Główny scenariusz:

SG1: Rozpoczęcie nowej rozgrywki

Główny scenariusz:

1. Gracz naciska przycisk nowej gry.
2. Ekran gry zmienia kolor na czarny.
3. Na ekranie wyświetlony zostaje napis: N1
4. Po 10 s zostaje wyświetlony napis :N2.
5. Po 10 s zostaje wyświetlony napis: N3.
6. Wyświetlone zostaje główne okno gry wraz z sylwetką pojazdu użytkownika.
7. Ekran gry zmienia kolor na czarny.

Poziom1

Po naciśnięciu przycisku Nowa gra, na ekranie pojawia się napis. Biały na czarnym tle.

N1: Po zakończeniu swojej ostatniej misji, bohaterski kapitan Jon Henwick, wraca do swojej rodzimej planety Inweria.

N2: Niestety, droga jest jeszcze bardzo długa jednak w przestrzeni, w której znajduje się statek widać już rodzimą galaktykę Kal25, w której znajduje się planeta.

N3: Podróż przebiega w atmosferze triumfu i zwycięstwa, jednak coś zmąca wesołą atmosferę.

Ładowany jest ekran gry, przez kilka sekund statek gracza płynie w przestrzeni, bez oporów.

N3: Kapitanie wykryłem obcą jednostkę przed nami... Nie reaguje na sygnał identyfikacji...

Potem na ekranie pojawia się przeciwny statek który strzela w przeciwnika.

N4: Kapitanie, kolejne w zasięgu...

Na ekranie pojawiają się kolejne statki i atakują. Po zastrzeleniu wszystkich przewidzianych statków, poziom się kończy.

Poziom 2

N: Po dotarciu do swojej planety, kapitan udał się wprost do kwatery głównej. Zamiast wiwatów powitał go zamyślony wzrok admirała.

N – kolor1: Niestety nie możemy jeszcze świętować kapitanie.

N – kolor2: Szampan musi poczekać... Spotkałem grupę zwiadowców na drodze. W pobliżu powinna być jakaś większa jednostka. Trzeba ją znaleźć....

Rozpoczyna się kolejny poziom. Kilka statków atakuje jednostkę. Częstotliwość statków zwiększa się.

N: Kapitanie, przed nami......

W tym momencie pojawia się duża jednostka nieprzyjaciela. Gracz powinien ją atakować, kiedy pasek życia dużej jednostki spada do 20% pojawia się napis:

N: Kapitanie odebraliśmy przekaz od wrogiej jednostki.... NIGDY NIE DOSTANIECIE WIELKIEGO ZULLA. STATKI NASZEJ FLOTY TRZYMAJĄ W GARŚCI CAŁĄ WASZĄ GALAKTYKĘ.

Po zastrzeleniu dużej jednostki następuje koniec poziomu.

Poziom 3