



ENGLISH



IMPORTANT: To avoid risk of infection from a virus, always switch your computer off and on again before booting this game. Once completed, each section of Cosmic Pirate is automatically saved to disk, thus allowing the player to "freeze" the game at that point and restart at a later time. The disk should remain in the disk drive throughout play, with the "write-protect" slot closed.

Designed, written and programmed by Zippo Games Ltd.
Sound and music by David Whittaker

© Palace Software 1989

1. WHAT THE HELL ARE WE DOING HERE?

The player takes on the role of the infamous Guy Manly, whose very name strikes fear into the heart of every space-trucker from here to somewhere very far away indeed.

Guy's tragic story began many years ago on his home planet, SKRATCHIT-IV-U, where, after a tediously uneventful youth, he was sentenced to death for a crime which, although he'd skin you alive if you said so, he almost certainly did commit. For reasons known only to himself, Guy decided it wasn't a good idea to stick around, and besides, he'd always had a yearning to travel and see the universe. So after a daring, and some say physically impossible escape, involving a tube of toothpaste and a homemade tin-opener, Guy hitched a ride on the first ship to anywhere. Unfortunately, Guy's attempts to find gainful (and legal) employment were not entirely fruitful.

There was only one thing for it, he would steal a small, heavily armed spaceship with limited hyperspace facilities and low fuel consumption and take his chance on the open spaceways. The rest is of course History. . .

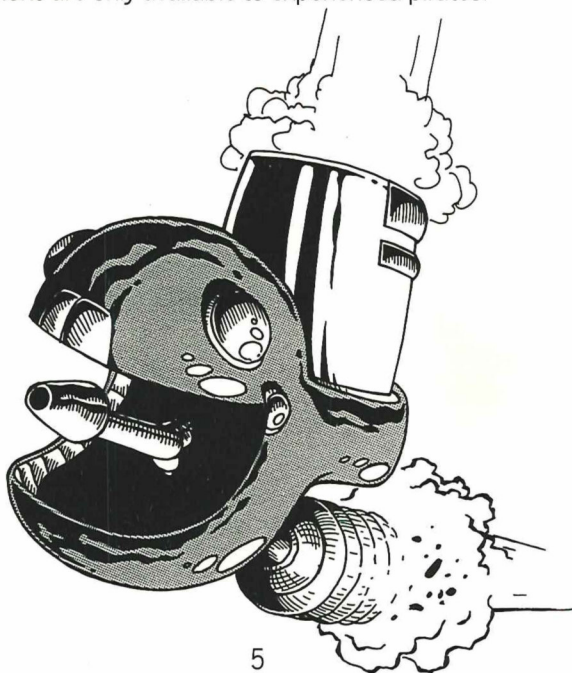
WHAT IS NEST51?

NEST51 is a very large space-station, located somewhere in the galaxy. It is run by an extremely dodgy (and dangerous) criminal organisation known as THE COUNCIL, who, to all intents and purposes, will be your employers in the game.

NEST51 acts as a sort of agency for would-be space pirates. A huge intelligence network keeps track of virtually all Spacetruck activity and

therefore, for a price, can provide a pirate with the exact location of a spacetruck together with details of it's cargo, armaments etc. The price they ask is a fixed fee plus "A SMALL PERCENTAGE OF YOUR PROFITS, GRADED ACCORDING TO A RISK FACTOR BASED ON YOUR SKILLS AND EXPERIENCE" (taken from the NEST51 standard piracy agreement). In practice this means that 90-98% of your income goes to the Council. This doesn't mean that piracy is not worth while, in fact most pirates make a handsome living (those who survive).

Obviously, with so much at stake, the Council don't give their information to just anyone. You must first prove your worth on a simulator and even then the best missions are only available to experienced pirates.



2. LET'S PLAY GAMES

Simulators are NEST51's answer to a video arcade, although the games have a purpose other than mere entertainment. Each simulator will recreate a particular aspect of a mission, and are graded (and priced) in order of authenticity. Most simulators use a form of vector graphics to represent your ship and the enemy, and in this respect they can never fully recreate a real mission. As well as providing an essential and safe practice environment for an inexperienced pirate, they will also affect some of your statistics (especially shooting accuracy). Obviously, the more realistic a simulation, the greater effect it will have on your statistics.

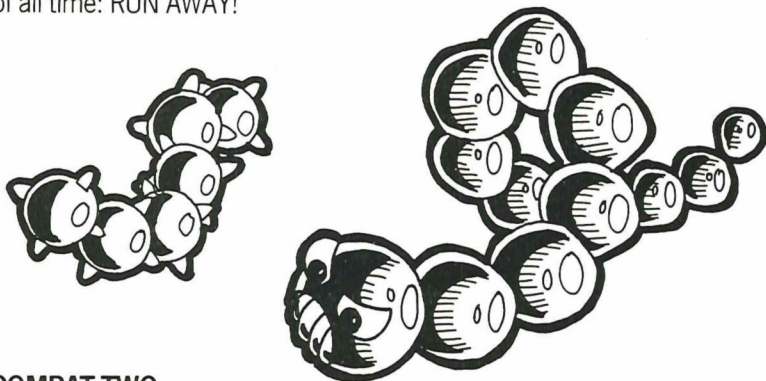
CURRENT SIMULATORS

Here is a short description of each of the seven simulators currently available and how they affect your piracy statistics. It must be stated however, that the only way to understand them is to play them, so as a special courtesy gesture the Council will credit each new pirate with free-play tokens to be used on any of the immensely popular "COMBAT" series of games or SPACE SIM. Other simulators will be charged at full price.

COMBAT ONE

The simplest and most difficult simulation in the popular "COMBAT" series. These games make no attempt to simulate real world conditions, it's just you against them and nowhere to hide. As in all simulations, your ship will look and feel fairly similar to an ordinary middle-of-the-range single seater. Unfortunately, the realism level of the COMBAT series means they can only contribute to your shooting accuracy rating.

“COMBAT ONE” simulates the most vicious aliens of all, “GYROS” making this the most difficult simulator to play well. A useful tip is to keep an eye on your shield and when it gets too low use the most successful battle tactics of all time: RUN AWAY!



COMBAT TWO

Similar to Combat One only it simulates full “SPACE SNAKES” in both size and other subtle variations. As Space Snakes are by far the most common of the various enemies you are likely to meet, you will find this a most useful game. If you are to survive even the simplest mission it is essential that you develop a technique for despatching these deceptively dangerous creatures.

COMBAT THREE

The latest and most sophisticated of the “COMBAT” series. This game emulates practically every alien type you will ever meet and this variety makes it perhaps the most interesting game in the series. The only thing missing seems to be bonuses, but as always, you pay for what you get and the “COMBAT” series are free!

“DISASTEROIDS”

A faithful recreation of that all time classic of video entertainment “SPACE PONG” (or something like that). This is the latest addition to NEST51’s simulator room and the most puzzling as it appears to bear no relation to any part of a typical mission, yet it has been given a high realism rating. (Maybe the COUNCIL know something we don’t). Gameplay is simple and needs no explanation, so we won’t bother (try it!).

SPACE SIM

The first “true simulation”, SPACE SIM includes much more attention to detail than previous games. Features include bonuses, background scenery, improved ship control and hyperspace beacons. Fly into the beacon for a mystery bonus!

PLANET SIM (Amiga Version only)

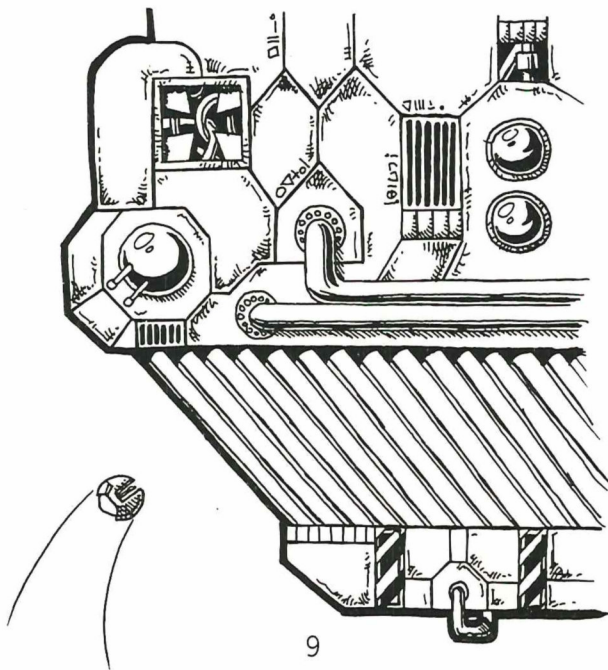
Planet Sim provides the player with a chance to experience the exhilaration of flying low over the surface of a planet. Gameplay involves shooting a required number of small, innocent aircraft. An interesting feature is the novel way in which aircraft defend themselves. This involves leaving a trail of small explosive devices set to explode one second after launching. This simple technique is surprisingly effective, making lost planets very dangerous places to visit and is, in fact, the main reason why this simulator was developed.

It is therefore recommended that all pirates gain at least a few hours experience with this simulator before visiting ANY planets.

SPACETRUCK SIM

This one is absolutely vital and is best played before going out on each mission. The player is given the chance to attack and dock with an extremely realistic simulation of a spacetruck. The simulator will increase in difficulty as you progress to bigger missions.

Here the traditional "GRIDSCROLL" backdrop of most simulators is dispensed with in favour of the inky blackness of space. There are several ways to disable a spacetruck. For instance, in the case of a class A ship it's simply a case of shooting at the moving parts until the shields are drained and docking can take place.



3. NOW WHAT?

Your objective is very simple but far from easy: to become a successful (that means rich), and preferably not dead, COSMIC PIRATE. This will involve developing a number of skills – already practised on the simulators – which will test both your strategic and joystick wielding powers.

Money is earned by taking on “missions”, which means attacking innocent space trucks and selling their cargoes.

MISSIONS

In the game, a mission is a piece of information concerning the whereabouts of a particular spacetruck, together with details of it's size, cargo etc. As NEST51 is a business, this information must be paid for like anything else and the price is 1000 units x size of ship – thus, an A class mission will cost 1000 units and a Z class will cost 26,000 units.

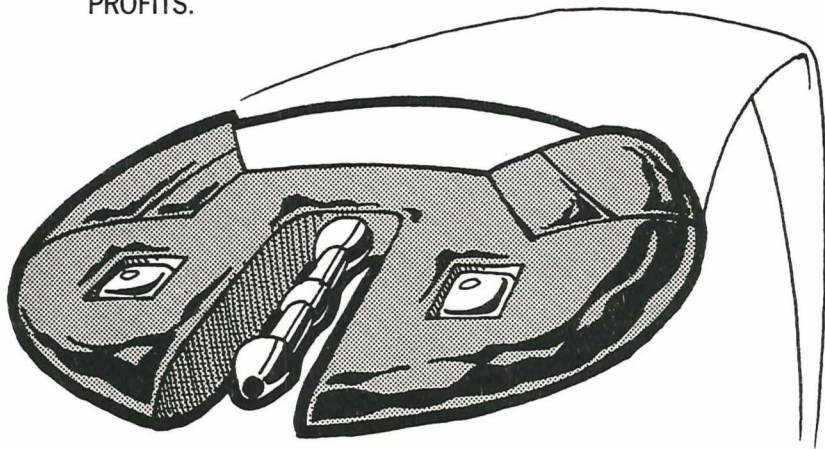
Your eligibility for a particular mission is decided by the Council and their decision is final. The calculations made in order to reach this decision are complex but they are based entirely on your Piracy Statistics. Remember, never let your shooting accuracy fall below 30%; if it does, no missions will be given (it's back to the simulators). The Council like a better than even chance and will not tolerate amateurs.

