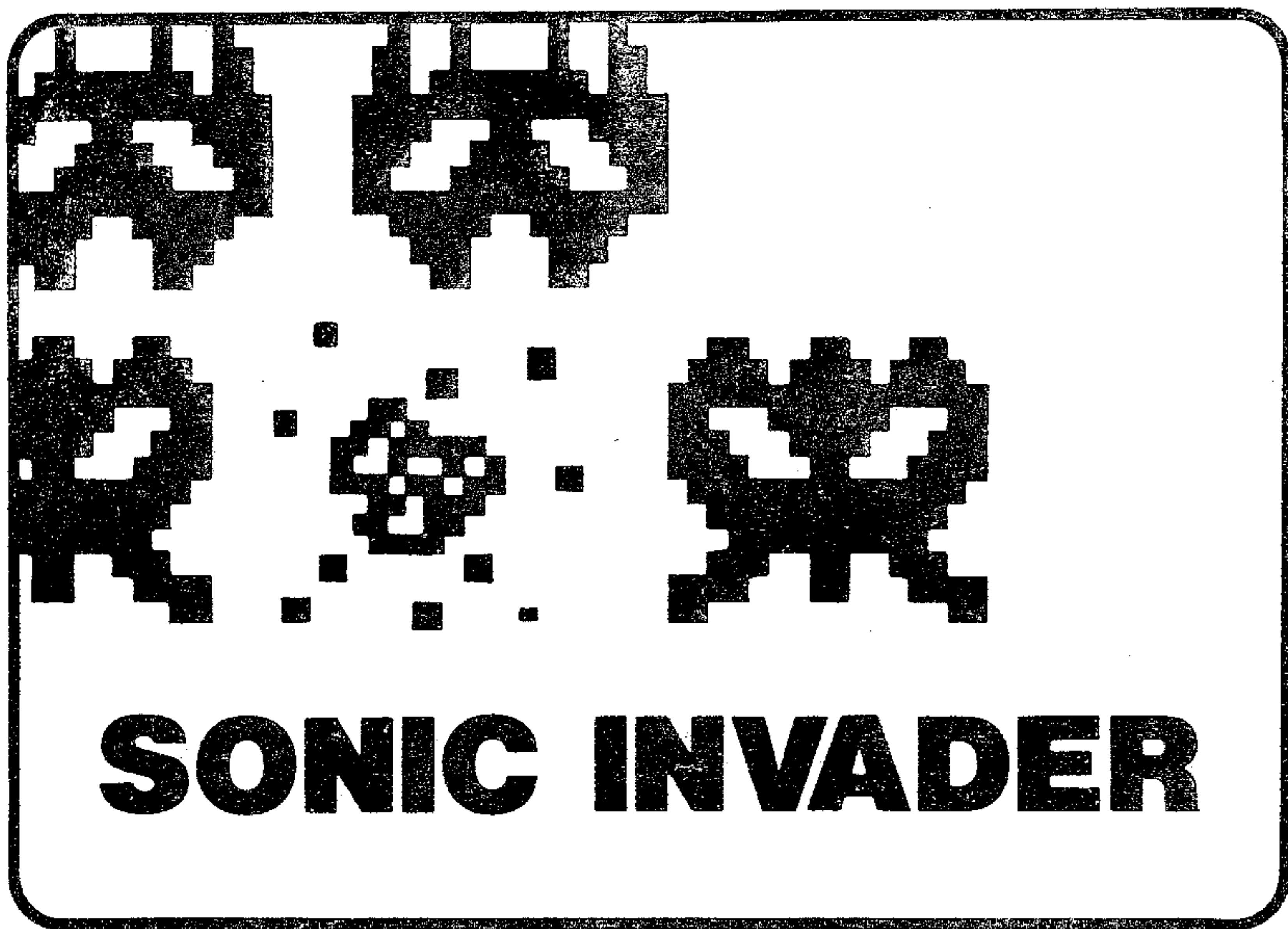


© **CREATIVISION**

**Unterhaltung Zu Haus &
Heimcomputeranlage**



**BEDIENUNGSANLEITUNG
FÜR SPIELKASSETTEN**



Sie haben richtig gewählt!

Sie haben richtig gewählt!

Mit dieser Spielkassette haben Sie eines der aufregendsten Spiele, das Sie je spielen können.

CREATIVISION'S SONIC INVADER

Sie sind Kommandant der Schlachtwagen!

Ihre Aufgabe ist der Oberbefehl über eine Schwadron fantastischer Schlachtwagen . . . auf der Erde stationierte bewegbare Festungen, die als der Erde letzte Verteidigungs-bastionen gegen die schrecklichen Eindringlinge aus dem Weltall dienen sollen.

