

PATROUILLE DU COSMOS^{MD}

SIMULATEUR D'OPÉRATIONS STRATÉGIQUES

LIVRET DE LA BATAILLE DE L'ENTREPRISE



Prenez les commandes du vaisseau *Entreprise* et menez une fantastique bataille dans la galaxie!

POUR
COLECO Vision[®]
& **ADAM^{MD}**
l'Ordinateur domestique

Avez-vous l'étoffe d'un commandant de vaisseau spatial? Vous le saurez quand vous dirigerez l'*Entreprise* dans les secteurs les plus dangereux de la galaxie!

BIENVENUE À BORD, CAPITAINÉ!

Dirigez le vaisseau Entreprise dans les secteurs fortifiés de la Fédération! La défense de cette portion de la galaxie repose entièrement sur vos épaules. Le Commandant de la flotte interstellaire veut que vous montiez la garde contre les corsaires de l'espace, les Klingon et contre la sonde spatiale NOMAD!

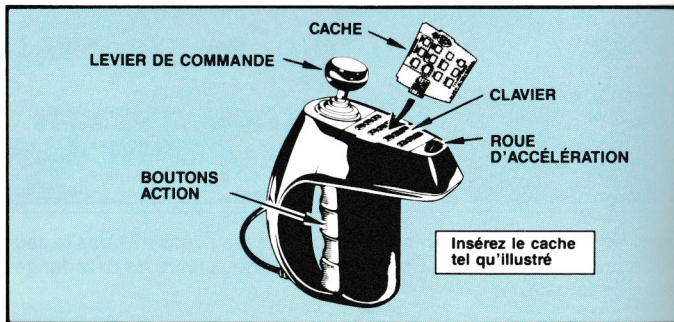
À coup de rayons LASER et de torpilles de Photons, défendez votre vaisseau et les bases de la Fédération! Essayez autant que possible d'éviter le Parasite-Anti-Matière-qui-épuise-la-puissance-de-propulsion, lequel vous poursuit froidement et aveuglément dans chacune de vos manoeuvres!

Arrimez votre vaisseau à l'une des bases interstellaires pour alimenter en énergie vos boucliers, vos torpilles de Photons et vos systèmes de propulsion.

Vous devrez mettre à profit tous vos talents lorsque vous naviguerez dans le champ spatial miné par NOMAD! Prenez garde de faire sauter une mine, sinon vous perdrez l'Entreprise. Puis, après avoir bien visé, projetez vos rayons LASER meurtriers et rayez NOMAD une fois pour toutes de la galaxie! Capitaine, le sort de la Fédération est entre vos mains!

- Un ou deux joueurs
- Quatre niveaux de difficulté
- Dispositif de pause instantanée

Utilisez votre contrôleur ColecoVision® ou vos contrôleurs Super ActionMD. Si vous utilisez un contrôleur Super ActionMD, insérez le cache dès maintenant.



PRÉPARATION DU JEU

ASSUREZ-VOUS QUE LE COLECOVISION® OU QUE ADAMMD EST ÉTEINT AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.

Un capitaine de mission.

Raccordez le contrôleur à l'accès 1.

Deux capitaines de mission.

Le capitaine 1 utilise le contrôleur raccordé à l'accès 1. Le capitaine 2 utilise le contrôleur raccordé à l'accès 2. Le capitaine 1 commence et dirige l'Entreprise jusqu'à ce qu'il ait mis de l'ordre dans le sous-secteur. Le capitaine 2 prend alors la direction de la mission.

Le choix du défi

Insérez la cartouche; allumez ensuite votre système de jeu. Poussez le commutateur Reset. L'affichage titre apparaîtra sur l'écran de votre téléviseur, suivi du premier affichage des options de jeu. Pressez la touche 1 de votre clavier si vous utilisez un contrôleur manuel standard ou la touche 2, si vous utilisez un contrôleur Super ActionMD.

Le second affichage des options de jeu apparaîtra ensuite. Pressez la touche 1 de votre clavier si vous désirez une partie à un capitaine ou la touche 2, si vous désirez une partie à deux capitaines.

Si vous jouez une partie à un capitaine, vous voyez affichés les niveaux de difficulté. Pressez la touche appropriée de votre clavier et attendez l'affichage "Get Ready."

Si vous jouez une partie à deux capitaines, le capitaine 1 choisit le premier un niveau de difficulté. Puis, le second affichage des niveaux de difficulté apparaît et le capitaine 2 fait son choix.

Niveau 1: C'est le plus facile; à la portée des recrues et des jeunes aventuriers de l'espace.

Niveau 2: Plus difficile que le premier. Les vaisseaux spatiaux de Klingon et NOMAD sont plus rapides et plus dangereux.

Niveau 3: Mission spatiale excitante et dangereuse du calibre des jeux de centres d'amusement.