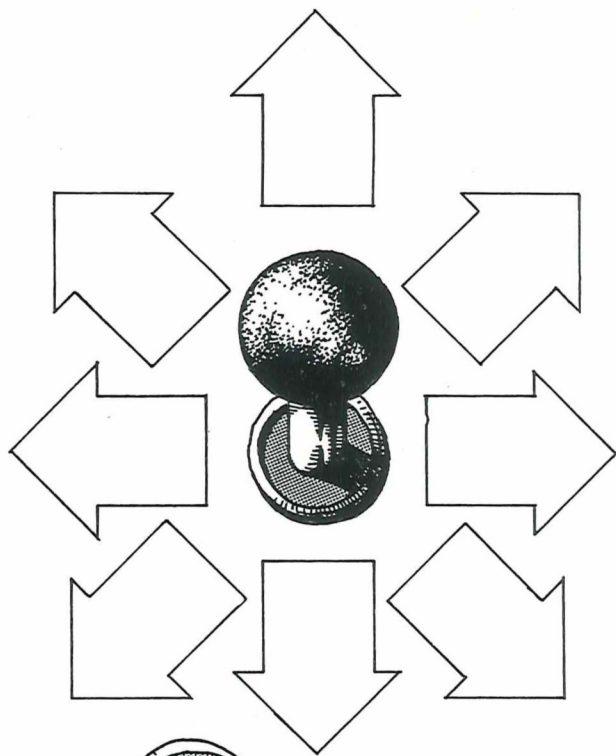
If your bank account goes into the red you are in BIG TROUBLE. You will be permitted to carry on trading but not to make purchases. Also a big reward will be offered for your capture, so expect a few bounty hunters to show interest (and they mean business).

A "TYPICAL" MISSION

(OR HOW TO BE A COSMIC PIRATE IN TEN EASY STEPS)

1. LAUNCH FROM NEST51 (after paying your bill of course!).
2. ENTER HYPERSPACE (this is automatic).
3. EMERGE FROM HYPERSPACE IN CORRECT GALAXY AND SECTOR.
4. FIND A HYPERSPACE BEACON AND PAY TOLL (KILL ENOUGH ALIENS).
5. USE COSMIC SECTOR MAP TO CHOOSE NEW SUB-SECTOR DESTINATION.
6. EMERGE FROM HYPERSPACE AT YOUR CHOSEN DESTINATION.
7. IF SPACE TRUCK IS NOT PRESENT HERE THEN GO BACK TO 4.
8. FIND SPACETRUCK AND DISABLE IT (easier said than done!).
9. DOCK WITH TRUCK AND RE-ENTER HYPERSPACE, DESTINATION NEST51.
10. MISSION COMPLETE. THE COUNCIL TAKE 90-99% OF YOUR PROFITS.





tap for bullet

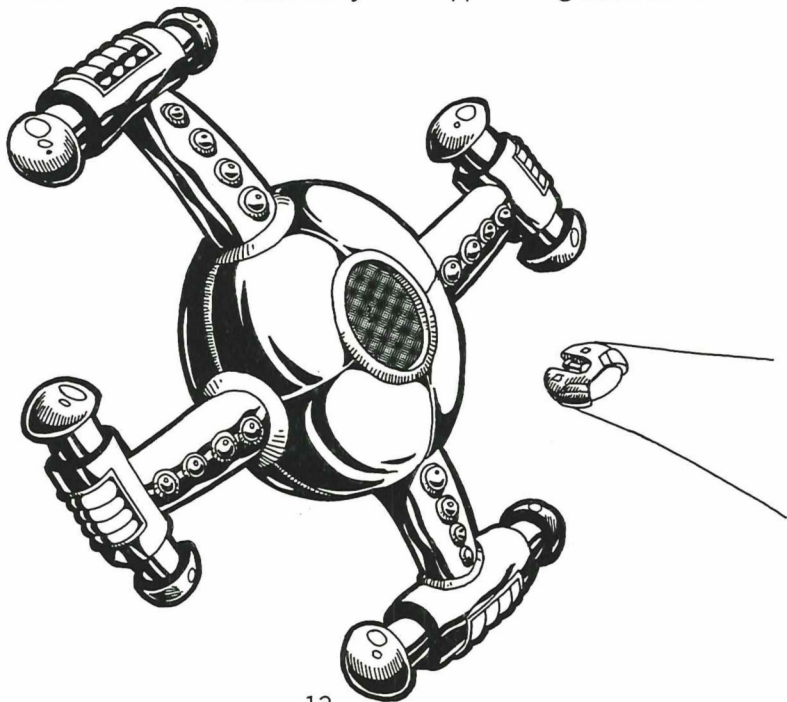
hold for smart bomb

space bar on computer = pause

ESC key on computer = quit game

HYPERSPACE BEACONS

Each sub-sector of the galaxy contains a hyperspace beacon which is the only way to reach another sub-sector. The beacon can be found by flying toward the cursor which is on screen at all times (in this case shaped like a cross with a "T" in the centre). The cursor gives you an idea of the distance and direction of the beacon and it will move toward the centre of the screen as you approach. The gravitational pull of a beacon attracts all manner of space debris including asteroids and old wrecked spaceships which are harmless and serve as an indicator that you are approaching the beacon.



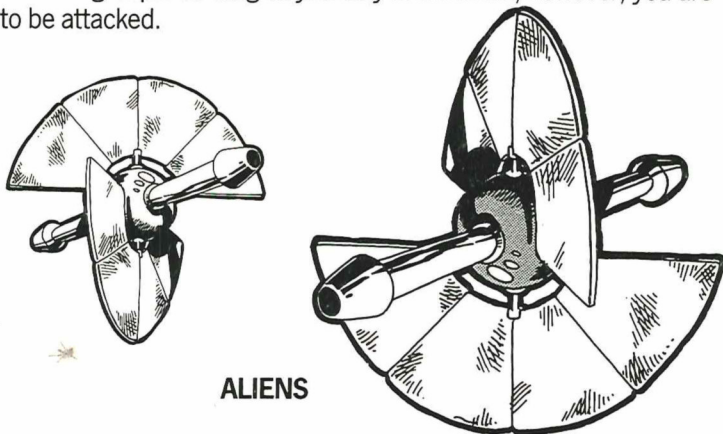
The beacon is activated by flying into its centre. If there is no toll or you have killed the required number of aliens then you will enter hyperspace. If not, the amount of the toll will flash on screen and your score must reach this number before you will be allowed to leave. As you enter hyperspace the toll will be deducted from your score and 25% of your ship's damage will be repaired (only on toll beacons). If your score is greater than the toll then you get to keep the rest which will go towards your next toll. If you have any score at the end of the mission then this is converted into cash – tax free!

THE SECTOR MAP

Each time you enter hyperspace via a hyperspace beacon you will be presented with a sector map. A sector is divided into a matrix of 12 x 9 sub-sectors and this makes up the map. Each sub-sector on the map is colour coded from black through blue to bright orange. These colours represent alien activity in that sub-sector and translate to a toll demanded by the hyperspace beacon (bright orange represents a toll of 7000, black means no toll).

Your position on the map is represented by a flashing skull and crossbones icon. At this point you may choose your destination by pushing up, down, left or right on the joystick. Other icons on the map represents planets, spacetrucks, and other pirates (same icon, not flashing). Your ultimate destination is always the sector containing the fish-shaped spacetruck icon but you are free to take any route you wish (the easiest route is rarely the shortest). You may for example wish to visit a planet to pick up some extra cash or you may decide to rid the whole sector of aliens. Once a sub-sector has been cleared of aliens it may be visited again and no toll will be charged at the hyperspace beacon.

If you move into a sub-sector containing another Pirate or vice versa then, according to the rules of piracy, you must fight it out. This means a duel to the death in a mysterious area of nothingness between hyperspace and real space. If your bank account ever falls below zero then a reward will be offered for the recovery of your ship which will attract other pirates who always attack in groups. So long as you stay in the black, however, you are unlikely to be attacked.



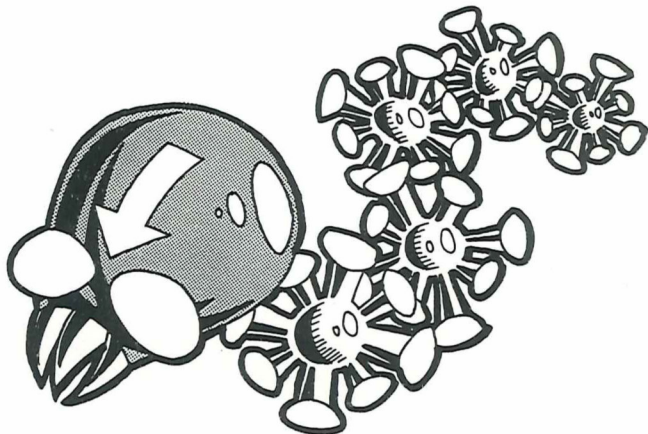
Throughout the game you will be relentlessly attacked by a large variety of aliens in all shapes and sizes. Points are awarded for each one killed depending on size, difficulty, number of shots needed etc. Rather than attempting to describe all the aliens we suggest you try the simulators and see for yourself. Use your scanner to watch for approaching aliens and be ready for them, it is possible to shoot them before they appear on screen.

Aliens killed in order to pay a toll are called “NECESSARY KILLS”, once you have the toll, any further kills are “UNNECESSARY KILLS”. These are worth twice as much when counted toward your PIRACY STATUS.

BONUS OBJECTS

Sometimes, when an alien is killed it will leave behind small “bonus” objects and these should be collected by flying into them. If a bonus is not collected or destroyed it will, after a few seconds, turn into a homing missile which is very fast, can’t be out run and is extremely difficult to shoot. The bonuses are colour coded and each colour will have a different effect on your ship.

COLOUR	EFFECT
YELLOW.....	Adds 50 points to score.
WHITE	Adds one “SMART BOMB”.
GREEN.....	Increases shield.
RED	Kills all aliens and bonuses on scanner.
BLUE	Decreases ship damage (slightly).
BLACK/TRANSPARENT	Splits into many random bonuses.



PLANETS

Pirates often find visiting planets a dangerous, but extremely profitable exercise. There's almost always an oppressed population in need of liberation from an evil, tyrannical empire and willing to pay a huge fee to anyone who wouldn't mind "shooting that large spaceship over there". Of course, if no one needs any help, it's always a good place to get some shooting practice.

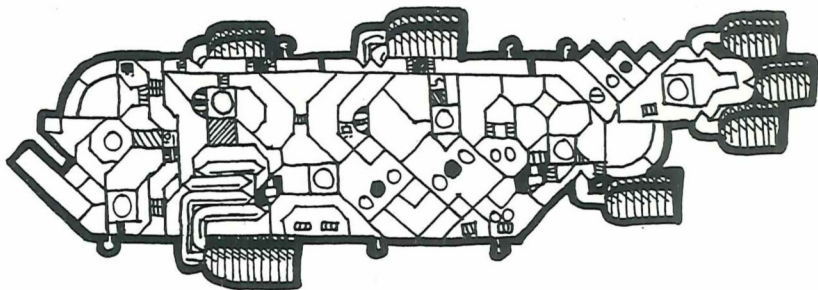
SO WHAT ARE THESE "SPACETRUCKS"?

Spacetrucks are simply extremely large cargo carrying spaceships which represent the cheapest way of moving goods from one planet/galaxy to another. Spacetrucks vary enormously in size, from the smallest Class A (40,000 tonnes) to the legendary Class Z "WHALESHIP" which is about the size of a small planet and twice as difficult to capture.

HOW DO I CAPTURE ONE?

First you must find one: assuming you are in the correct subsector this simply means flying towards the cursor as described before. The cursor indicating the position of a spacetruck will be fish-shaped (as are spacetrucks). Of course, spacetrucks - unlike hyperspace beacons - are moving, sometimes very quickly, so don't sit around shooting aliens or you're in for a long journey.

In order to dock with a spacetruck you must first destroy its defences. This is done by attacking any moving parts on the outside of the ship, thus



forcing it to use it's energy to power shields. Larger ships have surface guns which fire intelligent homing missiles in the shape of huge fire balls; these can be avoided or shot. Smart-bombs will destroy surface guns. Some ships will begin evasive manoeuvres when they are attacked. A common tactic is to use "turbo-boost" which means accelerating away from attackers at very high speed, this uses a lot of fuel, however, so it is only used in short bursts.

As the ship is drained of power its colour will change, gradually getting darker and darker. When completely drained the ship will stop moving and you may dock. Docking is semi-automatic and involves flying close to the docking port at the front of the ship until your computers take over for the tricky bit.

Once docked your mission is almost complete. All that remains is to pilot the ship manually through the hyperspace lanes. Here you can pick up extra points by shooting smaller spaceships whilst accelerating to light speed. Remember, any cash earned here is tax-free.

