

# ARCADE HALL OF FAME

Commodore 64

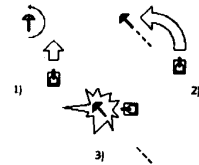
- 1) Beide Kassetten sind auf beiden Seiten bespielt. Kassette 1 ist mit "STELLAR 7" auf Seite 1 und mit "TAPPER" auf Seite 2 bespielt. Kassette 2 hat "UP 'N' DOWN" auf Seite 1 und "AZTEC CHALLENGE" sowie "DROPZONE" auf Seite 2.
- 2) Zum Laden der Spielprogramme auf Seite 1 und 2 der ersten Kassette und dem Spiel auf Seite 1 der zweiten Kassette einfach die erwünschte Seite zurückspulen und die unten aufgeführte Ladefolge durchführen.
- 3) Beim ersten Laden von AZTEC CHALLENGE das Band zurückspulen und den Zähler auf Null zurückstellen. Nach erfolgreichem Laden den neuen Zählerstand aufzeichnen. Dieser Zählerstand gilt als Anfangspunkt. Beim Laden von DROPZONE Seite 2 der zweiten Kassette zurückspulen, den Zähler auf Null zurückstellen und das Band mit der Schnellstufe vorwärts spulen, bis der vorher notierte Zählerstand erreicht ist. Für Ladezwecke ist es empfehlenswert kurz vor dem notierten Zählerstand anzuhalten.
- 4) Die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten auf Ihrem Computer gleichzeitig drücken. Dann die SPIEL-Taste auf Ihrem Kassettengerät betätigen. Nach erfolgreichem Laden des Spiels die STOP-Taste auf Ihrem Kassettengerät drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

DREHUNG NACH LINKS: (Nur bei sich langsam bewegenden Zielen wie Laserbatterien nützlich)

(1) Schräger Einflug

(2) Bewegung nach links zum Ziehen. Das Ziel dreht sich zum Raven und versucht, ihn zu verfolgen.

(3) Feuern und Ziel zerstören.



BEWEGUNG: (Dieses Präzisionsmanöver benötigt Erfahrung, wenn man es richtig ausführen will. Es ist am wirksamsten gegen unbewegliche Feinde. Jedoch können es Experten auch gegen bewegliche Ziele einsetzen. Zur Seite fliegen und am Ziel vorbei, unter Beschreibung eines "S"-Weges, dann im Halbkreis vom Geschütz des Feindes zurückfliegen, bis sich der Feind im Visier des Raven befindet.



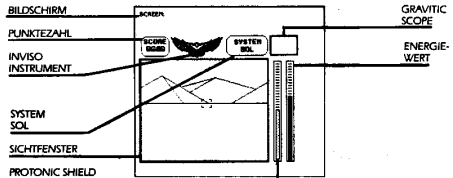
# STELLAR 7

## Die Mission

Größe, Kommando. Sie haben die Aufgabe, das artcurtische Sternensystem zu erreichen und den benötigten Gix Draxen, den obersten Herrscher des artcurtischen Reiches, zu zerstören. Um Ihnen den größtmöglichen Erfolg zu gewährleisten, erhalten Sie den hochentwickeltesten Flugkörper der Erde vom indischen Hochkommando, den Raven. Er ist mit dem Besten ausgerüstet, das die Erde zu bieten kann: einer zweiphasigen Thunder Cannon, die eine Salve von zwei Nukleargeschossen abfeuert, einem Gravitic Scope zum Finden von Feinden, einem Inviso Cloak zum Verwirren der Feinde und Protone Shields, die Ihnen Schutz gegen feindlichen Beschuss bieten. Der Raven ist äußerst leistungsfähig aber nicht unzerstörbar. Er explodiert, wenn entweder die Schutzschilde oder die Energiereserven völlig erschöpft sind.

Vom Kommando des Raven aus sehen Sie sich den artcurtischen Sternfeldern in sieben verschiedenen Sternensystemen gegenüber. In jedem System müssen Sie trotz der feindlichen Angriffe überleben und genug artcurtische Fahrzeuge zerstören, wodurch sich ein Warplink verknüpft. Wenn Sie in dieses Warplink fahren, transportiert es Sie zum nächsten Sternensystem. Wenn Sie das siebte System, das Acturus erreichen, besteht Ihre Mission daraus, das Flaggschiff von Gix Draxen zu finden und zu zerstören. Sollten Sie Erfolg haben, wird die Erde gerettet. Bei Fehlschlag verlassen Sie Ihren Heimatplaneten verlorst. Um sich mit dem Raven vertraut zu machen, lesen Sie das Bedienblatt durch (im Handbuch enthalten) und machen Sie mehrere Probefahrten mit dem Raven.

