najkorzystniejszy dla ciebie powrót jest wówczas gdy posiadasz na pokładzi już wszystkich pilotów jakich miałeś do zabrania w tej misji , wtedy otrzymasz najwięcej punktów premiowych i przejdziesz do kolejnej opcji. Na początku gry masz możliwość wyboru poziomu /opcji/ od którego chciłbyś rozpocząć grę. Tych poziomów jest 99 , pamiętaj , że pierwsze poziomy są bardzo proste niewiele jest baz wroga , niwielu obcych na powierzchni i niewielu pilotów do zabrania. Natomiast opcje o wysokich numerach są bardzo trudne jest więcej i bardziej agresywnych wrogów , więcej pilotów do zabrania , a twa energia ucieka w zastraszającym tempie , a możliwości powrotu do statku bazy zdarzają się bardzo rzadko.

SYGNAŁY DŹWIĘKOWE

Szybkie pikanie ... oznacza obiekt nieprzyjaciela w celowniku
Wolne pikanie ..... pilot znajduje się w twoim zasięgu
3 sygnały dźwiękowe ...możesz wracać do bazy

POLECENIA I WIADOMOSCI

PILOT IN RANGE ... pilot w zasięgu
PILOT TOO FAR .... pilot za daleko
ALIEN ..... szpieg , obcy , nieprzyjaciel
PILOT KILLED ..... pilot zginął
MATHER SHIP ..... statek matka , możliwość powrotu do bazy

STEROWANIE

li Klawisze funkcyjne klawiatury do sterowania statkiem kosmicznym ...
L ...lądowanie /aby wylądować należy zmniejszyć wysokość , nie można podchodzić do lądowania ze zbyt dużej wysokości/
E ... włączanie i wyłączanie silników /energii/
A ... otwieranie i zamykanie śluzy
→ ... start i zwiększanie prędkości
← ... zmniejszanie prędkości
B ... powrót do bazy /dopiero po sygnale MATHER SHIP/

▬ .... Pilot do zabrania / nie strzelaj do niego/
▬ .... Nieprzyjacielska fortaca /musisz ją zniszczyć /

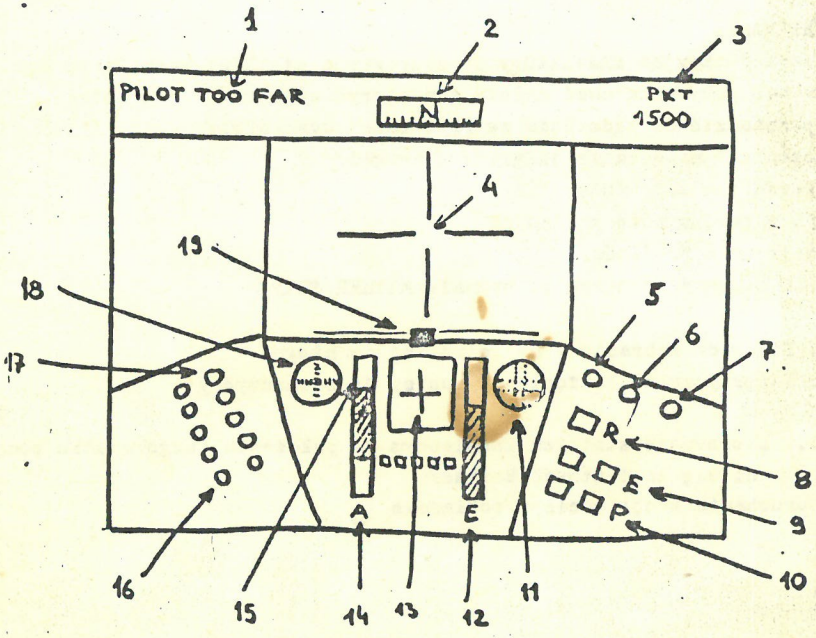
JOYSTICK ... sterowanie statkiem kosmicznym /w położeniu twego statku pomaga ci się zorientować kompas/
FIRE .... uruchamia twoje pociski pokładowe

BEHIND JAGGI LINES !!!