4. THE FRONT END – HOW IT WORKS

When the game begins you will be presented with an option screen which contains a text window at the top and a series of ten option bars, each associated with a function key. The option bars are colour coded. RED means a command and will often lead to a completely new menu. GREEN options are parameters and will affect the next command, eg. on the SIMULATORS menu you may press the green option “DISASTEROIDS” and nothing much will happen except that option will light up. If you then press the red option “PLAY SIM” the DISASTEROIDS simulation will then begin. This sounds a lot more complex than it really is, try it!

The main menu headings are:

★LAUNCH★ – Begin mission (only if a mission has been selected). After some disk access, there will be a short, automatic launch sequence, after which you will be hyperspaced to your chosen destination, usually surrounded by a horde of unfriendly aliens. Note: Launch will not be permitted if your shooting accuracy is less than 30%; in this case the solution is to bump up your rating on one of the available simulators.

SELECT MISSION – Choose which of the available missions to take. You will find that some missions are refused because your PIRACY RATING is too low. The rule is that you may only take on a mission of a class one greater than the biggest you have successfully completed ie. once you have captured a Class A ship you may move on to a Class B.

SIMULATORS – Allows access to the simulators described earlier. Also provides player with pricing information and current Hi-Scores.

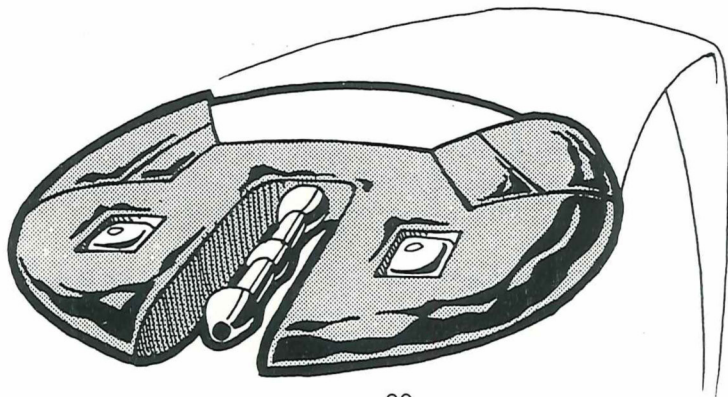
PIRACY STATUS – This option lists a series of personal statistics which reflect your performance so far. These statistics are combined to calculate your PIRACY STATUS which is simply a number which allows you to judge your own performance (along with your bank account). As a rough guideline, a piracy status of 1000 is regarded as excellent and no pirate has yet scored 2000. It is of course perfectly possible to make a great deal of money without gaining a very high rating.

REFIT SHIP – Once some money has been accumulated this allows the player to customise his/her ship with several extremely expensive items such as new shields, weapons, engines etc.

QUIT GAME – Current game is terminated and you are returned to the “enter name” prompt. If you enter the same name as before your game will be restored intact.

MISSION DATA – Displays all known info about your selected mission.

SHIP CONFIG – Describes current ship status of your spaceship.



FRANÇAIS



IMPORTANT: Pour éviter tout risque d'infection par un virus, éteignez et remettez en marche votre ordinateur avant d'exploiter ce jeu.

Une fois terminée, chaque section de Cosmic Pirate est automatiquement sauvegardée sur disquette, permettant ainsi au joueur d'interrompre la partie en cours pour pouvoir la reprendre ensuite.

La disquette doit rester dans le lecteur de disquette pendant la partie et l'encoche de protection d'écriture doit être fermée.

Conçu, écrit et programmé par Zippo Games Ltd.
Son et musique par David Whittaker

© Palace Software 1989

1. MAIS QU'EST-CE-QU'ON FICHE ICI?

Le joueur endosse le rôle de l'infâme Guy Manly, dont le nom seul répand la terreur dans le coeur de chaque space-trucker au plus profond recoin de la galaxie.

La tragique histoire de Guy a commencé il y a de nombreuses années sur sa planète natale, SKRATCHIT-IV-U, où, après une jeunesse morne et terne, il fut condamné à mort pour un crime qu'il avait sûrement commis. Pour des raisons connues de lui seul, Guy décida qu'il valait mieux ne pas traîner dans le coin, et de toute façon il avait toujours eu envie de voyager et de voir l'univers. Donc, après une évasion téméraire, d'aucuns disent pratiquement impossible, qui comprenait l'utilisation d'un tube de dentifrice et d'un ouvre-boîte maison, Guy se fit prendre en stop par le premier vaisseau spatial de passage. Malheureusement, les tentatives de Guy pour trouver un emploi lucratif (et légal) ne furent pas totalement fructueuses.

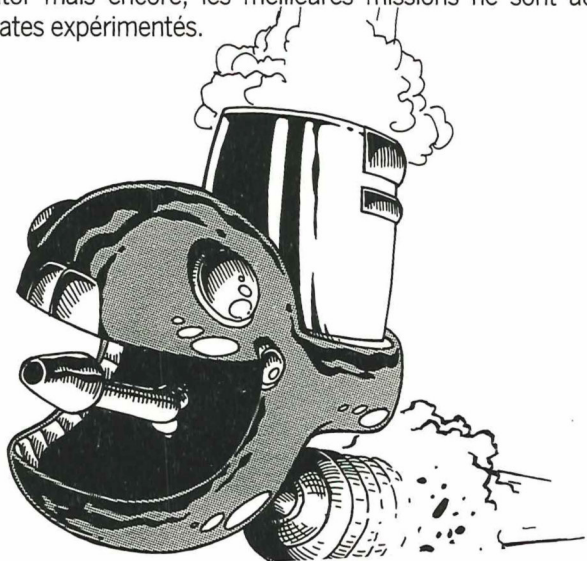
Une seule voie lui était ouverte . . . Il allait voler un petit vaisseau spatial bien armé avec des ressources hyperspace limitées et une faible consommation de carburant et il tenterait sa chance sur les voies spatiales. La suite ne se raconte plus . . .

QU'EST-CE-QUE NEST51?

NEST51 est une très grande station spatiale, située quelque part dans la galaxie. Elle est gouvernée par une organisation criminelle pas très nette (et dangereuse) connue sous le nom de COUNCIL, qui sera, avec tout ce que cela implique, votre employeur dans ce jeu.

NEST51 est en quelque sorte une agence pour les pirates de l'espace potentiels. Un immense réseau de renseignement surveille pratiquement toute l'activité des spacetrucks et peut ainsi, moyennant quelque rémunération, fournir au pirate la position exacte d'un spacetruck ainsi que des détails sur sa cargaison, son armement etc. . . Le prix demandé est un tarif fixe plus "UN PETIT POURCENTAGE DE VOS PROFITS, CALCULE SELON UN FACTEUR RISQUE BASE SUR VOTRE ADRESSE ET VOTRE EXPERIENCE." (extrait de l'accord standard de piraterie de NEST51). Dans la pratique, cela veut dire que 90-98% de vos revenus vont au Council. Cela ne veut pas dire que la piraterie ne vaut rien, en fait la plupart des pirates gagnent un bon pactole (ceux qui survivent).

Evidemment, vu l'importance de l'enjeu, le Council ne donne pas son information à n'importe qui. Vous devrez d'abord prouver votre valeur sur un simulator mais encore, les meilleures missions ne sont accessibles qu'aux pirates expérimentés.



2. JOUONS UN PEU

Les simulators sont l'équivalent d'une arcade de jeux pour NEST51, bien qu'ils aient un tout autre but que l'amusement. Chaque simulator recrée un aspect particulier d'une mission, et est gradué (et a un prix) selon un ordre de réalisme. La plupart des simulators utilisent une forme de vecteurs graphiques pour représenter votre vaisseau et l'ennemi, et par cela ils ne peuvent totalement recréer une vraie mission. Tout en offrant au pirate inexpérimenté un environnement de pratique essentiel et sûr, ils affectent aussi certaines de vos statistiques (particulièrement la précision du tir). De toute évidence, plus la simulation est réaliste, plus l'effet sera important sur vos statistiques.

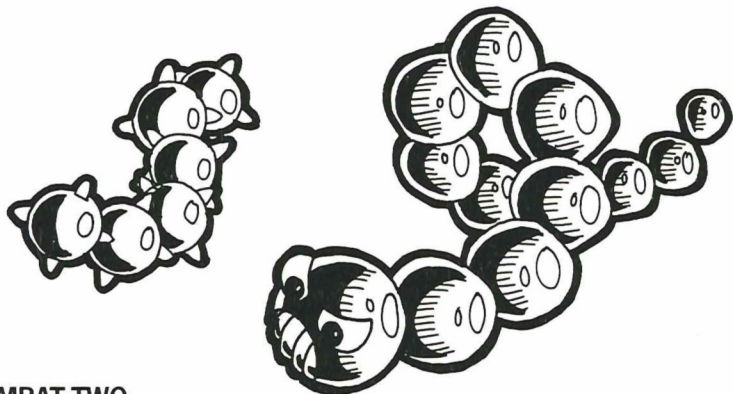
LES SIMULATORS DISPONIBLES

Voici une brève description de chacun des sept simulators actuellement disponibles et comment ils affectent vos statistiques de piraterie. Il faut cependant mentionner que le seul moyen de les comprendre est de les jouer, aussi dans son infinie magnanimité, le Council accorde à chaque nouveau pirate des jetons gratuits à utiliser sur n'importe laquelle des séries de jeux "COMBAT" ou SPACE SIM dont le succès n'est plus à vanter. Tous les autres simulators seront au prix complet.

COMBAT ONE

La simulation à la fois la plus simple et la plus difficile de la célèbre série "COMBAT". Ces jeux n'essaient aucunement de simuler les conditions réelles dans le monde, c'est vous contre eux et nulle part où se cacher. Comme dans toutes les simulations, votre vaisseau semblera assez similaire à un une-place milieu-de-gamme ordinaire. Malheureusement, le niveau de réalisme de la série COMBAT implique qu'ils ne peuvent contribuer qu'à votre classement en précision de tir.

“COMBAT ONE” simule les extra-terrestres les plus diaboliques entre tous, les “GYROS”, ce qui en fait le simulateur le plus difficile à bien jouer. Un bon conseil consiste à surveiller de près votre bouclier et quand celui-ci devient trop faible d'utiliser la plus éprouvée des tactiques de combat: LA FUITE!



COMBAT TWO

Semblable à Combat One sauf qu'il simule “SPACE SNAKES” à la fois par la taille et par d'autres variantes subtiles. Comme les Space Snakes sont de loin les plus communs des divers ennemis que vous rencontrerez, ce jeu est particulièrement pratique pour vous. Si vous voulez survivre même à la mission la plus simple, il est essentiel que vous développiez une technique pour expédier ad patres ces dangereuses et perfides créatures.

COMBAT THREE

Le plus récent et le plus sophistiqué de la série “COMBAT”. Ce jeu simule pratiquement tout type d'extra-terrestre que vous rencontrerez et sa diversité en fait sans doute le jeu le plus intéressant de la série. Seuls manquent les bonus, mais comme toujours, vous payez pour ce que vous obtenez et les séries “COMBAT” sont gratuites!

“DISASTEROIDS”

Une reconstitution fidèle de ce grand classique des jeux vidéos “SPACE PONG” (ou quelque chose d’approchant). C’est le tout dernier ajout à la chambre simulator de NEST51 et le plus déconcertant car il semble n’avoir de rapport avec aucune partie d’une mission typique, et cependant on lui a donné un haut niveau de réalisme. (Le COUNCIL sait peut-être quelque chose que nous ignorons). Le déroulement du jeu est simple et ne requiert pas d’explication. Le mieux est encore de l’essayer!

SPACE SIM

SPACE SIM, la première “vraie simulation”, porte une plus grande attention aux détails que les jeux précédents. Ses caractéristiques comprennent des bonus, un décor, un contrôle amélioré du vaisseau et des balises hyperspace. Volez dans la balise pour obtenir un bonus surprise!

PLANET SIM (seulement pour la version Amiga)

Planet Sim offre au joueur l’occasion d’éprouver la sublime sensation d’un vol à basse altitude au-dessus d’une planète. Le jeu nécessite d’abattre un certain nombre d’innocents petits vaisseaux. A noter un point intéressant: la façon dont les vaisseaux se défendent. Ils laissent une traînée de petits engins explosifs programmés pour exploser une seconde après leur lancement. Cette technique est simple et étonnamment efficace, et rend la plupart des planètes des endroits très dangereux à visiter, ceci étant en fait la raison de la création de ce simulator.