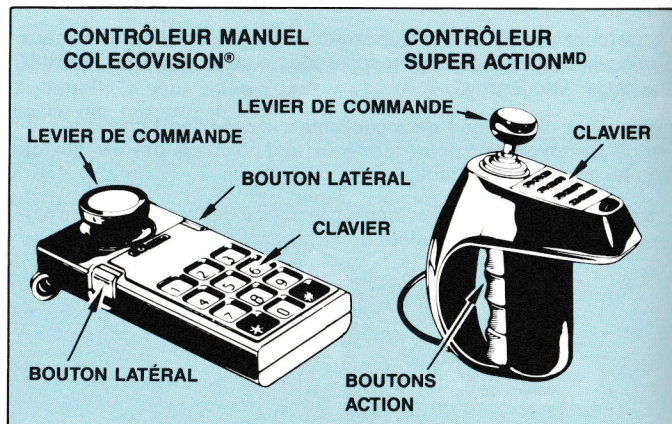
Niveau 4: Mission difficile à la portée des capitaines expérimentés. Les Klingon et NOMAD attaquent l'Entreprise sans merci!

Vous êtes prêt à prendre la barre (les commandes) de l'Entreprise et à entreprendre une aventure dans la galaxie!

UTILISATION DES CONTRÔLEURS

1. Touches du clavier (du contrôleur manuel ou Super Action^{MD}):

Pressez ★ à la fin d'une partie pour rejouer la même option de jeu. Pressez ★ si vous désirez faire une pause pendant le jeu. Pendant la pause, l'écran se vide. Pressez encore ★ pour reprendre le jeu. À la fin d'une partie, pressez # pour ramener le premier affichage des options de jeu.



2. Levier de commande (du contrôleur manuel standard): Poussez le levier de commande à droite pour faire tourner l'Entreprise dans les sens des aiguilles d'une montre.

Poussez-le à gauche pour faire tourner l'Entreprise dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Poussez le levier de commande loin de vous pour faire avancer l'Entreprise par la force de sa poussée motrice.

Abaissez vers vous le levier de commande pour que l'Entreprise lance ses réacteurs de propulsion.

Poussez le levier de commande vers le haut à gauche, vers le haut à droite, vers le bas à gauche ou vers le bas à droite, pour que l'Entreprise exécute une combinaison de manœuvres. Par exemple, si vous poussez le levier de commande vers le haut à gauche, le vaisseau Entreprise avance en même temps qu'il tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

3. Boutons latéraux (du contrôleur manuel): Pressez le bouton latéral gauche pour que l'Entreprise lance une torpille de Photons dans la direction où il va. Pressez le bouton latéral droit pour que l'Entreprise émette des rayons LASER dans la direction où il se dirige.

4. Levier de commande (du contrôleur Super Action^{MD}): Poussez le levier de commande à droite pour faire tourner l'Entreprise dans les sens des aiguilles d'une montre. Poussez-le à gauche pour faire tourner l'Entreprise dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Vous n'obtenez aucun effet si vous poussez le levier de commande vers le haut ou vers le bas.

5. Boutons Action (du contrôleur Super Action^{MD}): Pour projeter une "salve" de rayons LASER dans le sens du déplacement de l'Entreprise, pressez le bouton action jaune.

Pour que l'Entreprise s'élance par la force de sa poussée motrice, pressez le bouton action orange.

Pour lancer les réacteurs de propulsion de l'Entreprise, pressez le bouton pourpre.

Pour que l'entreprise lance une Torpille de Photons dans le sens de son déplacement, pressez le bouton action bleu.

Si vous pressez plusieurs boutons action **à la fois**, l'Entreprise exécute une combinaison de manoeuvres. Par exemple, si vous pressez simultanément les boutons action orange et jaune, l'Entreprise tire une salve de rayons LASER tout en avançant.

NOTE: Lorsque vous appuyez simultanément sur les boutons action pour-pre (propulsion) et orange (poussée motrice) l'Entreprise est propulsée. Si vous pressez en même temps les boutons jaune (rayons LASER) et bleu (torpille de Photons), l'Entreprise lance une torpille de Photons.

NOTE: Vous n'utilisez pas la roue d'accélération du contrôleur Super Action^{MD} dans le jeu de la Patrouille du Cosmos^{MD}.