Zwei zusätzliche Informationsquellen stehen Ihnen zur Verfügung, um sich mit Ihrer Mission vertraut zu machen: Erstens **DIE MISSIONSBESCHREIBUNG**, die durch Drücken von M auf der Steuerkonsole bedient werden kann, nachdem Sie im Raven sitzen. Die Beschreibung enthält alle Informationen, die die Geheimagentur der Erde über die Acturus gesammelt hat. Die zweite Quelle ist ein fortgeschrittener Teil des RAVEN HANDBUCHES, das einige der feineren Punkte des Raven und seines Betriebs beschreibt. Jetzt wird der Raven für Ihre Mission aufgeweckt. Wenn Sie einsatzbereit sind, schnallen Sie sich an und bereiten sich auf den Zorn der artcurtischen Armada vor.



## Fortgeschrittener Teil

Dieser Teil beschreibt die feineren Punkte des Raven und seines Betriebes. Bevor Sie diesen Teil lesen, schlagen wir vor, daß Sie mit dem Raven mehrere Versuchsfahrten ausführen.

Der übliche Name für das Projekt XCV Agl-2 (Typ C) war ursprünglich "The Nighthawk" (der Nachthawk). Durch einen Schaltungsfehler wurde jedoch die Tonrückkopplung des Inviso verstimmt, so daß es nicht statt des Geschreis des Nachthawks mehr als das Geschrei eines Raben anhiert. Jeder, der am Projekt arbeitete, nannte es spaßeshafter den "Raven". Die fehlerhafte Schaltung wurde nie ersetzt, und daraus ergab sich der neue Name.

Der Raven ist eine der höchst entwickeltesten Kampfmaschinen der Erde. Er ist mit folgenden Elementen ausgerüstet: AGRAV GENERATOR (ANTISCHWERGEWICHTSGENERATOR). Der Agrav Generator hält den Raven einen halben Meter vom Boden entfernt, so daß er über jede Oberfläche gleiten kann. Damit kann der Raven eine schwerere Waffenbestückung aufnehmen als normale Kampffahrzeuge, ohne daß dies auf Kosten der Geschwindigkeit geht.

INVISO CLOAK. Der Inviso Cloak kann ein negatives elektromagnetisches Feld erzeugen, durch den der Raven kurze Zeit unsichtbar wird.

PROTONE SHIELDS. Diese Schilde absorbieren praktisch jede bekannte Energieform und ermöglichen es dem Raven, sehr wenig Waffen mitzuführen.

GRAVITIC SCOPE. Dieses elektromagnetische Gerät ermöglicht Ihnen einen Überblick über den Raven und das ihn umgebende Terrain, einschließlich feindlicher Fahrzeuge und Geschosse.

ZOOM LENS. Mit dieser Bildschirmfunktion können entfernte Gegenstände festgelegt werden.

ZWEIFASIGE THUNDER CANNON. Die beste schwere Waffe der Erde, die Thunder Cannon, ermöglicht das Abschließen von zwei Nukleargeschossen in schneller Folge, von denen jedes eine Panzerplatte von 0.1 m Stärke durchdringen kann.

## Technische Beschreibung für XCV Agl.2 der "RAVEN"

**BESTÜCKUNG:** Schwere Kanone, zwei Schutz-Runden  
**ANTRIEB:** Agrav Generator  
**HOCHSTGESCHWINDIGKEIT:** 180 kph  
**WAFERN:** Sehr leicht (die Waffen sind unwesentlich, da dieses Fahrzeug mit Schildern ausgerüstet ist).  
**BEMERKUNGEN:** Es ist auch ein Inviso Generator Klasse 3 ausgerüstet, durch den das Fahrzeug praktisch für jedes Führelement unsichtbar wird, das elektromagnetische Strahlungen feststellt.

## Systembeschreibungen

**BIPHASISCHE THUNDER CANNON:** Die Kanone feuert Geschosse mit beschränkter nuklearer Gefechtsköpfe. Jedes Geschos kann eine Panzerplatte von 1 m Stärke durchdringen. Die Feuergeschwindigkeit der Kanone beträgt zwei Geschosse pro Runde. Zwischen den Runden befindet sich eine Pause, Mechanismus, der die Geschosse gleiten und abgefeuert werden können. Die Reichweite der Kanone reicht aus, um Ziele zu erreichen, die bei normaler Betriebsart eine Entfernung von zwei Drittel der Entfernung vom Raven bis zum Rand der Gravitic Scope betragen.