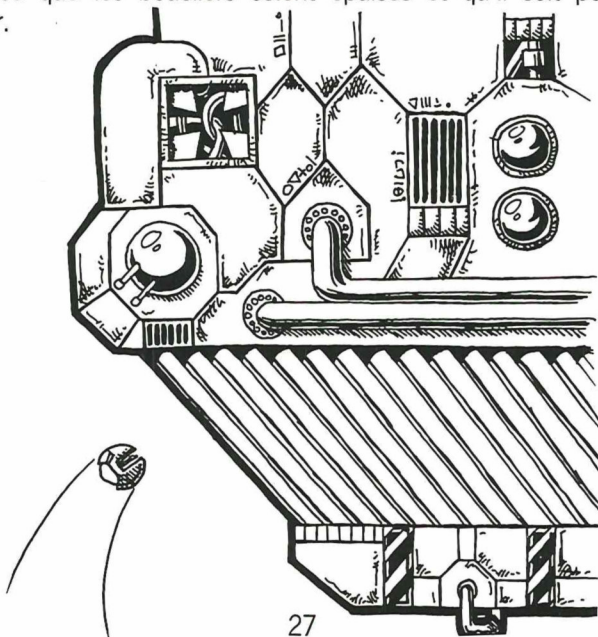
Il est aussi hautement recommandé aux pirates de gagner quelques heures de pratique sur ce simulator avant de visiter TOUTE planète.

SPACETRUCK SIM

Celui-ci est absolument essentiel et doit être joué de préférence avant chaque mission. Le joueur a la possibilité d'attaquer et de s'arrimer à une simulation très réaliste d'un spacetruck. Le simulator augmentera en difficulté au fur et à mesure que vous progresserez vers de plus grandes missions.

Ici, le décor traditionnel en fenêtrage de la plupart des simulators est abandonné au profit du noir profond de l'espace.

Il existe plusieurs façons de neutraliser une spacetruck. Par exemple, dans le cas d'un vaisseau de classe A il suffit de tirer sur les parties mobiles jusqu'à ce que les boucliers soient épuisés et qu'il soit possible de s'arrimer.



3. ET A PRESENT?

Votre objectif est très simple mais loin d'être facile: devenir un COSMIC PIRATE couronné de succès (c-à-d riche) et de préférence bien vivant. Cela requiert la maîtrise d'un certain nombre d'aptitudes – déjà pratiquées sur les simulators – qui mettront à l'épreuve à la fois votre habileté à manier le joystick et votre pouvoir stratégique.

L'argent se gagne en entreprenant des missions, ce qui veut dire attaquer d'innocents spacetrucks et vendre leurs cargaisons.

LES MISSIONS

Dans le jeu, une mission est une information concernant les coordonnées d'un spacetruck en particulier, ainsi que les détails concernant sa taille, sa cargaison etc. Comme NEST51 est une entreprise, cette information se monnaie comme toute chose et le prix équivaut à 1000 unités x la taille du vaisseau – ainsi, une mission de classe A vaudra 1000 unités et une mission de classe Z vaudra 26 000 unités.

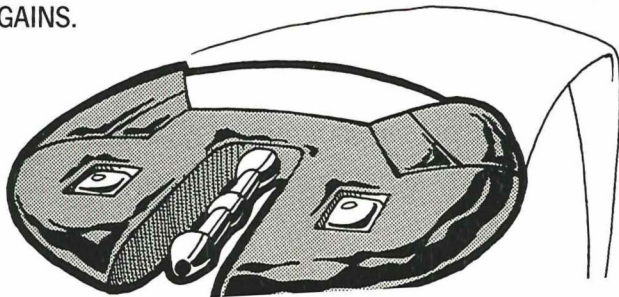
Le COUNCIL décide de votre éligibilité pour une mission en particulier et sa décision est irrévocable. Les calculs effectués pour arriver à cette décision sont complexes mais ils sont entièrement basés sur vos Statistiques de Piraterie. Rappelez-vous cependant de ne jamais laisser votre shooting accuracy (précision de tir) tomber au-dessous de 30%; si cela se produisait, aucune mission ne vous serait allouée (retour direct aux simulators). Le COUNCIL joue pour gagner et ne tolère pas l'amateurisme.

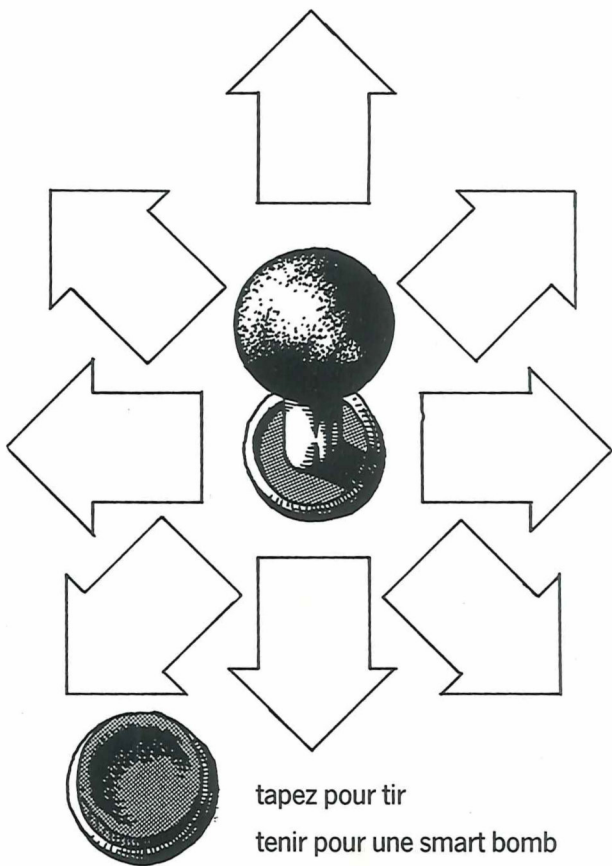
Si votre compte en banque est en rouge, vous avez un GROS PROBLEME. On vous autorisera à continuer à faire du commerce mais pas à faire des

achats. Une grosse récompense sera également offerte pour votre capture, attendez-vous donc à ce que quelques chasseurs de primes s'intéressent à votre petite personne (et ils ne rigolent pas).

UNE MISSION "TYPIQUE" (OU COMMENT DEVENIR UN COSMIC PIRATE EN DIX POINTS SIMPLES)

1. **LANCEMENT A PARTIR DE NEST51** (après règlement de votre facture bien sûr)
2. **ENTRER DANS HYPERSPACE** (c'est automatique).
3. **SORTIR D'HYPERSPACE DANS LA BONNE GALAXIE ET SECTEUR.**
4. **TROUVER UNE BALISE HYPERSPACE ET REGLER LE TOLL** (TUER ASSEZ D'EXTRA-TERRESTRES).
5. **UTILISER LA CARTE COSMIC SECTOR POUR CHOISIR VOTRE NOUVELLE DESTINATION SOUS-SECTEUR.**
6. **SORTIR D'HYPERSPACE A LA DESTINATION DE VOTRE CHOIX.**
7. **SI SPACETRUCK N'EST PAS PRESENT ICI, RETOURNER EN 4.**
8. **TROUVER SPACETRUCK ET LE NEUTRALISER** (plus facile à dire qu'à faire!).
9. **ARRIMER TRUCK ET ENTRER DE NOUVEAU DANS HYPERSPACE, DESTINATION NEST51.**
10. **MISSION ACCOMPLIE. LE COUNCIL GARDE 90-99% DE VOS GAINS.**





tapez pour tir

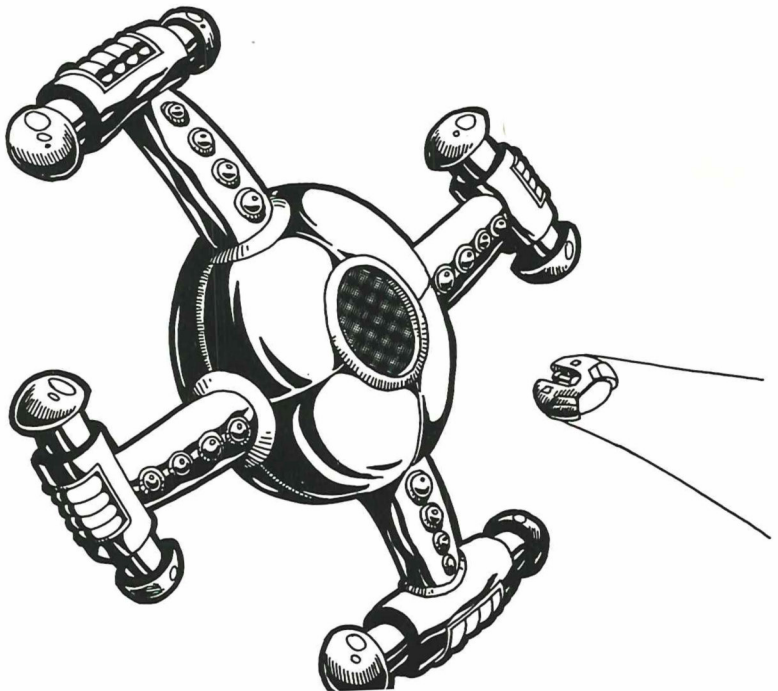
tenir pour une smart bomb

barre d'espace du clavier = pause

touche ESC du clavier = abandon du jeu

BALISES HYPERSPACE

Chaque sous-secteur de la galaxie contient une balise hyperspace qui est le seul moyen d'atteindre un autre sous-secteur. On peut trouver la balise en volant vers le curseur qui est sur l'écran en permanence (en forme de croix avec un "T" au centre). Le curseur donne une idée de la distance et de la direction de la balise et il se déplacera vers le milieu de l'écran à votre approche. La force de gravitation d'une balise attire toutes sortes de débris spatiaux dont des astéroïdes et de vieux vaisseaux-épaves qui sont inoffensifs et servent à indiquer que vous approchez de la balise.



La balise est activée en volant dans son centre. S'il n'y a pas de toll (péage) ou si vous avez trucidé le nombre requis d'extra-terrestres, vous entrerez dans hyperspace. Dans le cas contraire, la somme du toll clignotera sur l'écran et votre score devra atteindre ce chiffre avant que vous n'ayez l'autorisation de repartir. Quand vous entrerez dans l'hyperspace, le toll sera déduit de votre score et 25% de l'avarie de votre vaisseau sera réparée (seulement sur les balises de toll). Si votre score est supérieur au toll, vous pourrez garder le reste qui vous servira au prochain toll. S'il vous reste un certain score à la fin de la mission, il sera converti en argent – non-imposable!

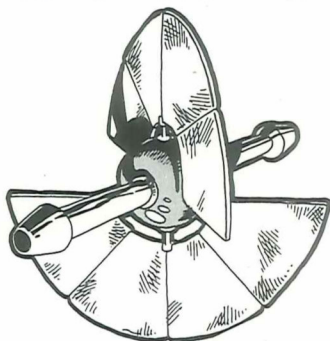
SECTOR MAP (Carte du secteur)

Chaque fois que vous entrerez dans hyperspace au moyen d'une balise hyperspace, vous recevrez une carte du secteur: sector map. Chaque secteur est divisé en une matrice de 12 x 9 sous-secteurs qui forment votre carte. Chaque sous-secteur sur la carte est codé par couleurs allant du noir au bleu jusqu'à l'orange vif. Ces couleurs représentent l'activité extra-terrestre dans ce sous-secteur et se traduisent par un toll réclamé par la balise hyperspace (l'orange vif représente un toll de 7000, le noir signifie qu'il n'y a pas de toll).