Ihr Feind ist noch nie besiegt worden!!

Die skrupellosen Eindringlinge haben mit ihren dichten Formationen tödlicher maskierter Kämpfer tausende von Planeten im gesamten Weltraum angegriffen und noch nie eine Niederlage erlitten. Nur Sie allein können die Erde retten.

Strategie und Taktik

Ihre mächtigen Streitwagen sind mit tödlichen Geschützen ausgerüstet. Werden Sie mit Genugtuung Zeuge, wie die Raumfahrzeuge des verhaßten Feindes explodieren und sich in Nichts auflösen, aber denken Sie daran — sie greifen an mit einer Streitkraft, die noch nie geschlagen wurde. Ihr Angriffsplan wurde so ausgeklügelt, jegliche Verteidigungsversuche zu vereiteln. Seien Sie also besonders vorsichtig!

Ihrer Schwadron stehen nur 4 Schlachtwagen zur Verfügung, von denen nur jeweils einer in Betrieb genommen werden kann. Wenn Sie alle getroffen worden sind, gibt es keine Rettung für die Erde.

Verteidigung aus Notbunkern

Sie haben drei behelfsmaße Unterschlupfbunker, in denen Sie sich verstecken können — aber nur für kurze Zeit. Feindliche Bomben werden diese zerstören und Sie aufspüren, wenn Sie dort zu lange bleiben.

Auch die Zeit ist gegen Sie!

Während die schrecklichen feindlichen Kämpfer mit den Masken immer näher kommen, zerfallen unter ihren furchtbaren Schallwellen die letzten Gebäude der Erde. Warten Sie also nicht zu lange, sonst ist alles verloren.

Die schmutzigen Tricks des Gegners

Selbst wenn es Ihnen gelingt, die feindlichen Formationen der maskierten Kämpfer zu durchdringen und sie alle abzuschießen, dürfen Sie nicht erwarten, daß diese sich zurückziehen. Die fremden Teufel stellen sofort eine völlig neue Formation maskierter Kämpfer zusammen, gegen die Sie sich verteidigen müssen. Sie dürfen also keine Minute ruhen.

Auch wird in einigen Schlachten der heimtückische Feind seine hochentwickelte Technologie dazu benutzen, seine maskierten Krieger einfach verschwinden zu lassen. Seien Sie vor schmutzigen Tricks auf der Hut. Sie haben es nicht mit einem fairen Gegner zu tun!

Rüstungskontrolle vor der Schlacht

Wie jeder gute Heerführer müssen Sie gut auf eine Schlacht vorbereitet sein, bevor Sie sich ins Kampfgetümmel begeben. Folgen Sie daher sorgfältigst folgender Kontrolliste:

- 1) Antennenkabel des Hauptgerätes . . . richtig am Fernsehgerät angeschlossen?
- 2) Stromkabel des Hauptgerätes . . . richtig eingesteckt?
- 3) Stromkabel des Fernsehgerätes . . . richtig eingesteckt?
- 4) Ein-/Aus-Schalter des Hauptgerätes . . . ausgestellt?
- 5) Spielkassette . . . richtig ins Gerät eingelegt?

Gut! Nun sind Sie kampfbereit.

Stellen Sie den Ein-/Ausschalter des Hauptgerätes auf ON. Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun zur Demonstration des Spiels der gesamte Weltraum-Kampfplatz. Falls nicht, Ihr Fernsehbild so lange regulieren, bis er klar und deutlich erscheint.

Auf in den Kampf!

- 1) Schieben Sie jede der Spielvorlagen in die Handbedienungsanschlüsse ein, wie auf der Abbildung gezeigt.
- 2) Drücken Sie die Taste für Spielneueinstellung am Hauptgerät.
- 3) Wählen Sie Schlacht 1-16 durch Bedienung der Taste SELECT/FIRE am Handbedienungsanschluß.



Zielen!

Schieben Sie den Steuerknüppel am Handbedienungsanschluß nach rechts oder links und bewegen Sie damit Ihren Streitwagen. Weichen Sie feindlichen Geschützen aus und nehmen Sie feindliche Raumfahrzeuge aufs Korn.

Feuer!

Zersprengen Sie die Fahrzeuge des Gegners durch Druck auf die Taste SELECT/FIRE am Handbedienungsgerät.

Wählen Sie Ihre Schlacht richtig!

Ein erfolgreicher Heerführer ist immer der, der auf seine eigene Art und Weise kämpft. 16 Möglichkeiten gibt es, um es mit dem bösen Feind aufzunehmen:

Schlacht #1 (Ein Spieler)

Sie allein müssen die Erde verteidigen. Aber das fremde Wesen aus dem All fühlt sich allzu sicher. Er unterschätzt Ihr militärisches Geschick und paßt nicht auf.

