplosioni più grandi)

Per impossessarti di questi contenitori colorati devi centrarli, quindi dirigere il tuo satellite verso di essi e centrarli prima che lascino lo schermo.

Lascia inserito il disco B per poter salvare il punteggio.

Q redémarrer le jeu

L'écran affiche les deux joueurs et le nombre de vies qu'il leur reste. Dans la version à deux joueurs. Le messages "1-Up" ou "2-Up" clignoteront pour vous indiquer quand sera votre tour.

La barre des dégâts situées en bas de l'écran vous indique les dégâts de vote station spatiale. Si la barre disparaît entièrement, le jeu se terminera.

Il y a 12 niveaux dans SDI dans lesquelles vous affronterez vos ennemies, leurs missiles, leurs satellites et leurs chasseurs. Si vous manquez un seul des missiles ou autres armes, vous serez obligé d'opter pour stratégie défensive. A la fin de chaque "demie-offensive", votre score s'affichera donnant le résultat de cette première "moitié" de jeu. Un score élevé sera récompensé par un bonus de 20 000 points (et un canard qui se mettra à danser!).

Pendant le jeu, vous rencontrerez des satellites transportant des "gousses" de bonus. Pour obtenir les "gousses" de bonus, tirez sur les satellites pour les libérer puis dirigez votre satellite dans les "gousses" avant qu'il ne quitte l'écran.

ATARI ST COMMANDES

Lorsque la page de présentation apparaît, appuyez sur la barre d'espace pour retourner à l'écran d'options.

F1 Version à 1 joueur (ou à deux en équipe)

F2 Version à 2 joueurs

F3 Redefinir les commandes

Commandes avec la souris

En déplaçant normalement la souris, vos déplacerez le curseur. Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, vous contrôlerez le satellite.

Appuyez sur le bouton droit pour lancer les lasers.

Commandes au joystick et à la souris

Branchez le joystick dans le port 1 pour déplacer le satellite. La souris, branchée dans le port 0, contrôle le curseur.

Autres commandes

Barre d'espace Pause OUI/NON

ESC Redemarrer le jeu

F10 Musique OUI/NON

L'écran affiche les deux joueurs et le nombre de vies qu'il leur reste. Dans la versin à deux joueurs, les messages "1-Up" ou "2-Up" clignoteront pour vous indiquer quand sera votre tour. La barre des dégâts situées en bas de l'écran vous indique les dégâts de votre station spatiale. Si la barre disparaît entièrement, le jeu se terminera.

Il y a 12 niveaux dans SDI dans lesquelles vous affronterez vos ennemies, leurs missiles, leurs satellites et leurs chasseurs. Si vous manquez un seul des missiles ou autres armes vous serel obligé d'opter pour stratégie défensive. A la fin de chaque "demie-offensive", votre score s'affichera donnant le résultat de cette première "moitié" de jeu. Un score élevé sera récompensé par un bonus de 20 000 points (et un canard qui se mettra à danser!).

Pendant le jeu, vous rencontrerez également des satellites transportant des "gousses" de bonus:

BLEU augmentera la vitesse de votre satellite

ROUGE curseurs multiples (jusqu'à trois)

JAUNE Puissance de tir supplémentaire (explosions importantes)

Pour obtenir les "gousses" de bonus, tirez sur les satellites pour les libérer puis dirigez votre satellite dans les "gousses" avant qu'il ne quitte l'écran.

La disquette B devra rester dans le lecteur afin que vous puissiez sauvegarder votre partie.

SDI INTRODUZIONE

Strategia e arcade al meglio!

Metti alla prova la tua abilità offensiva e difensiva in questo gioco di guerra della Sega. E' scoppiata la guerra nucleare e la tua missione è quella di difendere il tuo paese dai nemici venuti dallo spazio.

CARATTERISTICHE SPECIALI

- Modo di gioco per 1 o più giocatori.
- Livelli di offensiva e difesa ad ogni stadio del gioco.
- Sette colonne sonore!
- Più di 300 sprites diversi - nemici mortali animati che si collidono a vicenda.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 disco: LOAD"*",8,1 (joystick in porta 2)

C64 cassetta: Premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP

Spectrum cassetta: LOAD"*"

Atari ST: inserire il lato A del disco.

GIOCO E CONTROLLI COMMODORE 64

Dallo schermo del titolo, premere RETURN per passare allo schermo delle opzioni.

Controlli tastiera:

Q	Su
A	Giù
I	Sinistra
O	Destra
P	Fuoco

SPACE

F1 1 giocatore

F2 2 giocatori

RUN/STOP Pausa

Q Lasciare il gioco quando in pausa