Votre position sur la carte est représentée par une icône clignotante à tête de mort. A ce moment, vous pouvez choisir votre destination en levant, en abaissant ou en déplaçant votre joystick vers la droite ou vers la gauche. D'autres icônes sur la carte représentent des planètes, des spacetrucks, et d'autres pirates (même icône, pas de clignotant). Votre destination finale est toujours le secteur qui contient l'icône spacetruck en forme de poisson mais vous êtes libre de prendre tout chemin de votre choix (le chemin le plus facile est rarement le plus court). Vous pouvez avoir envie, par exemple, de visiter une planète pour récolter un petit extra ou vous pouvez

décider de débarasser tout le secteur de ses extra-terrestres. Une fois qu'un sous-secteur ne contient plus d'extra-terrestres, on peut de nouveau le visiter et il ne sera perçu aucun toll à la balise hyperspace.

Si vous entrez dans un sous-secteur qui contient un autre Pirate ou vice-versa, il vous faudra alors vous battre selon les lois de la piraterie. Cela implique un duel à la mort dans un grand vide mystérieux entre l'hyperspace et l'espace réel. Si votre compte en banque tombe en dessous de zéro, une prime sera offerte pour la capture de votre vaisseau, ce qui attirera d'autres pirates qui attaquent toujours en groupes. Tant que vous restez en positif, il est fort peu probable que l'on vous attaque.



EXTRA-TERRESTRES

Pendant la durée du jeu vous serez attaqué sans relâche par une grande variété d'extra-terrestres de toutes formes et tailles. Des points sont accordés pour chacun d'entre eux d'abattu en fonction de la taille, de la difficulté, du nombre de coups requis etc. Plutôt que d'essayer de décrire tous les extra-terrestres, nous vous suggérons d'essayer les simulateurs et de vous rendre compte par vous-même. Utilisez votre scanner pour surveiller l'approche des extra-terrestres et tenez-vous prêt. Il est possible de les abattre avant qu'ils n'apparaissent sur l'écran.

Les extra-terrestres tués de façon à payer un toll sont nommés "MORTS NECESSAIRES", une fois que vous avez le toll, toutes morts supplémentaires sont nommées "MORTS NON-NECESSAIRES". Celles-ci valent le double quand elles sont additionnées pour former votre PIRACY STATUS (statut de piraterie).

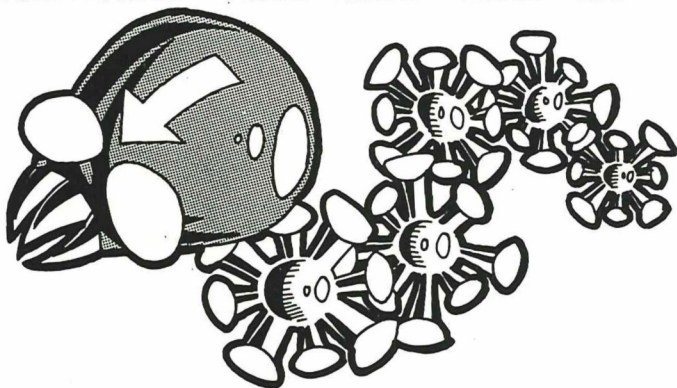
OBJETS BONUS

Parfois, quand un extra-terrestre est tué, il laissera derrière lui de petits objets "bonus" qui devront être récoltés en volant droit sur eux. Si un bonus n'est pas récolté ou détruit, il se transformera après quelques secondes en un missile à tête chercheuse très rapide, auquel on ne peut échapper et qui est extrêmement difficile à abattre. Les bonus sont codés par couleurs et chaque couleur produit un effet différent sur votre vaisseau.

COULEUR

EFFET

JAUNE	Ajoute 50 points au score.
BLANC.....	Ajoute une "SMART BOMB".
VERT.....	Augmente le bouclier.
ROUGE	Tue tous les extra-terrestres et bonus par scanner.
BLEU	Réduit l'avarie du vaisseau (un peu).
NOIR/TRANSPARENT	Divise en nombreux bonus au hasard.



PLANETES

Les pirates trouvent souvent que visiter les planètes est un exercice dangereux mais hautement lucratif. Il s'y trouve presque toujours un peuple opprimé qui souhaite être libéré du joug d'un empire tyran, et qui est prêt à payer un prix exorbitant à quiconque voudrait bien "abattre ce grand vaisseau là-bas". Bien sûr, si personne ne requiert d'aide, c'est toujours un bon endroit où s'entraîner au tir.

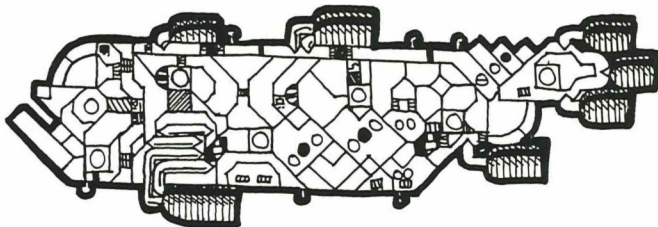
QUE SONT DONC CES "SPACETRUCKS"?

Les Spacetrucks sont tout simplement de très gros vaisseaux transportant des cargaisons et qui forment le moyen le moins cher pour transporter des marchandises d'une planète/galaxie à une autre. Les Spacetrucks ont des tailles très diverses, allant de la Classe A (40 000 tonnes) à la légendaire Classe Z "Vaisseau-Baleine" qui a approximativement la taille d'une petite planète et est deux fois plus difficile à capturer.

COMMENT EN CAPTURER UN?

Tout d'abord, vous devez en trouver un: en présumant que vous vous trouviez dans le bon sous-secteur, il vous suffira de voler vers le curseur comme il est décrit précédemment. Le curseur qui indique la position d'un spacetruck aura la forme d'un poisson (comme les spacetrucks). Bien sûr, les spacetrucks sont mobiles – contrairement aux balises hyperspace – et parfois très rapides, aussi ne passez pas votre temps à abattre des extra-terrestres ou vous risquez de partir pour un très long voyage.

Pour s'arrimer (dock) à un spacetruck, il faut d'abord détruire ses moyens de défense. Cela s'effectue en attaquant toute partie mobile à l'extérieur du



vaisseau, ce qui l'oblige à utiliser son énergie pour activer ses boucliers. Les plus grands vaisseaux ont des canons de surface qui lancent des missiles à tête chercheuse ayant l'apparence d'énormes boules de feu; celles-ci peuvent être évitées ou abattues. Les Smart-bombs détruisent les canons de surface. Certains vaisseaux entameront des manoeuvres d'esquive quand ils sont attaqués. Une tactique fréquente consiste à utiliser le "turbo-boost", ce qui implique une accélération intense pour se mettre hors de portée des attaquants. Comme cela nécessite beaucoup de carburant, cette tactique n'est utilisée que par courts à-coups.

Au fur et à mesure que le vaisseau perd son énergie, sa couleur change, devenant petit à petit plus foncée. quand il est totalement vidé de son énergie, le vaisseau ne se déplace plus et vous pouvez arrimer (dock). Le dock est semi-automatique et suppose voler assez près du hublot de dock au devant du vaisseau jusqu'à ce que vos ordinateurs prennent la relève pour la partie délicate.

Une fois que le dock est effectué, votre mission touche à sa fin. Il ne reste plus qu'à piloter le vaisseau sur manuel à travers les voies d'hyperspace. Là, vous pouvez récolter des points supplémentaires en abattant de plus petits vaisseaux tout en accélérant à la vitesse de la lumière. Rappelez-vous que tout argent que vous gagnez est non-imposable.

4. LE FRONT END – COMMENT CA MARCHE

Au début du jeu, on vous présentera un écran option qui comporte en haut une fenêtre texte et une série de dix barres options qui sont chacune associées à une touche fonction. Les barres options sont codées par couleurs. Le ROUGE est une commande et conduit souvent à un menu complètement nouveau. Les options en VERT sont des paramètres et affectent la commande suivante, par exemple sur le menu SIMULATORS vous pouvez appuyer sur l'option verte "DISASTEROIDS" et il ne se passera pas grand-chose sauf que l'option s'allumera. Si vous appuyez ensuite sur l'option rouge "PLAY SIM", la simulation DISASTEROIDS commencera. C'est beaucoup moins complexe que ça ne semble, essayez!

Les principaux titres des menus sont:

★**LAUNCH**★ – Commencer la mission (seulement si une mission a été sélectionnée). Après l'accès à la diskette, il y aura une courte séquence automatique de lancement, après quoi vous serez dans l'hyperspace, en route vers la destination de votre choix, et généralement entouré d'une horde d'extra-terrestres hostiles. Notez que Launch ne pourra avoir lieu si votre shooting accuracy (précision de tir) est inférieure à 30%; dans ce cas, la solution est d'augmenter votre niveau sur l'un des simulators disponibles.

SELECT MISSION – Choisissez une des missions disponibles. Vous remarquerez que certaines missions vous seront refusées parce que votre PIRACY RATING (niveau de piraterie) est trop bas. La règle est que l'on ne peut entreprendre qu'une mission d'une classe au-dessus de la mission la plus élevée accomplie jusqu'à lors, c'est-à-dire qu'une fois que l'on a capturé un vaisseau de Classe A, on peut s'attaquer à la classe B.

SIMULATORS – Permet l'accès aux simulateurs décrits plus haut. Donne aussi au joueur de l'information sur les prix et les Hi-Scores du moment.

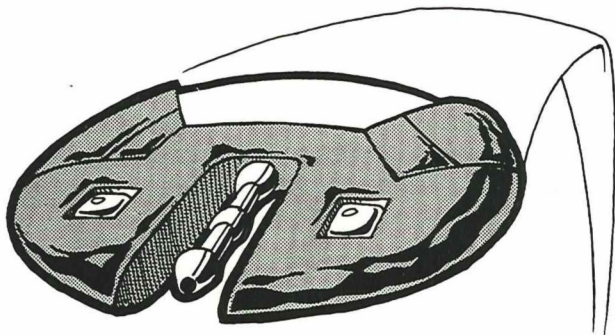
PIRACY STATUS – Cette option établit une série de statistiques qui reflètent votre performance du moment. Ces statistiques servent à calculer votre PIRACY STATUS qui est tout simplement un chiffre qui vous permet de juger votre propre performance (et votre compte en banque). Pour vous donner une idée, un Piracy status de 1000 est considéré excellent et aucun pirate n'a encore fait un score de 2000. Il est bien entendu tout à fait possible de gagner un bon pécule sans atteindre un très haut niveau.

REFIT SHIP – Quand il a accumulé un bon petit paquet, le joueur peut agrémenter son vaisseau de plusieurs éléments très chers tels que de nouveaux boucliers, armes, engins etc.

QUIT GAME – Le jeu en cours est terminé et vous êtes de retour à "enter name". Si vous entrez le même nom qu'auparavant votre jeu sera restauré intact.

MISSION DATA – Affiche toute information connue sur la mission que vous avez sélectionnée.

SHIP CONFIG – Décrit le statut du moment de votre vaisseau.



DEUTSCH



WICHTIG: Zur Vermeidung des Infektionsrisikos mit einem Virus, sollten Sie vor Spielbeginn Ihren Computer aus- und dann wieder einschalten.

Nach Beendigung eines Abschnitts von Cosmic Pirate wird dieser automatisch auf Diskette gespeichert, so daß der Spieler das Spiel an dem Punkt "einfrieren" und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen kann.

Die Diskette sollte während des gesamten Spiels bei geschlossenem "Schreibschutzschalter" im Laufwerk bleiben.

**Gestaltung, Text und Programm von Zippo Games Ltd.
Ton und Musik von David Whittaker.**

© Palace Software 1989

1. WAS ZUM TEUFEL TUN WIR HIER?

Der Spieler nimmt die Rolle des berühmt-berüchtigten Guy Manly an, dessen Name allein jeden Space-Trucker von hier bis irgendwo ganz weit weg in Angst und Schrecken versetzt.

Guys tragische Geschichte begann vor vielen Jahren auf seinem Heimatplaneten, TEMALP J-W-D, wo er nach einer schrecklich langweiligen Jugend zum Tode verurteilt wurde für ein Verbrechen, das – auch wenn er Ihnen gehörig die Meinung sagen würde, wenn Sie es zu sagen wagten – er mit angrenzender Sicherheit ausübte. Aus Gründen, die nur ihm bekannt sind, beschloß Guy, daß es keine gute Idee sei dort zu bleiben, und außerdem hatte er schon immer Reisefieber und er wollte das Universum sehen. So kam es, daß Guy nach einer gewagten, einige sagen praktisch unmöglichen, Flucht unter Anwendung einer Tube Zahnpasta und einem selbst gebastelten Dosenöffner, mit dem erstbesten Schiff per Anhalter nach irgendwo fuhr. Leider waren Guys Versuche, gewinnbringende (und legale) Arbeit zu finden, nicht gerade von Erfolg gekrönt.

