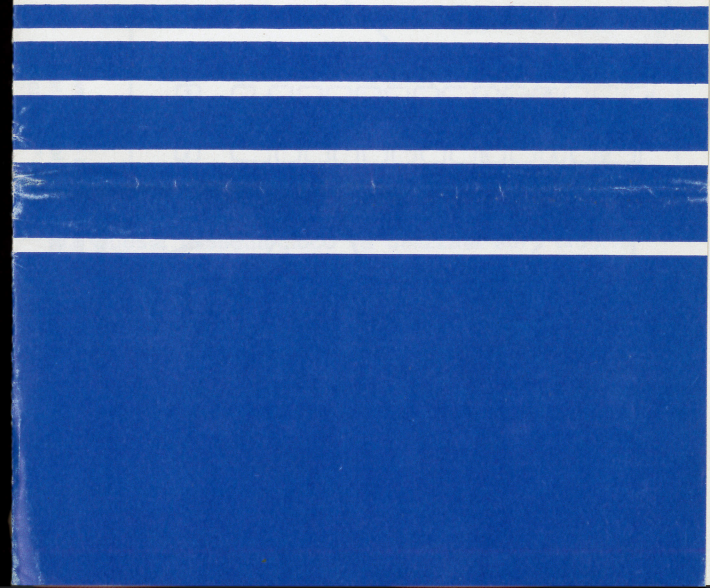


**SEGA**

**STAR JACKER**  
**Istruzioni di gioco**

Per 1 o 2 giocatori

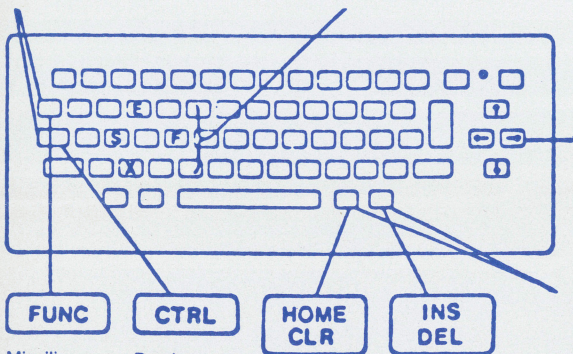


# STAR JACKER

## Per giocare con la tastiera (SC-3000)

Per iniziare il gioco usare uno di questi tasti (2 giocatori)

Governare le navi spaziali (2° giocatore)



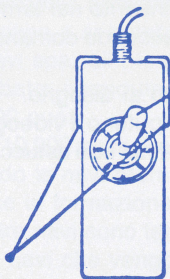
Missili (2° giocatore) · Bombe (1° giocatore)

Bombe (2° giocatore) Missili (1° giocatore)

Per iniziare il gioco con 1 giocatore premere uno di questi tasti

Questi tasti governano le navi spaziali (1° giocatore)

## Per giocare con il comando a leva



Governa le navi spaziali

Per iniziare il gioco  
usare uno di questi

Per 1 e per 2 giocatori  
Pulsante di sinistra  
missili  
Pulsante di destra  
bombe

## AVVERTENZE

1. Questa cassetta-gioco va utilizzata sul Personal Computer SEGA SC-3000 o sul videogioco SEGA SG-1000.
2. Accendere il computer o il videogioco soltanto dopo aver inserito la cassetta nell'apposito alloggiamento. Inserendo la cassetta nel computer o nel videogioco già accesi si rischia di danneggiare la cassetta o il computer.

3. Giocando sullo SG-1000 usare il comando a leva. Con lo SC-3000 si possono usare sia i comandi a leva che la tastiera. I comandi a leva sono infatti opzionali sullo SC-3000.
4. *Comandi a leva*: quando si usa il comando a leva sullo SC-3000 esso va inserito nel terminale "JOY 1". Giocando in due il secondo comando va inserito in "JOY 2".
5. *Tastiera*: fare riferimento al disegno.
6. Dopo aver spento il computer o il videogioco estrarre la cassetta, rimetterla nel suo astuccio e maneggiarla con cura.