**GRAVITIC SCOPE:** Dieses Gerät (das sich in der oberen rechten Ecke des Bedienungsfeldes befindet (zeigt eine Aufsicht des Gebiets, das den Raven durch den Punkt in der Feldseite angelegt. Gegenstände, die sich vor dem Raven befinden, erscheinen über diesem Mittelpunkt auf dem Feld. Gegenstände hinter dem Raven erscheinen unter dem Mittelpunkt. Der Bereich erlaubt Gegenstände durch Feststellen ihrer Schwerkräftigkeit. Er hat im Vergleich zu einem traditionellen Radarsystem den Vorteil, daß er sich nicht durch elektromagnetisches Hindernis vom Inviso Cloak und dergl. verwirren läßt. Da er die Größe eines Gegenstandes bestimmen kann, kann er zwischen kleinen Gegenständen (wie Geschossen) und großen (wie Waffenelementen) unterscheiden. Er kann in zwei Betriebsarten betrieben werden. In normaler Betriebsart erscheinen nur große Gegenstände im Sichtfeld. In der feinen Betriebsart erscheinen jedoch alle Gegenstände einschließlich Geschossen. Die feine Betriebsart wird durch Drücken der Taste F5 am Raven bedient. Durch Drücken dieser Taste wird das Bildfeld auf normale Betriebsart zurückgeschaltet.

**INVISO CLOAK GENERATOR:** Dieses Gerät erzeugt ein Feld, durch das der Raven für alle elektromagnetischen Führelemente unsichtbar wird. Nach Einschalten können die feindlichen Einheiten den Raven nicht verfolgen. Sie fixieren sich jedoch auf die letzte sichtbare Position des Raven. Die Position des Raven wird fern vorübergehend dargestellt, wenn die Kanone abgeschossen wird. Wenn der Inviso Cloak bedient wird, bleibt er etwa 35 Sekunden bestehen und schaltet sich dann automatisch aus. Es ist zu bemerken, daß viel Energie (etwa 7.000 Einheiten oder 17,5% der gesamten Energiekapazität) durch Bedienung dieses Elements verbraucht wird. Es ist mit Vorsicht einzusetzen.

Bei der Originalversion für den Raven war der Inviso Cloak von Hand auszuschnallen. Nach längeren Untersuchungen wurde jedoch festgestellt, daß die beste taktische Flexibilität den Energieverbrauch des Inviso entstand, wenn er nur 35 Sekunden eingeschaltet blieb).

**ZOOM LENS:** Dieses Element ermöglicht die Abtastung durch den Bildschirm über lange Entfernungen. Es ist äußerst nützlich zum Erkennen entfernter Gegenstände, benötigt jedoch das Sichtfeld des Raven bedient. Es wird beim Raven Typ C durch Drücken der Taste Z auf Ihrer Schaltkonsole ein-ausgeschaltet.

**SELBSTZERSTÖRUNG:** Falls Ihre Situation hoffnungslos werden sollte, haben Sie den Raven zu zerstören, bevor er dem Feind in die Hände fallen kann. Durch Bedienung dieses Mechanismus wird die gesamte Energie in der Zisterne freigelegt und versucht, daß der Kern des Raven nach innen explodiert. Dieser Mechanismus wird durch gleichzeitiges Drücken der Tasten CTRL und R eingeschaltet.

**PROTONE SHIELDS:** Die jeweilige Stärke dieses Verteidigungssystems erscheint auf der blauen Metakala auf der rechten Seite Ihres Bildschirms ganz links. Diese Schilde können fast alle Energieformen absorbieren: Wärme, kinetische Energie, Strahlungen usw. Sie bieten daher Schutz gegen Geschosse, Laser und Zusammenstoß bei hoher Geschwindigkeit. Es ist zu bemerken, daß jedesmal, wenn ein feindliches Fahrzeug einen Treffer auf Ihre Schilde verzeichnet, die Schildenergie etwas abnimmt. Sollte Ihre gesamte Schildenergie erschöpft sein, explodiert der Kern des Raven nach 35 Sekunden.