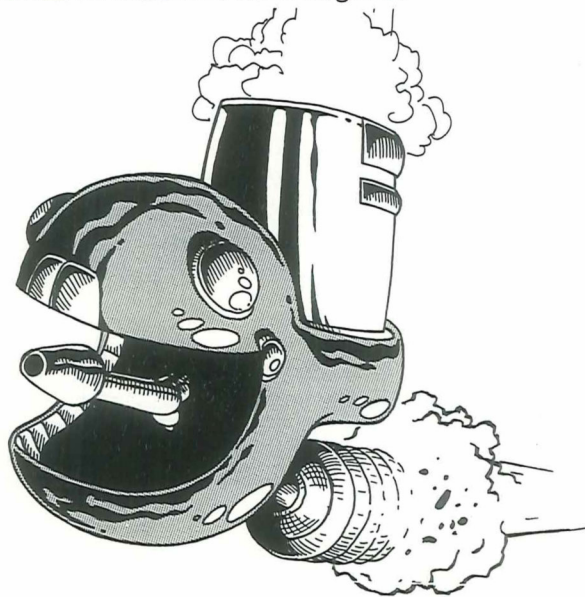
Da blieb ihm keine andere Wahl als ein kleines, schwer bewaffnetes Raumschiff mit begrenzten Hyperspace-Vorrichtungen und niedrigem Energieverbrauch zu stehlen und sein Glück in den offenen Raumwagen zu suchen. Der Rest ist natürlich Geschichte. . .

WAS IST NEST51?

NEST51 ist eine sehr große Raumstation, die sich irgendwo in der Galaxie befindet. Sie wird von einer äußerst verschlagenen (und gefährlichen), kriminellen Organisation, bekannt als COUNCIL, betrieben, die sozusagen während des Spiels Ihre Arbeitgeber sein wird.

NEST51 agiert als eine Art Agentur für Möchtegern Raumpiraten. Ein riesiges Nachrichtennetzwerk zeichnet praktisch alle Aktivitäten der Spacetrucks auf und kann daher gegen entsprechende Bezahlung einem Piraten die genaue Position eines Spacetrucks sowie Angaben der Ladung, Waffen u.s.w. mitteilen. Der verlangte Preis besteht aus einer festen Gebühr plus "EINEM KLEINEN PROZENTSATZ IHRES GEWINNS, JE NACH RISIKOFAKTOR UND IHREN FERTIGKEITEN UND ERFAHRUNG" (aus dem NEST51, Standardpiratenvertrag). In der Praxis bedeutet dies, daß 90-98% Ihres Einkommens an Council zu zahlen sind. Dies bedeutet jedoch nicht, daß Piraterie keinen Wert hätte, die meisten Piraten leben davon sogar ganz gut (zumindest die, die überleben).

Wo soviel auf dem Spiel steht, gibt Council natürlich nicht seine Informationen einfach so an jeden. Zunächst müssen Sie an einem Simulator beweisen, daß Sie es wert sind und selbst dann werden die besten Missionen nur an erfahrene Piraten vergeben.



2. LASSEN SIE UNS EIN PAAR SPIELCHEN SPIELEN

Simulatoren sind die "Spielhölle" von NEST51, wobei die Spiele hier nicht nur dem Zweck der Unterhaltung dienen. Jeder Simulator imitiert einen besonderen Aspekt einer Mission, und die Einstufung (und der Preis) richtet sich nach dem jeweiligen Authentizitätsgrad. Die meisten Simulatoren benutzen eine Art Vektorgrafik zur Darstellung Ihres Schiffes und des Feindes und daher können sie niemals eine Mission naturgetreu darstellen. Sie bieten nicht nur einen wichtigen und sicheren Übungsplatz für einen unerfahreneren Piraten, sondern sie haben auch Auswirkungen auf einige Ihrer persönlichen Ergebnisse (besonders Shooting Accuracy). Es ist klar, daß je realistischer eine Simulation ist, desto größer ist die Auswirkung auf ihre persönlichen Ergebnisse.

ZUR VERFÜGUNG STEHENDE SIMULATOREN

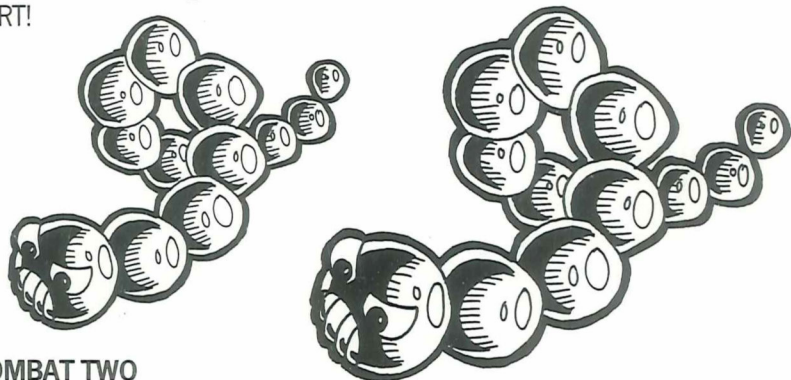
Im folgenden werden alle sieben zur Verfügung stehende Simulatoren und deren Auswirkungen auf Ihre persönlichen Piraterie-Ergebnisse kurz beschrieben. Es muß jedoch gesagt werden, daß man sie nur versteht, wenn man sie spielt, und daher schreibt der Council als besondere Höflichkeitsgeste jedem neuen Piraten Freispielmarken gut, die für jede der äußerst beliebten "COMBAT"-Spielserien und SPACE SIM benutzt werden können. Andere Simulatoren werden zum vollen Preis berechnet.

COMBAT ONE

Dies ist die einfachste und zugleich schwierigste Simulation der beliebten "COMBAT"-Serie. Diese Spiele versuchen nicht, realistische Bedingungen zu simulieren, hierbei sind Sie ganz allein auf sich gestellt und müssen

gegen die anderen kämpfen, ohne daß Sie sich verstecken können. Wie bei allen Simulationen, ähnelt das Aussehen und Fahrgefühl Ihres Schiffes so ziemlich dem eines gewöhnlichen Einsitzers der Mittelklasse. Leider können Sie aufgrund des Realitätsgrades der COMBAT-Serie nur Ihrer Shooting Accuracy beitragen.

“COMBAT ONE” simuliert “GYROS”, die tückischsten außerirdischen Wesen, was diesen zu dem schwierigsten Simulator macht. Ein nützlicher Tip: behalten Sie Ihr Schutzschild im Auge und wenn es zu niedrig wird, wenden Sie die erfolgreichste Schlachttaktik aller Zeiten an: **RENNEN SIE FORT!**



COMBAT TWO

Es ähnelt Combat One, außer daß es “**RAUMSCHLANGEN**” in voller Größe und in allen Variationen simuliert. Da Raumschlangen die weitaus gewöhnlichsten der verschiedenen Feinde sind, auf die Sie stoßen werden, wird dieses Spiel für Sie äußerst nützlich sein. Wenn Sie auch nur die einfachste Mission überleben wollen, ist es wichtig, daß Sie eine Technik entwickeln, wie Sie diese gefährlichen Kreaturen ins Jenseits befördern können.

COMBAT THREE

Dies ist die neueste und raffinierteste der "COMBAT"-Serie. Dieses Spiel simuliert praktisch sämtliche außerirdischen Wesen, die Sie je treffen werden, was dieses Spiel wahrscheinlich zu dem interessantesten der Serie macht. Das einzige was fehlt, sind die Prämien. Die Ware richtet sich eben nach dem Preis und es sei gesagt, daß die "COMBAT"-Serie umsonst gespielt werden kann.

"DISASTEROIDS"

Eine getreue Imitation des klassischen Videospiele "SPACE PONG" (oder Ähnliches). Dies ist die neueste Errungenschaft in NEST51's Simulatorraum und die erstaunlichste, da es mit gar nichts mit einer typischen Mission gemeinsam zu haben scheint. Dennoch bekam es eine hohe Realitätsbewertung. (Wahrscheinlich weiß COUNCIL mehr als wir.) Die Spielregeln sind einfach und bedürfen keiner Erklärung, versuchen Sie es einfach!

SPACE SIM

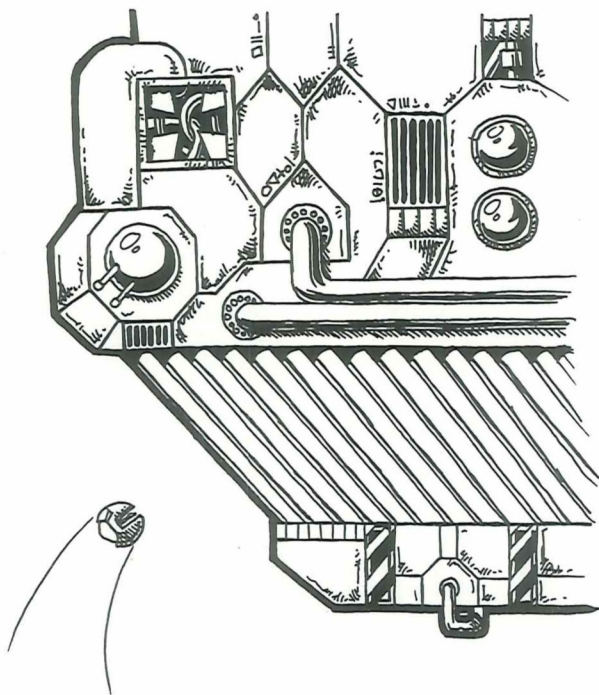
Als die erste "wahre Simulation" ist SPACE SIM wesentlich detaillierter als die vorherigen Spiele. Das Spiel umfaßt Prämien, Hintergrund, bessere Schiffssteuerung und Hyperspace-Baken. Wenn Sie eine Bake anfliegen, erhalten Sie eine Überraschungsprämie!

PLANET SIM (Nur auf Amiga verhanden)

Planet Sim gibt dem Spieler eine Chance die freudige Erregung, die man verspürt, wenn man im Tiefflug über die Planetenoberfläche fliegt, zu erfahren. Die Spielregeln besagen, daß man eine bestimmte Anzahl von kleinen unschuldigen Flugzeugen abschießen muß. Interessant ist die neue Art, mit der sich Flugzeuge verteidigen. Sie streuen kleine Sprengkörper,

die eine Sekunde nach Abschluß explodieren. Diese simple Technik ist überraschend effektiv und macht die meisten Planeten zu sehr gefährlichen Plätzen und ist der Hauptgrund, warum dieser Simulator entwickelt wurde.

Daher wird empfohlen, daß alle Piraten mindestens ein paar Stunden Erfahrung an diesem Simulator sammeln, bevor Sie auch nur IRGENDEINEN Planeten aufsuchen.

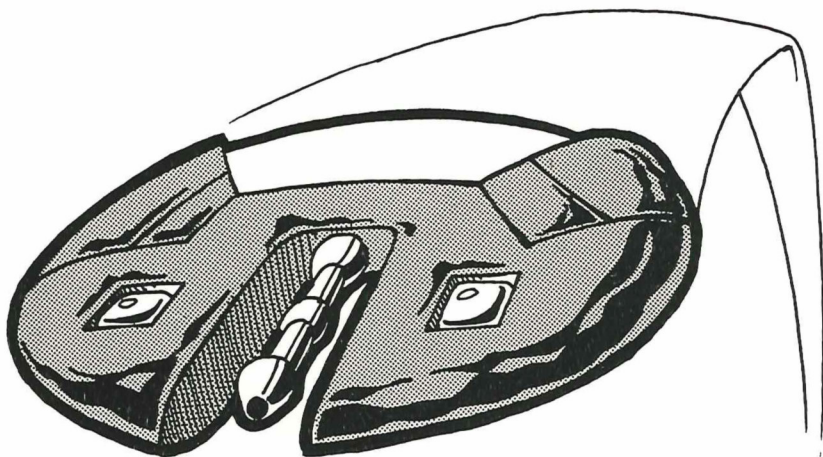


SPACETRUCK SIM

Dieses Spiel ist absolut lebensnotwendig und sollte vor jeder Mission gespielt werden. Dem Spieler wird die Gelegenheit geboten, eine äußerst realistische Imitation eines Spacetrucks anzugreifen und anzudocken. Der Schwierigkeitsgrad des Simulators nimmt mit zunehmender Länge von Missionen zu.