RÈGLES DU JEU

Votre mission

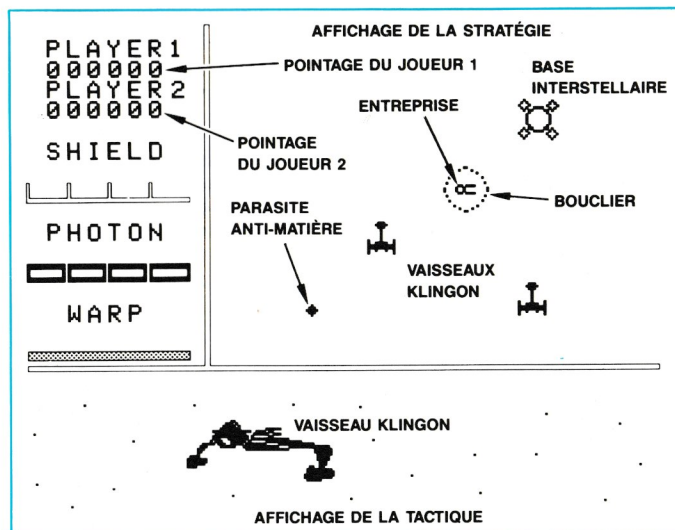
En tant que Capitaine du vaisseau Entreprise, vous patrouillez les secteurs de l'espace à la frontière de la Fédération et de l'Empire Klingon. Vous devez protéger les bases interstellaires de l'invasion des Klingons et diriger l'Entreprise dans un champ spatial truffé de mines afin de combattre NOMAD!

Appareillage du vaisseau

Votre vaisseau est muni d'un écran qui vous donne un gros plan (tactique) et un plan général (stratégie) de la progression du combat ainsi qu'une lecture instantanée de l'état de vos boucliers, de vos torpilles de Photons et de vos systèmes de propulsion. Vous pouvez constater que l'Entreprise est endommagée lorsque vous perdez des fragments de ces indicateurs.

Matériel de guerre du vaisseau

L'Entreprise est équipé de torpilles de Photons et de rayons LASER. Utilisez vos rayons LASER pour défendre le vaisseau et attaquer vos ennemis. Mais ménagez vos torpilles de Photons pour éliminer plus d'un ennemi à la fois. Contre NOMAD, seuls les rayons LASER sont efficaces! Surveillez votre indicateur de boucliers; ce sont eux qui protègent l'Entreprise contre les avaries!



Avaries de l'Entreprise

L'Entreprise peut être avarié par le choc des rayons LASER Klingon ou par les collisions avec les vaisseaux Klingon blancs ou par les mines spatiales. Les boucliers de l'Entreprise sont les premiers à subir des avaries. Lorsque tous les fragments de l'indicateur du bouclier sont disparus de l'écran, cela vous indique que les torpilles de Photons sont endommagées. L'indicateur de Photons a-t-il disparu à son tour de l'écran? Dans l'affirmative, vous avez perdu de la puissance de votre système de propulsion! Si tous les indicateurs ont disparu, dites-vous que l'Entreprise est en péril!

Le vaisseau ne peut supporter d'autres dommages sinon il sera complètement détruit et ce sera la fin du jeu de simulation! (Rappelez-vous que vous pouvez toujours arrimer l'Entreprise à une base interstellaire, qu'elle soit en opération ou sous le coup d'une attaque).

Attaque d'une base interstellaire!

L'Entreprise reçoit un appel de détresse provenant de la base du sous-secteur 1.1. Selon le rapport, la base interstellaire serait la cible d'une attaque nourrie de la part des vaisseaux Klingon rouges. Par ailleurs, les vaisseaux Klingon pourpres en formation de combat autour de la base n'attendent plus qu'un signal pour attaquer l'Entreprise!

À la défense de la base interstellaire

L'Entreprise est le seul vaisseau spatial dans ce quadrant! Anéantisiez les Klingon à coup de rayons LASER. Faites très attention à la couleur des vaisseaux Klingon. Les vaisseaux pourpres qui blanchissent et les vaisseaux qui passent du rouge au pourpre sont encore plus dangereux qu'avant! Les Klingon blancs tenteront de foncer sur l'Entreprise dans une collision frontale! Pour déjouer l'ennemi, essayez une combinaison de manoeuvres, telles que des virages brusques et des projections de rayons LASER!

La base donne l'alerte!

La couleur d'une base interstellaire rend compte de son état. • Une base verte est une base en opération et l'Entreprise peut s'y arrimer pour se ravitailler en énergie. Une alerte clignotante rouge et verte, signifie que la base est l'objet d'une attaque! Une alerte bleue signifie que l'énergie de la base est épuisée puisqu'elle a servi au ravitaillement du vaisseau. Une alerte clignotante rouge et bleue signifie que la destruction de la base est imminente!