Na pewnej tajemniczej skalistej planecie stała się rzecz straszna , oto pojawili się tajemniczy obcy budując na szczytach gór swoje bazy niszczące wszystko co żyje lub rusza się a nie należy do ich okrutnego imperium. Ich zdradzieckie rakiety ipociski zdołały dosięgnąć kilku ziemiańskich statków badawczych i zwiadowczych , na szczęście pilooi tych pojazdów kosmicznych zdołali się katapultować i przeżyli lądując na planecie , ale teraz nie mają możliwości powrotu. Ty jesteś jedynym śmiałkiem , który podjął s ię tego bardzo trudnego zadania.

Twoja misja... wyruszyć ze statku bazy w kierunku tajemniczej planety odszukać określoną liczbę pilotów , którzy zaginęli nad planetą , wylądować zabrać ich na pokład i dostarczyć do statku bazy . W czasie swojej misji musisz walczyć z nieprzyjacielskimi fortecami , rakietami , a także po wylądowaniu uważać na obcych którzy będą chcieli zniszczyć twój statek.

Plan działania ... musisz walczyć z wrogimi bazami niszcząc je , uważa na atakujące cię pociski /niszczyć je lub uciekać przed nimi/, gdyż zderzeni z nimi bardzo osłabia twoją warstwę ochronną i może spowodować zniszczenie twego statku kosmicznego. Aby z koleji zniszczyć fortece musisz tak ustawić statek aby znalazła się ona w celowniku na przedniej szybie lub w celowniku radaru , naciśnięcie FIRE spowoduje odpalenie twoich rakiet. Do zmian położenia sterów wysokości i kierunku służy JOYSTICK. Ale w czasie tej walki nie zapomnij , że twoim głównym zadaniem jest niesienie pomocy pilotom znajdującym się na powierzchni. W tym celu musisz skierować swój statek w pobliże położenia pilota /ułatwi ci to radar położenia pilota/. Następnie gdy wskaźnik odległości od pilota będzie wskazywał wartość 1 lub 2 wyląduj jeżeli ukaże się napis PILOT IN RANGE /w przypadku napisu PILOT TOO FAR , musisz ponowić próbę lądowania , aby znaleźć się bliżej pilota/ wyłącz silnik i otwórz śluzę i teraz musisz uważać czy nadchodząca postać jest poszukiwanym przez ciebie pilotem , czy też twoim wrogiem /obcym/. Jeżeli byłby to obcy /pojawi się w pewnym momencie napis ALIEN/ musisz szybko zamknąć śluzę i włączyć energię lub start gdyż w innym wypadku wybije on twoją przednią szybę i zniszczy twój statek. Pamiętaj ,że w każdej misji masz do zebrania określoną liczbę pilotów i dopóki ich nie uratujesz nie przejdziesz do następnej opcji , musisz także uważać aby nie zabić pilotów /napis PILOT KILLED/ przez strzał do nich lub wystartowani gdy pilot jest w pobliżu statku gdy po wylądowaniu pilot znajdzie się już na pokładzie twego statku zamknij śluzę , włącz energię i wystartuj. W czasie gry masz możliwość powrotu do bazy ale tylko wówczas gdy świeci się odpowiednia kontrolka zezwalająca na to lub pojwi się napis MATHER SHIP do bazy możesz powrócić w celu regeneracji swoich zasobów /głównie energii/ i odtransportowania pilotów /oczywiście

PRZYRZĄDY KONTROLNE

1...miejsce nadawania poleceń i wiadomości
2...kompas
3...aktualnie zdobyte przez ciebie punkty w tej grze
4...celownik na przedniej szybie
5...kontolkam sygnalizująca bliskość pilota
6...konrolka sygnalizująca zezwolenie na powrót do bazy
7...kontolrka sygnalizująca czy śluza jest otwrta
8...R - podaje odległość pilota od statku / gdy R=1 lub R=2 pilot znajduje się w zasięgu , gdy R≠1 ani 2 pilot znajduje się poza zasięgiem/
9...E - ilość zestrzelonych baz nieprzyjaciela
10..P - ilość pilotów do zabrania w danym momencie tej misji
11..radar położenia pilota
12..energia
13..radar
14..wysokość nad poziomem morza
15..wysokość bezwzględna
16..wskaźnik wysokości lotu /uważaj abyś się nie rozbił o powierzchnię/
17..wskaźnik prędkości
18..horyzont
19..wskaźnik odległości obiektu
? .....