**ENERGIEZISTERNE:** Die Zisterne enthält etwa 40.000 Energieeinheiten. Die jeweilige Energie in der Zisterne wird auf der roten Metakala angezeigt. Die Bedienung des Raven mit dem Grundwerk (Überlebensausrüstung ein, Schilder auf und Agrav Generator ein) verbraucht 10 Einheiten/Sekunde. Die eingeschalteten Systeme verbrauchen folgende Energie:

EINSCHALTUNG Grundsysteme	VERBRAUCHTE ENERGIE 10 Einheiten
Agrav Phase 2 (Hochwartungsbewegung)	35 Einheiten
Bestücken mit einem Geschos	25 Einheiten
Inviso Cloak Generator ein	200 Einheiten/17000 Einheiten/Gebrauch
Wenn die Energiezisterne ganz leer ist, explodiert der Kern des Raven nach innen.	

## Hinweise für die Bedienung

Folgende Punkte wurden durch längere Prüfung des Raven in simulierten Kampfsituationen gesammelt:

**A. Nicht stillstehen oder sich auf der Stelle drehen, stets in Bewegung bleiben.** Es ist schwierig für feindliche Einheiten, den Raven zu verfolgen, wenn er sich bewegt. Wenn sich der Raven jedoch nicht bewegt, wird er ein sehr einfaches Ziel. (Ausnahme: wenn zwei Feinde erscheinen und der Raven darauf wartet, daß sie erscheinen, kann Energie durch Stillstand gespart werden).

**B. Verwenden Sie den Inviso Cloak vorsichtig.** Er verbraucht riesige Energiemengen und ist nur in absoluten Notfällen einzusetzen. Allgemein gesagt kann der Inviso Cloak zweimal eingeschaltet werden, wenn die Energiezisterne voll ist.

**C. Schützen Sie die Brennstoffzellen.** Tanken Sie eine Brennstoffzelle nicht eher auf, bis es Zeit ist, zum nächsten System überzugehen oder bis die Schilder oder Energie des Raven fast aufgebraucht sind. Da Brennstoffzellen nur einmal benutzt werden können, ist Auftanken von Brennstoffzellen für den Raven noch fast seine volle Stärke best.

**D. Die Zoom Lens nur kurze Zeit benutzen.** Die Zoom Lens verengt das Sichtfeld und erhöht damit die blinden Stellen des Raven. Ferner ist das Zoomenleiste ist nur zur Erkennung und Prüfung entfernter Gegenstände zu benutzen.

**E. Benutzen Sie den Kippgeber Pine Scope (Feldanstellung).** In Feinbetriebsart erscheinen Geschosse und Laser im Sichtfeld. Das ist sehr nützlich und auch zur Erkennung, welche Gegenstände hinter dem Raven schießen und damit gefährlich sind. Manchmal, wenn das Bildfeld mit zu vielen Punkten überfüllt ist, ist es nützlich, auf normale Betriebsart umzuschalten, um festzustellen, welche Punkte wirkliche Feinde sind.

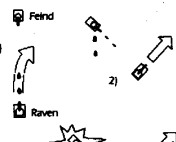
## Taktische Manöver

**RECHTSDREHUNG AUS:** Bewegung direkt auf das Ziel, Feuer, dann nach rechts abdröhen, um seine Geschosse zu vermeiden.

(1) Feuern auf Ziel, mit dem Abdröhen nach rechts beginnen

(2) Abdröhen nach rechts

(3) Der Feind ist getroffen, aber der Raven hat das feindliche Feuer sicher vermieden.

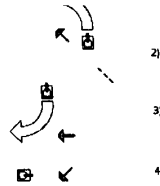


(1) In gerader Linie seitlich zum Feind fliegen. Der Feind dreht sich dann, um den Raven zu verfolgen. Die abgefeuerten Schüsse fallen im Sog des Raven und treffen nicht.

(2) Jetzt in "S"-Linie am Feind vorbeifliegen. Der Feind kann nicht mehr folgen.

(3) Jetzt ganz zurückschalten und von den Geschützen des Feindes weg.

(4) Jetzt liegt die Rückseite oder mindestens die Flanke des Ziels im Schußbereich des Raven. Nach Belieben feuern.



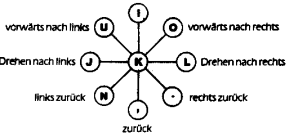
**ZWISCHENFEUERUNG:** (Dieses Manöver ist äußerst gefährlich, und meistens wird der Raven getroffen. Bei ausschließlichen Situationen kann dies jedoch die beste Methode zum Überleben bieten).