Arrimage à la base interstellaire

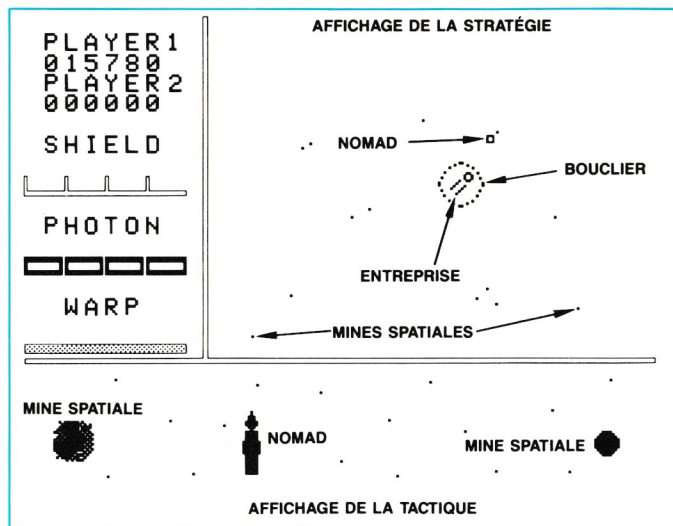
Pour alimenter en énergie vos boucliers, torpilles de Photons et systèmes de propulsion, vous pouvez arrimer l'Entreprise soit à une base en opération soit à une base attaquée par l'ennemi. L'arrimage s'effectue en rapprochant l'Entreprise jusqu'à ce qu'il touche la base. Pendant le ravitaillement de l'Entreprise, toute activité à l'écran est interrompue. Évitez l'arrimage. Cela vous fait perdre des points-primés auprès du Commandant de la flotte!

L'arme secrète de Klingon

Les Klingon ont introduit une arme secrète pendant leur campagne. Il s'agit d'un parasite anti-matière qui épuise l'énergie de propulsion. Le Commandant de la flotte connaît très peu de choses au sujet de cette arme mystérieuse et destructrice. Approchez-vous tout doucement, employez vos manoeuvres les plus habiles et déjouez le parasite!

NOMAD!

L'implacable sonde spatiale NOMAD cherche la perte de l'Entreprise en l'attirant dans son réseau de mines spatiales! Mettez en oeuvre toute votre habileté et votre finesse pour naviguer dans ce champ de mines!



Les Photons de l'Entreprise n'ont aucun effet sur NOMAD! Il vous faudra manoeuvrer pour vous mettre en position, viser juste (il ne s'agit pas de faire exploser une mine spatiale) et tirer un rayon LASER à toute vitesse!

Conseils stratégiques du Commandant de la flotte

Le Commandant de la flotte sait parfaitement que les défis galactiques que vous avez à relever sont de taille! Mais les Capitaines de la flotte forment une classe à part! Voici des conseils que d'autres Capitaines de vaisseaux spatiaux veulent bien vous donner!

- Évitez d'entrer en collision avec les Klingon et les mines spatiales. Les collisions causent deux fois plus de dommages à l'Entreprise qu'une charge de rayons LASER!
- Ménagez vos Photons! La manoeuvrabilité du vaisseau est votre meilleur atout pour viser et atteindre plusieurs ennemis à la fois!
- Effectuez une opération d'arrimage seulement si cela est nécessaire! L'arrimage affaiblit les défenses du secteur et vous fait perdre des points-primes auprès du Commandant de la flotte.
- Ne courez aucun risque avec NOMAD!. Elle est dangereuse, meurtrière même! Lancez-lui vos rayons LASER seulement si vous êtes sûr de l'atteindre. Vous ne voulez sûrement pas faire exploser une des mines spatiales!
- Éliminez les Klingon rouges dès que possible!

Fin de la simulation

Il arrive parfois qu'un Capitaine de vaisseau n'arrive pas à vaincre l'Empire Klingon et NOMAD en une même aventure! Si le cas se présente, pressez ★ et vous serez à même de combattre les ennemis de la Fédération au même niveau de difficulté. Si vous désirez changer de jeu et revenir au premier affichage des options de jeu, pressez #.

Dispositif spécial de pause

Il peut être épuisant de diriger un vaisseau spatial. Si vous désirez vous retirer momentanément de l'action, pressez ★ et l'écran devient vide. Pressez encore ★ pour reprendre l'action.

Réinitialisation

Le commutateur de réinitialisation (Reset) sur la console ou sur ADAM^{MD} interrompt la partie et vous ramène l'affichage titre. Vous pouvez l'utiliser pour commencer une nouvelle partie ou en cas de mauvais fonctionnement du jeu.

Comment commencer une autre partie

Pressez ★ si vous voulez rejouer la même option du jeu Patrouille du Cosmos^{MD} et #, pour voir le premier affichage des options de jeu.

POINTAGE

Il y a deux façons de gagner des points: éliminer les vaisseaux ennemis et empêcher la destruction des bases interstellaires.

Type d'ennemi	Nombre de points
Vaisseaux Klingon	
rouges, pourpres ou blancs.....	50
Parasite Anti-Matière.....	5 000
NOMAD.....	15 000
	(toutes les mines spatiales
	étant installées)
NOMAD.....	30 000
	(NOMAD installe encore
	des mines spatiales)

Vous gagnez aussi une prime équivalant à 25 points fois le nombre de sous-secteurs débarrassés de l'ennemi pour chaque Klingon, rouge, pourpre ou blanc que vous avez éliminé (jusqu'à concurrence de 450 points chacun).