Hierbei wird der herkömmliche "GITTERNETZ"-Hintergrund der Simulatoren durch einen rabenschwarzen Hintergrund des Weltalls ersetzt.

Ein Spacetruck kann auf vielerlei Art außer Gefecht gesetzt werden. Im Fall eines Schiffs der Klasse A braucht man nur auf bewegliche Teile zu schießen, bis die Schutzschilder verbraucht sind und angedockt werden kann.



3. UND NUN?

Ihr Ziel ist sehr einfach, aber alles andere als leicht zu erreichen: ein erfolgreicher (das heißt reicher), und vorzugsweise lebendiger, COSMIC PIRATE zu werden. Dazu müssen Sie eine Reihe von Fertigkeiten entwickeln, die Sie bereits auf den Simulatoren geübt haben, die Ihre strategischen Fähigkeiten und Ihre Wendigkeit mit dem Joystick unter Beweis stellen werden.

Man verdient Geld, indem man "Missionen" annimmt, das heißt man greift unschuldige Spacetrucks an und verkauft ihre Ladung.

MISSIONEN

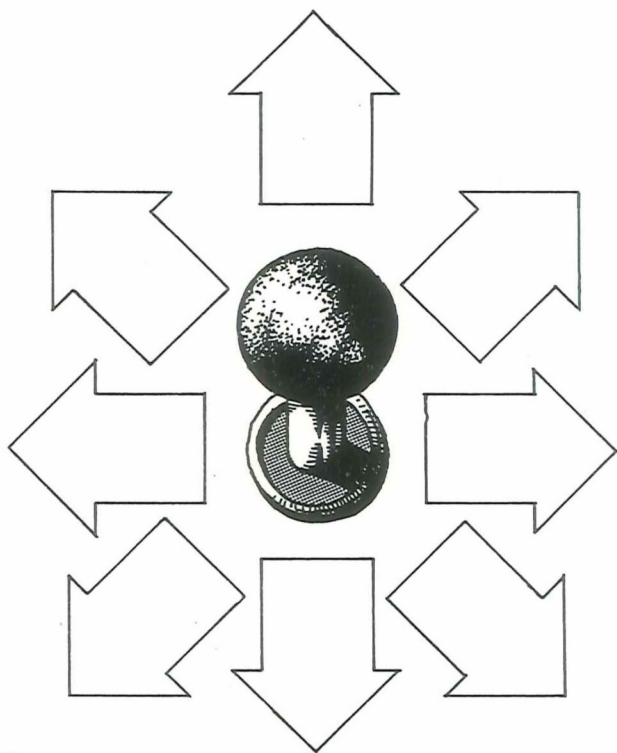
In dem Spiel bedeutet Mission eine Information, die die Position eines bestimmten Spacetrucks betrifft, sowie Angaben über seine Größe, Ladung etc. Da NEST51 ein Unternehmen ist, muß diese Information genau wie alles andere bezahlt werden. Der Preis beträgt 1000 Einheiten x Größe des Schiffs – d.h. eine Mission der Klasse A kostet 1000 Einheiten und eine Mission der Klasse Z 26.000 Einheiten.

Ob Sie für eine bestimmte Mission geeignet sind, wird vom Council entschieden, dessen Entscheidung endgültig ist. Die Berechnungen, die zur Erreichung dieser Entscheidung führen, sind kompliziert, aber sie beruhen ausschließlich auf Ihren persönlichen Ergebnissen. Denken Sie daran, daß Ihre Shooting Accuracy nie unter 30% abfallen darf; sobald sie unter 30% abfällt, werden Ihnen keine Missionen anvertraut (sondern Sie müssen an die Simulatoren zurück). Council geht auf Nummer sicher und duldet keine Amateure.

Wenn Ihr Bankkonto in die "roten" Zahlen übergeht, bekommen Sie GROSSEN ÄRGER. Sie dürfen zwar weiterhin Handel betreiben, aber keine Einkäufe tätigen. Außerdem wird auf Ihre Festnahme eine Belohnung ausgesetzt und so müssen Sie damit rechnen, daß sich Beutejäger für Sie interessieren (und die meinen es ernst).

EINE "TYPISCHE" MISSION
(ODER WIE WERDE ICH EIN COSMIC PIRATE IN
ZEHN EINFACHEN SCHRITTEN)

1. VON NEST51 STARTEN (natürlich nach Zahlung Ihrer Rechnung!).
2. IN HYPERSPACE EINTRETEN (DIES GEHT automatisch).
3. HYPERSPACE IN DER KORREKTEN GALAXIE UND DEM KORREKTEN SEKTOR VERLASSEN.
4. HYPERSPACE-BAKEN FINDEN UND ZOLL ZAHLEN (AUSREICHEND AUSSERIRDISCHE WESEN TÖTEN).
5. NEUES SUB-SEKTOR ZIEL MIT HILFE DER COSMIC SECTOR-KARTE WÄHLEN.
6. HYPERSPACE AN IHREM GEWÄHLTEN ZIELORT VERLASSEN.
7. IST DER SPACETRUCK NICHT DORT, ZURÜCK ZU PUNKT 4.
8. SPACETRUCK AUSFINDIG MACHEN UND AUSSER GEFECHT SETZEN (leichter gesagt, als getan!).
9. MIT TRUCK ANDOCKEN UND WIEDER IN HYPERSPACE EINTAUCHEN, ZIELORT NEST51.
10. MISSION BEENDET. COUNCIL STREICHT 90-99% IHRES GEWINNS EIN.



Zur Betätigung von "Bullet" Joystick antippen.

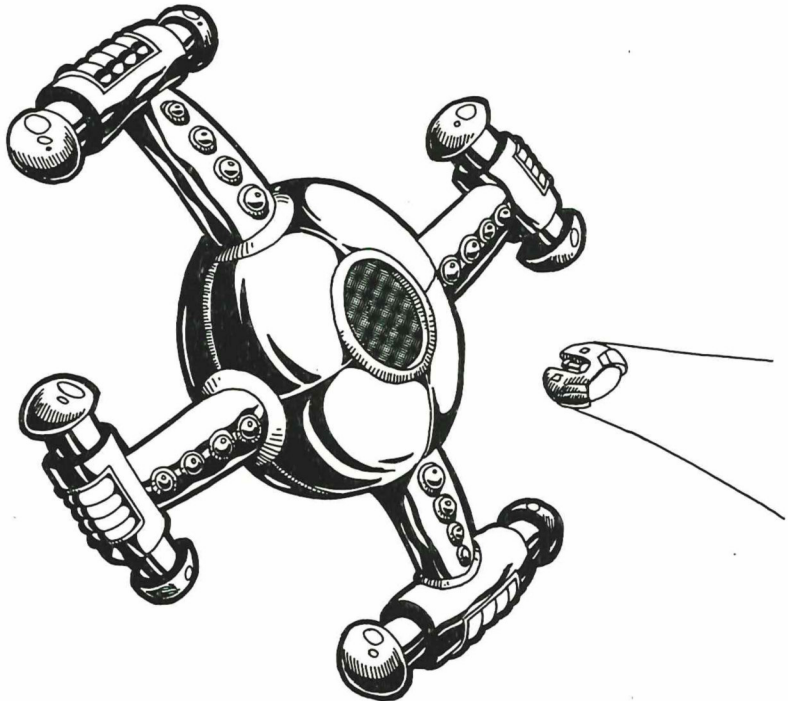
Zur Betätigung von "Smart Bomb" Joystick herunterhalten.

Leertaste des Computers = Pause

ESC-Taste des Computers = Spiel beenden

HYPERSPACE-BAKEN

Jeder Sub-Sektor der Galaxie hat eine Hyperspace-Bake, und nur mit ihr kann ein anderer Sub-Sektor erreicht werden. Man findet die Bake, indem man auf den Cursor, der stets auf dem Bildschirm ist (in Gestalt eines Kreuzes mit einem "T" in der Mitte), zufliegt. Der Cursor gibt Ihnen eine Vorstellung davon, wie weit die Bake weg ist und in welcher Richtung sie liegt, und er bewegt sich auf die Bildschirmmitte zu, wenn Sie ihr näher kommen. Die Anziehungskraft der Baken zieht jegliche Art von Raumabfall an, einschließlich Asteroids und alte Raumschiffwracks, die harmlos sind und als Indiz gelten, daß Sie sich der Bake nähern.



Die Bake wird aktiviert, wenn Sie ihre Mitte anfliegen. Wenn Sie kein Zoll zu zahlen brauchen oder die erforderliche Anzahl an außerirdischen Wesen getötet haben, tauchen Sie in Hyperspace ein. Andernfalls erscheint die Höhe des Zolls auf dem Bildschirm und Ihre Punktzahl muß diese Höhe erreichen, bevor Sie es verlassen dürfen. Beim Eintauchen in Hyperspace wird der Zoll von Ihrer Punktzahl abgezogen und 25% Ihres Schiffsschadens wird repariert (nur am Zoll-Balken). Wenn Ihre Punktzahl höher als der Zoll ist, dürfen Sie den Rest behalten, und zur Zahlung des nächsten Zolls verwenden. Wenn Sie am Ende der Mission Punkte übrig haben, werden diese in Bargeld umgewandelt – steuerfrei!

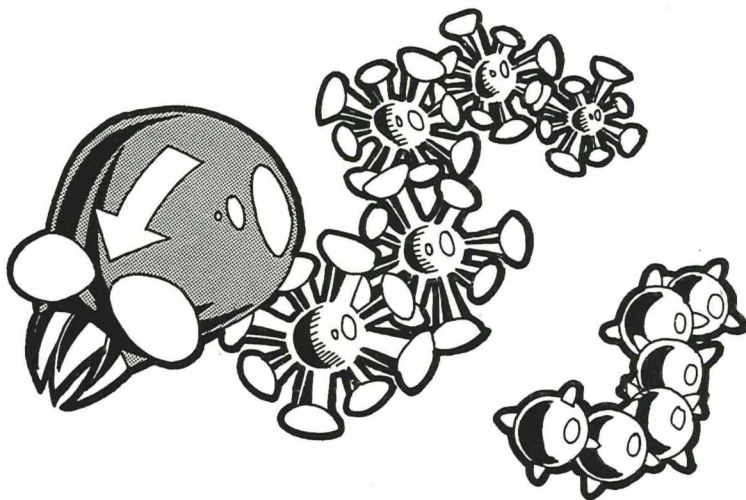
SECTOR MAP

Bei jedem Eintauchen in Hyperspace an einer Hyperspace-Bake wird Ihnen eine Sector Map überreicht. Ein Sektor wird in eine Matrix von 12 x 9 Sub-Sektoren unterteilt, was der Karte entspricht. Alle Sub-Sektoren auf der Karte haben eine andere Farbe, von schwarz über blau bis leuchtend orange. Diese Farben entsprechen den Aktivitäten der außerirdischen Wesen in diesem Sub-Sektor und lassen sich in ein von der Hyperspace-Bake verlangtem Zoll umrechnen (leuchtend orange entspricht einem Zoll von 7000, schwarz bedeutet kein Zoll).

Ihre Lage auf der Karte wird durch einen aufleuchtenden Totenschädel dargestellt. Hier können Sie Ihren Zielort durch Bewegen des Joysticks nach oben, unten, links oder rechts wählen. Andere Symbole auf der Karte stellen Planeten, Spacetrucks und andere Piraten (dasselbe Symbol, feststehend) dar. Ihr letztendlicher Zielort ist stets der Sektor mit dem Spacetruck-Symbol in Form eines Fisches, aber Sie können den Weg dorthin frei wählen (der leichteste Weg ist selten der kürzeste). Sie können

zum Beispiel einen Planeten besuchen, um ein bißchen mehr Bargeld zu holen oder beschließen, alle außerirdischen Wesen des ganzen Sektors auszurotten. Wenn ein Sub-Sektor von allen außerirdischen Wesen befreit wurde, braucht man bei einem weiteren Besuch an der Hyperspace-Bake kein Zoll zu zahlen.