## STAR JACKER™

- \* Le navi spaziali si manovrano con il comando a leva o con la tastiera.
- \* Le astronavi nemiche si attaccano con i missili. Si attaccano e si bombardano gli obiettivi al suolo.
- \* Le navi spaziali ritornano alla nave madre quando si abbatte il modulo di comando che appare ogni 10.000 punti.
- \* Ogni 10.000 punti si ottiene una nave spaziale in più, quando le navi ritornano alla nave madre. Le navi volano in formazione di quattro.
- \* Le altre navi sono tenute in memoria e sostituiscono le navi che vengono via via distrutte.
- \* Le navi spaziali vengono distrutte una alla volta. La partita finisce quando tutte le navi spaziali vengono distrutte.

### PUNTEGGIO

Ufo	100 punti
Obiettivi al suolo	300 punti

Quando le navi spaziali tornano alla nave madre:

Una nave spaziale	1.000 punti
Due navi spaziali	2.000 punti
Tre navi spaziali	4.000 punti
Quattro navi spaziali	8.000 punti

## **IL SEGRETO PER FARE MOLTI PUNTI**

Bisogna sfruttare al massimo la capacità di fuoco della formazione distruggendo molti bersagli contemporaneamente.

In questo gioco di guerra spaziale una formazione di quattro navi spaziali distaccate dalla nave madre combattono contro delle astronavi nemiche, distruggono le loro colonie e ritornano alla nave madre.

### **ATTENZIONE**

Questo gioco è un prodotto originale SEGA.

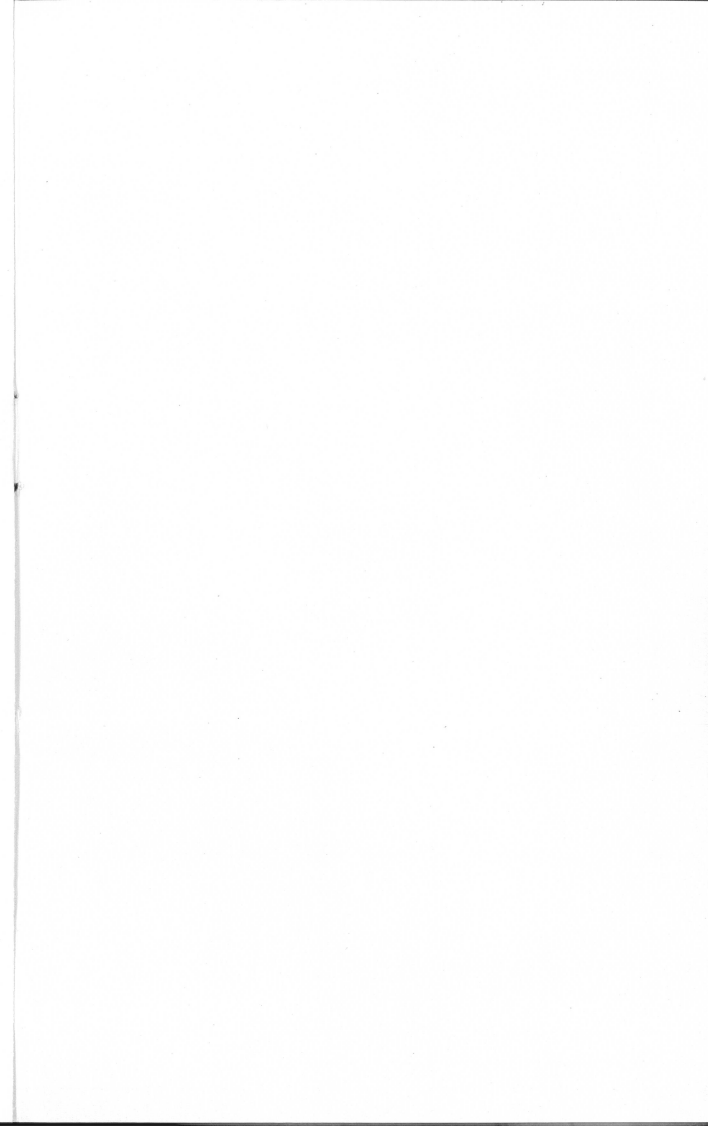
La vendita del programma di gioco, copiato interamente o parzialmente, è vietata.

**SEGA ENTERPRISE LTD.**

**Head Office:**

**2-12, Haneda 1-chome, ohta-ku, Tokyo 144**

**Giappone - Tel. 03-742-3171**



concessionaria  
per l'Italia

**MELCHIONI**