Type de bases interstellaires épargnées	Nombre de points
Base en opération (verte).....	1 000
Base en proie à une attaque (rouge et verte).....	1 000
Base bleue.....	250
Base rouge.....	250

Vous obtenez une prime de 1 000 points, plus 1 000 points fois le nombre de sous-secteurs débarrassés de l'ennemi, pour chaque base opérationnelle ou livrée à une attaque (jusqu'à concurrence de 19 000 points chacune). Vous gagnez aussi des points-primés équivalant à 250 fois le nombre de sous-secteurs débarrassés de l'ennemi pour chaque base bleue or rouge dans le sous-secteur. (Jusqu'à concurrence de 9 750 points chacune).

Vous gagnez un fragment de bouclier sur l'indicateur de bouclier, un fragment de torpille de Photons sur l'indicateur de Photons et 1/4 d'énergie de propulsion, sur l'indicateur du système de propulsion chaque fois que vous accumulez 20 000 points.

LE PLAISIR DE LA DÉCOUVERTE

Ce guide d'instruction présente les notions de base sur la manière de jouer à Patrouille du Cosmos^{MD}, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de faire de Patrouille du Cosmos^{MD} un jeu toujours plus excitant. Essayez les différentes techniques et amusez-vous!



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'avec une brève description de la défectuosité à: Coleco (Canada) Limitée, 3700 St-Patrick, Montréal, Québec, Canada H4E 1A2 — Service à la clientèle — Électronique. S'il est prouvé que votre cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur et de ce fait, n'est pas couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à: **Coleco (Canada) Limitée**
3700 St-Patrick
Montréal, Québec, Canada
H4E 1A2
Service à la clientèle — Électronique

PATROUILLE DU COSMOS^{MD} est une marque déposée de Paramount Pictures, Corp. © 1983 par Sega Enterprises, Inc. Tous droits réservés.

ColecoVision[®] est une marque déposée et enregistrée de Coleco (Canada) Limitée. **ADAM^{MD}** et **Super Action^{MD}** sont des marques déposées de Coleco (Canada) Limitée.

Emballage, Programmation et Audio-visuel © 1984 par Coleco (Canada) Limitée. Tous droits réservés.

© 1984 Coleco (Canada) Limitée. Tous droits réservés.



Imprimé au Canada

Printed in Canada



SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITEE. Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must be directed to:

Coleco (Canada) Limitee
Customer Service — Electronics
3700 St-Patrick
Montreal, Quebec
Canada H4E 1A2

STAR TREK™ is a trademark owned by Paramount Pictures, Corp. © 1983 by Sega Enterprises, Inc. All Rights Reserved.

ColecoVision® is a registered trademark of Coleco (Canada) Limitee. ADAM™ and Super Action™ are trademarks of Coleco (Canada) Limitee.

Package, Program and Audiovisual © 1984 by Coleco (Canada) Limitee. All Rights Reserved.

© 1984 Coleco (Canada) Limitee. All Rights Reserved.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITED, Customer Service — Electronics, 3700 St-Patrick, Montreal, Quebec, Canada H4E 1A2.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

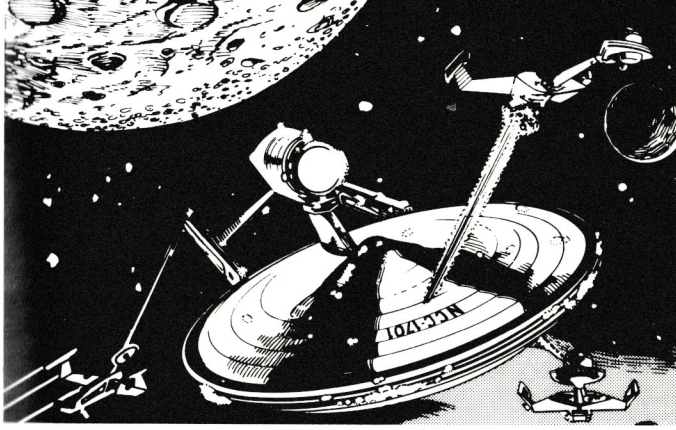
Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

You earn a bonus of 1000 points plus 1000 points times the number of subsectors completed for every Working or Under Attack Starbase in the subsector (up to a maximum of 19,000 points each). You also earn a bonus of 250 points times the number of subsectors completed (up to a maximum of 9750 points each) for every Condition Blue or Condition Red Starbase in the subsector.

You earn one shield segment on the Shield Indicator, one Photon Torpedo segment on the Photon Indicator and 1/4 of a Warp Drive indicator for every 20,000 points you score.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction guide provides the basic information you need to get started playing STAR TREK™, but it is only the beginning. You will find that this cartridge is full of special features that make the game exciting every time you play. Experiment with different techniques—and enjoy the game!