Wenn sie in einen Sub-Sektor mit einem anderen Piraten landen oder ein Pirat landet in Ihrem Sub-Sektor, dann muß dieser gemäß der Piratenregeln bekämpft werden. Dies bedeutet ein Duell auf Leben und Tod in einem mysteriösen Bereich des Nichts zwischen Hyperspace und dem echten Weltraum. Fällt Ihr Bankkonto jemals auf unter Null ab, wird eine Belohnung auf die Rettung Ihres Schiffes ausgesetzt, was andere Piraten anziehen wird, die stets als Gruppe angreifen. Solange Sie jedoch in den schwarzen Zahlen bleiben, ist es unwahrscheinlich, daß Sie angegriffen werden.



AUSSERIRDISCHE WESEN

Während des ganzen Spiels werden Sie ohne Unterlaß von einer Unmenge außerirdischer Wesen in verschiedenen Formen und Größen angegriffen werden. Jeder Tod wird mit Punkten honoriert, je nach Größe, Schwierigkeitsgrad, Anzahl der benötigten Schüsse, etc. Statt alle außerirdischen Wesen zu beschreiben, schlagen wir vor, daß Sie die Simulatoren ausprobieren und selbst sehen. Beobachten Sie mit dem Abtaster herannahende Wesen, damit Sie auf sie vorbereitet sind. Es ist möglich sie abzuschießen, bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen.

Wesen, die zur Zahlung von Zoll getötet werden, werden "NOTWENDIGE TODE" genannt und sobald Sie den Zoll bezahlen können, wird jeder weitere Tod "UNNÖTIGE TODE" genannt. Für diese werden Ihrem PIRACY STATUS die doppelte Punktzahl gutgeschrieben.

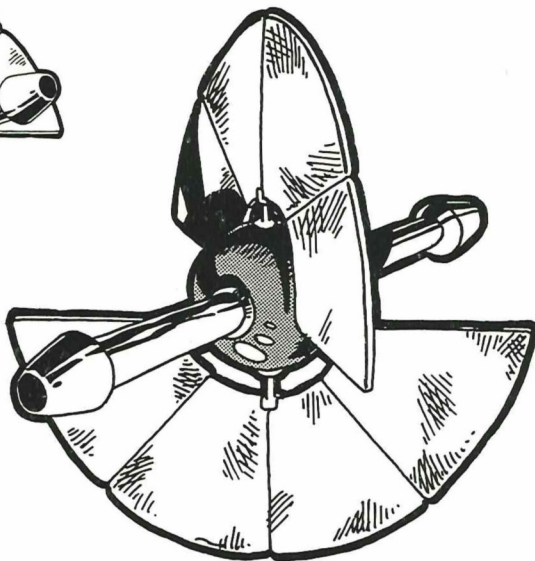
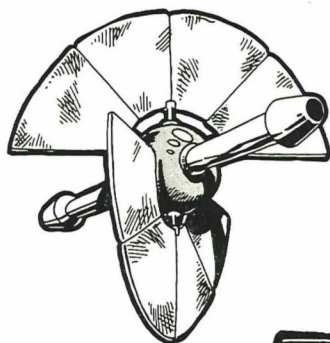
PRÄMIENOBJEKTE

Wenn ein Wesen getötet wird, hinterläßt es manchmal "Prämienobjekte", die Sie sammeln sollten, indem Sie auf sie zufliegen. Wird ein Prämienobjekt nicht gesammelt oder vernichtet, verwandelt es sich nach ein paar Sekunden in eine zielansteuernde Rakete mit hoher Geschwindigkeit, der man nicht entkommen kann und die äußerst schwer abzuschießen ist. Die Objekte haben verschiedene Farben und jede Farbe hat eine andere Bedeutung für Ihr Schiff.

FARBE

BEDEUTUNG

GELB	Plus 50 Punkte für Sie.
WEISS	Plus eine "SMART BOMB".
GRÜN	Verstärkt das Schutzschild.
ROT	Tötet alle außerirdischen Wesen und Objekte im Abtaster.
BLAU	Verringert Schiffsschaden (geringfügig)
SCHWARZ/TRANSPARENT ...	Zersplittert in viele wahllose Prämienobjekte.



PLANETEN

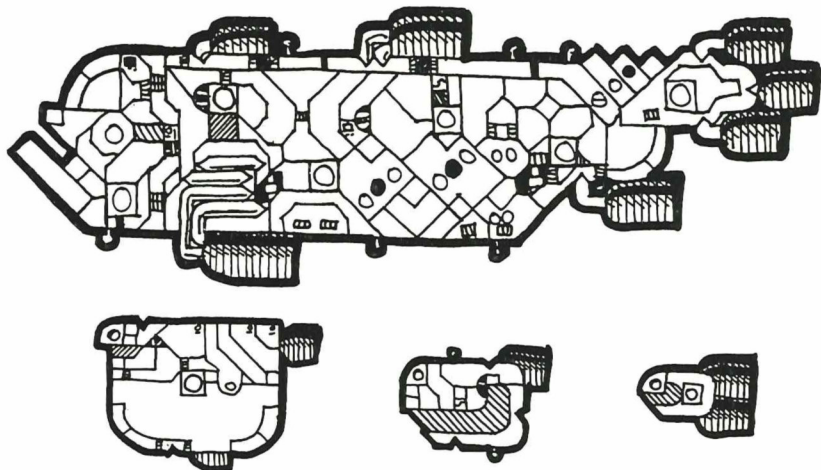
Der Besuch eines Planeten ist für Piraten oftmals eine gefährliche, aber äußerst profitable Übung. Es gibt fast immer ein unterdrücktes Volk, das von einem bösen, tyrannischen Empirium erlöst werden will und bereit ist, jedem ein riesiges Honorar zu zahlen, dem es nichts ausmacht, "das große Raumschiff da drüben abzuschießen". Und falls niemand Hilfe benötigt, ist es natürlich immer ein guter Ort für Schießübungen.

WAS SIND DENN EIGENTLICH "SPACETRUCKS"?

Spacetrucks sind schlicht und einfach riesengroße Raumschiffe, die Ladung befördern, was die billigste Art ist, Güter von einem Planeten oder einer Galaxie zum anderen zu befördern. Space-trucks gibt es in vielen verschiedenen Größen, von der kleinsten Klasse A (40.000 Tonnen) bis zu der legendären Klasse Z "WAL-SCHIFF", was etwa so groß wie ein kleiner Planet und doppelt so schwer einzufangen ist.

WIE KANN MAN SIE EINFANGEN?

Zunächst müssen Sie eines finden: vorausgesetzt, Sie sind in dem korrekten Sub-Sektor, brauchen Sie nur den Cursor wie oben beschrieben anzufliegen. Der Cursor, der die Lage eines Spacetrucks anzeigt, hat die Form eines Fisches (wie Spacetrucks selber). Spacetrucks, im Gegensatz zu Hyperspace-Baken, bewegen sich natürlich – manchmal sehr schnell – also stehen Sie nicht nur herum und schießen außerirdische Wesen ab, oder es kann sein, daß Sie eine lange Reise vor sich haben.



Bevor Sie mit einem Spacetruck andocken können, müssen Sie erst sein Verteidigungssystem zerstören. Dazu greifen Sie jegliche beweglichen Teile an der Außenseite des Schiffs an, wodurch Sie es zwingen, seine Energie zum Betrieb von Schutzschildern aufzuwenden. Größere Schiffe haben Kanonen auf dem Deck, die intelligente zielerzielnde Raketen in Form von riesigen Feuerbällen abfeuern. Diesen sollte man ausweichen oder sie abschießen. Smart-Bombs zerstören Kanonen auf dem Deck. Einige Schiffe versuchen auszuweichen, wenn sie angegriffen werden. Eine weit verbreitete Taktik besteht in der Anwendung von "Turbo-Boost", womit man sich mit hoher Geschwindigkeit von den Angreifern fortbewegen kann. Dies verbraucht jedoch viel Treibstoff und wird daher nur für kurze Manöver benutzt.

Während das Schiff an Kraft verliert, ändert sich seine Farbe langsam und wird immer dunkler. Wenn das Schiff völlig entkraftet ist, hält es an und Sie können andocken. Andocken ist ein halbautomatischer Vorgang und man muß dazu die Dockstelle am Bug des Schiffes ansteuern, bis der Computer den schwierigen Teil übernimmt.

Sobald Sie angedockt haben, ist Ihre Mission fast beendet. Sie brauchen jetzt nur noch das Schiff per Hand durch die Hyperspace-Wege zu steuern. Hierbei können Sie zusätzlich Punkte einheimsen, indem Sie kleinere Raumschiffe abschießen, während Ihre Geschwindigkeit auf Lichtgeschwindigkeit ansteigt. Denken Sie daran, daß alles hier verdiente Bargeld steuerfrei ist!

4. FRONT END – WIE ES FUNKTIONIERT

Bei Spielbeginn erscheint Optionsfeld auf dem Bildschirm mit einer Textzeile am oberen Rand mit zehn Optionsbalken, die jeweils einer Funktionstaste entsprechen. Die Optionsbalken sind verschiedenfarbig. ROT bedeutet ein Befehl und verschafft oft Zugang zu einem neuen Menü. GRÜNE Optionen sind Parameter und haben eine Auswirkung auf den nächsten Befehl, z.b. wenn Sie im SIMULATOREN-Menü die grüne Optionstaste "DISASTERIODS" drücken passiert nicht viel, außer daß die Option aufleuchtet. Wenn Sie dann die rote Optionstaste "PLAY SIM" drücken, beginnt die DISASTERIODS Simulation. Dies hört sich wesentlich komplizierter an, als es ist, probieren Sie es aus!

Die Überschriften des Hauptmenüs sind wie folgt:

★**LAUNCH**★ – Mission beginnen (aber nur, wenn eine Mission gewählt wurde). Nach Zugriff auf die Diskette folgt eine kurze automatische Abschlußfolge, nach der Sie zu Ihrem gewählten Zielort “hyperspaced” werden, meistens unter Begleitung einer Horde von unangenehmen außerirdischen Wesen.

Hinweis: Sie werden nur gesandt, wenn Ihre Shooting Accuracy mindestens 30% beträgt; liegt sie darunter, müssen Sie sie auf einem der verfügbaren Simulatoren erhöhen.

SELECT MISSION – Wählen Sie eine der verfügbaren Missionen. Sie werden merken, daß einige Missionen nicht möglich sind, da Ihr PIRACY RATING zu niedrig ist. Es gilt die Regel, daß Sie nur eine Mission annehmen können, die nur eine Klasse höher als die zuletzt erfolgreich abgeschlossene ist, d.h. wenn Sie ein Schiff der Klasse A gefangen haben, dürfen Sie zu Klasse B übergehen.

SIMULATOREN – Gibt Ihnen Zugang auf die oben beschriebenen Simulatoren. Gibt dem Spieler auch Preisinformationen und die aktuellen Hi-Scores.

PIRACY STATUS – Diese Option listet eine Reihe von persönlichen Ergebnissen auf, die Ihre bisherigen Leistungen darstellen. Die Summe aller Ergebnisse ergibt Ihren PIRACY STATUS, anhand dessen Sie Ihre eigenen Leistungen (zusammen mit Ihrem Bankkonto) einschätzen können. Als Anhaltspunkt kann man sagen, daß ein Piracy Status von 1000 als ausgezeichnet gilt, und noch kein Pirat 2000 erreicht hat. Es ist natürlich möglich, hohe Geldbeträge zu gewinnen ohne ein sehr hohes Rating zu erzielen.

REFIT SHIP – Sobald sich einiges Geld angesammelt hat, kann der/die Spieler(in) das Schiff mit verschiedenen äußerst teuren Gegenständen wie neuen Schutzschildern, Waffen, Motoren, etc. ausrüsten.

QUIT GAME – Das aktuelle Spiel wird unterbrochen und Sie gehen zu der Meldung "enter name" zurück. Wenn Sie denselben Namen wie vorher eingeben, wird Ihr Spiel gespeichert.

MISSION DATA – Alle bekannten Informationen bezüglich Ihrer gewählten Mission erscheinen.

SHIP CONFIG – Beschreibt den aktuellen Zustand Ihres Raumschiffes.