Schlacht #2 (Zwei Spieler)

Sie tun sich mit einem Spielpartner zusammen und sind mit ihm um militärische Ehren im Wettstreit. Vergessen Sie aber nie, daß der echte Gegner der Fremdling aus dem All ist.

Schlacht #3 (Zwei Spieler)

Wenn Sie sich hier mit einem Partner zusammentun, kämpfen Sie Seite an Seite für gemeinsame Siege. Sie sind nur daran interessiert, den gefürchteten Eindringling aufzuhalten.

Schlacht #4 (Vier Spieler)

Zwei Teams mit je zwei Kämpfern wetteifern hier um militärische Ehren, aber der eigentliche Gegner, der Fremde vom anderen Stern, ist nur an einem interessiert: der totalen Vernichtung von Ihnen allen.

Schlacht #5 (Ein Spieler)

In diesem Spiel benutzt der gemeine Fremdling einen seiner schmutzigen Tricks. Von Zeit zu Zeit macht er seine Kämpfer unsichtbar.

Schlacht #6 (Zwei Spieler)

Wieder liegen zwei Kämpfer im Wettstreit miteinander, aber der echte Gegner aus dem Weltraum läßt seine Streiter manchmal verschwinden.

Schlacht #7 (Zwei Spieler)

Fordern Sie die Hilfe eines Partners an und nehmen Sie die Sache gemeinsam in Angriff. Aber Vorsicht – der Weltraumfeind durchschaut dies und geht auf Sieg, indem er hin und wieder sein Kampfgeschwader unsichtbar werden läßt.

Schlacht #8 (Vier Spieler)

Während hier zwei Teams gegeneinander wetteifern, läßt der durchtriebene Fremdling seine Kampfgenossen verschwinden und wieder auftauchen.

Schlacht #9 (Ein Spieler)

In wilder Verzweiflung behält der Feind seine Kämpfer zwar alle in Sicht, benutzt aber nun sein Überschall-Geschwader, das sich wesentlich schneller bewegt.

Schlacht #10 (Zwei Spieler)

Kämpfen Sie zusammen mit einem Kampfgenossen, aber behalten Sie den Weltall-Burschen im Auge. Er setzt hier seine schnellsten sichtbaren Raumschiffe ein.

Schlacht #11 (Zwei Spieler)

Schlagen Sie diese Schlacht gemeinsam. Es wird die Schlagkraft beider Partner gebraucht, um es mit den superschnellen Kämpfern des Feindes aufzunehmen.

Schlacht #12 (Vier Spieler)

Hier kämpfen zwei Teams mit je zwei Mann. Alle sollten aber bedenken, daß der feindliche Eindringling seine schnellsten sichtbaren Kämpfer einsetzen wird.

Schlacht #13 (Ein Spieler)

Nun wird es wirklich gemein und unfair. Im verzweifelten Kampf um den Sieg benutzt der Gegner hier seine allerschnellsten Kämpfer und läßt sie von Zeit zu Zeit aus der Sicht verschwinden.

Schlacht #14 (Zwei Spieler)

Nehmen Sie einen Wettstreit mit einem Partner um das Abschießen von feindlichen Kämpfern auf, seien Sie aber auf der Hut. Auf der anderen Seite wird mit superschnellen Flitzern gekämpft, die manchmal verschwinden.

Schlacht #15 (Zwei Spieler)

Jetzt sollten Sie mit Ihrem Partner an einem Strang ziehen. Es wird geballte Streitkraft benötigt, um den schrecklichen Feind zu schlagen, der mit seinen schnellsten Schiffen kommt und diese hin und wieder auch noch verschwinden läßt.

Schlacht #16 (Vier Spieler)

Je zwei Spieler tun sich zusammen und wetteifern. Dabei sollten sich alle der Gefahr bewußt sein, denn der verrückte Angreifer schickt seine superschnellen Kämpfer gegen Sie alle. Und diese werden hin und wieder auch noch unsichtbar.

So machen Sie Bestandsaufnahme!

5 verschiedene Raumfahrzeugtypen des Eindringlings vom anderen Stern gilt es zu vernichten. Jeder hat einen anderen Punktwert:

Stufe 6 . . .	Raumschiff des Oberbefehlshabers	100 Punkte
Stufe 5 . . .	Kämpfer mit roter Maske	10 Punkte
Stufe 4 . . .	Kämpfer mit blauer Maske	20 Punkte
Stufe 3 . . .	Kämpfer mit grüner Maske	30 Punkte
Stufe 2 . . .	Kämpfer mit gelber Maske	40 Punkte
Stufe 1 . . .	Kämpfer mit roter Maske	10 Punkte