Strategy Hints from Starfleet Command

- Starfleet Command knows that the galactic challenges you face are tough, but Starfleet Captains are a breed apart! Here are some strategy hints from other Starship Captains!
- Avoid collision with Klingons or space-mines. Collisions do twice as much damage to the Enterprise as does a Phaser hit!
- Conserve your Photons! Try to use the Enterprise's maneuverability to get a clear shot at several enemies at once!
- Dock at a Starbase only when necessary! Docking lowers the defenses of the sector and loses you bonus points with Starfleet Command!
- Take no chances with NOMAD! It's dangerous and deadly! Fire your Phasers at it only when you have a clear shot—you don't want to detonate any of the space mines!
- Try to eliminate the Red Klingons as soon as possible!

Simulation Complete

Sometimes even a Starship Captain can't defeat the Klingon Empire and NOMAD in the same adventure! To get another shot at the Federation's enemies at the same game options, press *. To choose different game options, and return to the first option screen, press #.

Special Pause Feature

Captaining a starship can be exhausting. If you want to take a break from the action, press * during play. The screen will blank. Press * again to resume the action.

Reset

The Reset Button on the console or ADAM™ stops the game and returns you to the Title Screen. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in case of game malfunction.

Starting over

Press * to replay the STAR TREK™ Game Option that you've just played. Press # to go back to the first Game Option Screen.

SCORING

You earn points by eliminating enemy ships and by preventing the elimination of starbases.

ENEMY ELIMINATED

Red, Purple or White Klingon 50 points
Antimatter Drone 5,000 points
NOMAD 15,000 points
(All space mines planted)

NOMAD 30,000 points
(NOMAD still planting space mines)

You also earn a bonus of 25 points times the number of subsectors completed for every Red, Purple or White Klingon you eliminate (up to a maximum of 450 points each).

STARBASE SAVED

POINTS EARNED

Working (Green) 1,000 points
Under Attack (Red and Green) 1,000 points
Condition Blue 250 points
Condition Red 250 points

jeopardy. If you take any more damage, the Enterprise is destroyed and the simulation is over! (Remember you can re-power by docking with a Working or Under Attack Starbase.)

Starbase Under Attack

The Enterprise receives a distress call from a starbase in Subsector 1.1. The starbase reports heavy attacks from Red Klingon Starships. Purple Klingon Starships wait in battle formation around the starbase—ready to attack the Enterprise!

Defending the Starbase

The Enterprise is the only starship in the quadrant! Use your Phasers to blast away at the Klingons. Keep an eye on the colors of the Klingon Starships—when the Purple ships change to White or the Red ships to Purple—they become even more dangerous! White Klingons will attempt to ram the Enterprise in a head-on collision! Try a combination of maneuvers—sharp turns and Phaser blasts—to defeat the enemy!

Starbase Alert

The color of a starbase indicates its status! A green starbase is a Working Base—the Enterprise can dock there to repower! If a starbase flashes red and green it is Under Attack. A Blue Alert starbase is depleted—power has been drained by docking. A Red Alert Starbase is in danger of immediate destruction and flashes red and blue!

Docking with a Starbase

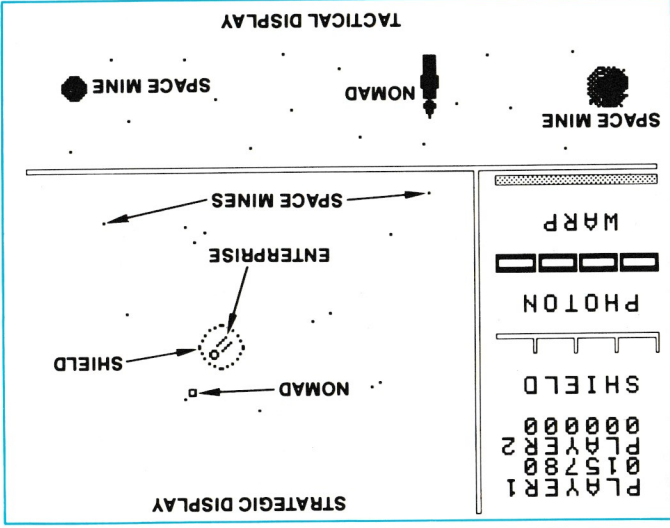
The Enterprise can dock at a starbase that is either Working or Under Attack to repower her Shields, Photons and Warp Drive. To dock: Move the Enterprise into contact with the starbase. All screen movement will then stop while the Enterprise repowers! Try to avoid docking—you'll lose bonus points with Starfleet Command if you do!

Klingon's Secret Weapon

The Klingons have introduced a secret weapon into the campaign—a warp-draining Antimatter drone. Starfleet Command knows very little about this mindless, mysterious weapon. Approach with caution and try your most skillful maneuvers to avoid the drone!

NOMAD!

The deadly space-probe NOMAD will try to defeat the Enterprise by trapping her in its web of space mines! Use all your skill and cunning to navigate a course around this deadly trap!



NOMAD is not harmed by the Enterprise's Photons! So you'll have to maneuver into position, line up a clear shot (You don't want to detonate one of the space mines!) and fire a Phaser blast!

Pressing more than one Action Button at the same time makes the Enterprise perform a combination of maneuvers. For example, pressing the Orange Action Button and Yellow Action Button makes the Enterprise thrust and fire a Phaser blast at the same time.

NOTE: When the Purple Action Button (Warp) and Orange Action Button (Impulse) are pressed at the same time, the Enterprise warps. When the Yellow Action Button (Phaser) and Blue Action Button (Photon Torpedo) are pressed at the same time, the Enterprise fires a Photon Torpedo.

NOTE: The Speed Roller on the Super Action™ Controller is not used in STAR TREK™.

HERE'S HOW TO PLAY

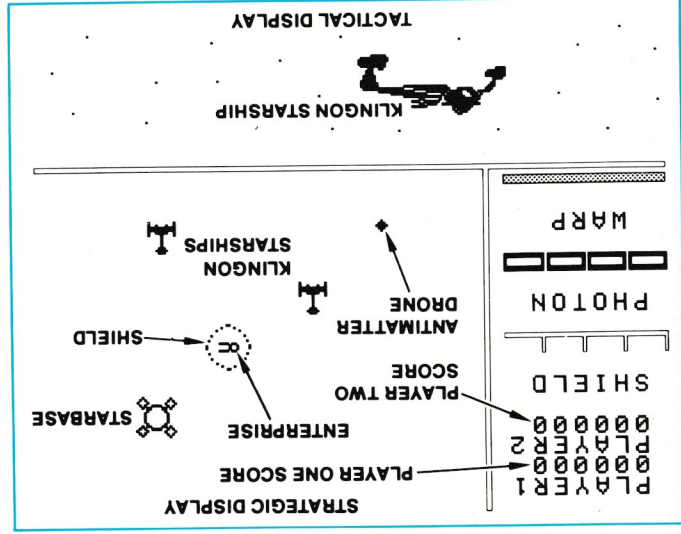
Your mission

As the Captain of the Starship Enterprise, you patrol the sectors of space on the border between the Federation and the Klingon Empire. While on patrol, you must defend Federation Starbases from Klingon invaders and then navigate the Enterprise through a dangerous space mine field to battle the NOMAD!

Starship Equipment

Your ship is fitted with a viewscreen that will give you a close-up (tactical) view and an overall (strategic) view of combat action and an instant readout of the status of your Shields, Photons and Warp. Damage to the Enterprise is shown by the removal of segments of these indicators.

The Enterprise can be damaged by blasts from Klingon phasers or by collisions with White Klingon ships or space mines. Damage affects Enterprises shields first. When all the segments of the Shield indicator disappear from the screen, then Photons are damaged. When the Photon indicator disappears, you then lose Warp Drive. When all indicators have disappeared, then the Enterprise itself is in



Starship Weaponry

The Enterprise is equipped with Photon Torpedoes and Phasers. Fire your Phasers to defend your ship and attack enemies. Conserve your Photons, firing them to eliminate more than one enemy with each shot! **Only** Phasers are effective against NOMAD! Monitor your shield indicator—your shields will protect the Enterprise from damage!

Skill 2 is more difficult than Skill 1. Klingon starships and NOMAD are faster and more dangerous.

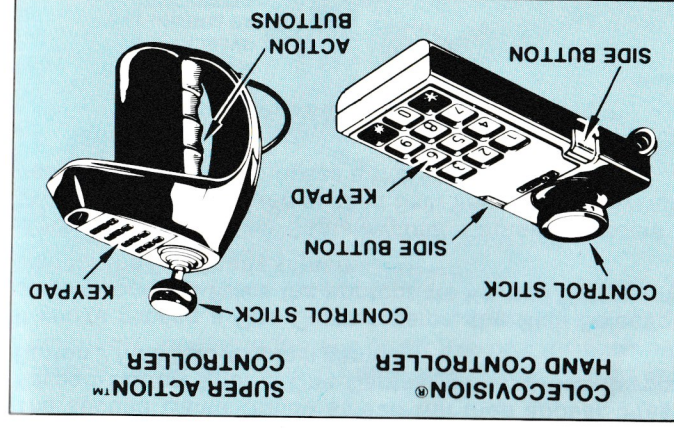
Skill 3 is an exciting and dangerous space mission that offers arcade-level challenges.

Skill 4 is a difficult mission for seasoned captains. Klingons and NOMAD attack the Enterprise without mercy!

You're now ready to take the helm of the Enterprise and start your galactic adventure!

USING YOUR CONTROLS

1. Keypad Buttons (Hand Controller or Super Action™ Controller): Press * at the end of a game to replay the same game option. Press * during play for a pause. During pause, the screen blanks. Press * again to resume the action. Press # after a game to return to the first Game Option screen.



2. Control Stick (Standard Hand Controller): Press the Control Stick right to make the Enterprise rotate clockwise.

Press the Control Stick left to make the Enterprise rotate counterclockwise.

Press the Control Stick up (away from you) to make the Enterprise thrust forward on Impulse Power.

Press the Control Stick down (toward you) to make the Enterprise engage her Warp Engines.

Press the Control Stick in any of the four diagonal directions, left-up, right-up, right-down or left-down, to make the Enterprise perform a combination of maneuvers. For example, if you press the Control Stick left-up, the Enterprise thrusts and rotates counterclockwise at the same time.

3. Side Buttons (Hand Controller): Press the Left Side Button to make the Enterprise fire one Photon Torpedo in the direction she is facing. Press the Right Side Button to make the Enterprise fire a Phaser blast in the direction she is facing.

4. Control Stick (Super Action™ Controller): Press the Control Stick right to make the Enterprise rotate clockwise. Press the Control Stick left to make the Enterprise rotate counterclockwise. Pressing the Control Stick up or down has no effect.

5. Action Buttons (Super Action™ Controller): Press the Yellow Action Button to fire a Phaser blast in the direction the Enterprise is facing.

Press the Orange Action Button to make the Enterprise thrust forward on Impulse Power.

Press the Purple Action Button to engage her Warp Engines.

Press the Blue Action Button to make the Enterprise fire one Photon Torpedo in the direction she is facing.

WELCOME ABOARD, CAPTAIN!

Captain the Starship Enterprise through embattled sectors of Federation space! The defense of this part of the galaxy lies squarely on your shoulders. Starfleet Command wants you to be on guard against marauding Klingon raiders and the rogue space-probe NOMAD!

Fire your Phasers and Photon Torpedoes to defend your ship and Federation Starbases! Do your best to avoid tangling with the warp-draining Antimatter Drone that coldly and mindlessly shadows your every maneuver!

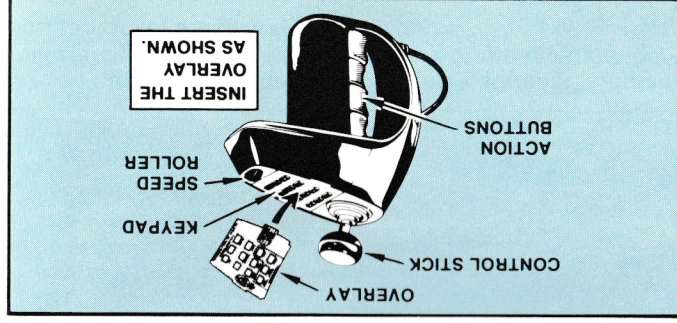
Dock at starbases to repower your Shields, Photon Torpedoes, and Warp Drive.

It will take all your skill to navigate through NOMAD's web of space-mines! Be careful—don't detonate a mine or you could lose the Enterprise. Then when you have a clear shot, fire a searing Phaser blast to rid the galaxy of NOMAD!

It's up to you, Captain, to save the Federation!

- For one or two players
- Select from four skill levels
- Instant pause feature

Use your ColecoVision® controller or the Super Action™ Controller. If you are using the Super Action™ Controller, insert the overlay now.



GETTING READY TO PLAY

ALWAYS MAKE SURE THE COLECOVISION® OR ADAM™ IS TURNED OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

One-Captain Mission

Use the Port 1 controller.

Two-Captain Mission

Captain 1 uses the Port 1 controller. Captain 2 uses the Port 2 controller. Captain 1 begins, and commands the Enterprise until the subsector is complete. Mission control then shifts to Captain 2.

Choose Your Challenge

Insert the cartridge; then turn your game system on. Press the Reset Switch. The Title screen will appear on your TV, followed by the first Game Option screen. Press Keypad Button 1 if you're using a standard hand controller; press Keypad Button 2 if you're using a Super Action™ Controller.

The second Game Option screen will then appear. Press Keypad Button 1 for a One-Captain game; press Keypad Button 2 for a Two-Captain game.

If you're playing a One-Captain game, the Skill Selection screen appears. Press the appropriate Keypad Button and wait for the Get Ready screen.

If you're playing a Two-Captain game, Captain 1 selects a skill level first. Then, the second Skill Selection screen appears and Captain 2 chooses a skill level.

Skill 1 is the easiest, suitable for rookies and beginning space adventurers.

COLECO

Imported by Coleco (Canada) Limitée

Do you have what it takes to command a starship? Captain the Starship Enterprise through some of the most dangerous sectors of the galaxy and find out!