Wenn der Feind auf den Raven schießt, abdröhen und die ankommenden Geschosse vermeiden. In dem Moment, wo die feindlichen Geschosse am Raven vorbeifliegen, nach links drehen und schnell auf das Ziel schießen. Mit einigem Glück kann der Feind nicht mehr laden und schießen, bevor ihn die Geschosse des Raven zerstört haben.

**ZUSAMMENFASSUNG:** Das Grundprinzip für alle vorstehenden Manöver ist einfach: TREFFEN SIE IHR ZIEL, OHNE DASS ES SIE TRIFFT. Das sind nicht die einzigen Manöver, die in Kampfsituationen möglich sind. Für jede Schwäche des Feindes gibt es ein entsprechendes taktisches Manöver, das diese Schwäche ausnützt. Da der Raven jedoch nur im simulierten Kampf geprüft wurde und nicht gegen ein artcurtisches Flugzeug, überlassen wir es Ihnen, dem Kommandeur, die beste Taktik zu bestimmen.

## Raven Befehle

Die Bedienelemente auf der Tastatur sind:



Die Bedienelemente auf der Tastatur entsprechen den im vorstehenden Raven Diagramm:

Befehle	Joystickbetriebsart	Tastaturbetriebsart
Kanone abschließen	FIRE Taste	Leertaste
Inviso einschalten	Leertaste	Zeilenschaltaste
Zoom einwärts	Taste F7	Taste F7
Fine Scope	Taste F5	Taste F5
Sonderbefehle:		
Selbstzerstörung	CTRL-R	
Pausenkippschalter	C - [Commodore Taste]	

# TAPPER

Sie sind der rasende Barmann, der versucht, die Kehlen seiner stets durstigen Kunden zu ölen. Sie mischen ständig Getränke, nehmen Trinkgelder an und raten gelegentlich, welche Sodadosen der Soda Bandit geschüttelt hat. Obwohl das eigentlich genug für einen Barmann wäre, haben Sie vier verschiedene Bars mit unterschiedlich verrücktem Publikum: den Old West Saloon, die Jock Bar, die Punk Rock Bar und die Space Bar.

Achten Sie darauf, daß genug Sodas vorhanden sind, aber nicht zu schnell. Sie sorgen besser dafür, daß Sie einen Kunden ohne Getränke haben, denn sonst rutscht das Getränk direkt von der Bar, und kein Barmann mit Selbstrespekt wirft Getränke weg. Achten Sie auf leere Gläser, die ihre Kunden Ihnen zuwerfen.

## Benutzung der Bedienelemente Einrichten und Steuerung

1. Spiel für einen oder zwei Spieler wählen oder Steuerung mit Joystick oder Tastatur.
2. Sie haben die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie spielen möchten, zu wählen. Wenn Sie Stufe E (Experte) wählen, beginnt das Spiel mit drei Leben. Auf Stufe A (Arkade) beginnt das Spiel mit drei Leben. Auf Stufe E (Experte) beginnt es mit drei Leben und vier schnellen Kunden pro Bar. Zur Erzielung einer Pause Shift Lock drücken. Damit entsteht keine Pause in der Bonusrunde, aber die Bildzinsen legen nach.
3. Joystick in Joystick Port 2 stecken. Bei einem Spiel für Zwei spielen die Teilnehmer nacheinander mit dem gleichen Joystick. Wenn Sie ein Spiel für Zwei spielen, kommt Spieler 2 an die Reihe, wenn Spieler 1 geschlagen ist.
4. Bewegen Sie Ihren Barmann entsprechend mit dem Joystick. Auf - Barmann zur nächsten Bar nach oben. Rechts - Barmann nach rechts entlang der Bar. Ab - Barmann nach unten zur nächsten Bar. Wenn Sie Ihren Barmann ganz nach unten zur untersten Bar bewegen und den Joystick weiter nach unten drücken, erscheint er automatisch wieder an der obersten Bar. Wenn Sie Ihren Barmann ganz nach oben bewegen und den Joystick weiter nach oben drücken, erscheint er automatisch wieder an der untersten Bar.
5. Die FIRE Taste drücken, wenn der Barmann die Becher füllt. Sie können den Barmann beim Füllen der Becher nicht bewegen. Die Becher gehen erst dann zum Kunden, wenn sie voll sind.
6. Wenn Sie lieber mit der Tastatur als mit dem Joystick spielen, folgende Tasten benutzen: A - auf L - links Z - ab R - rechts Die Leertaste wird als FIRE Taste benutzt.

## Spielanleitung Bildschirm und Spiel

Tapper besteht aus fünf getrennten Bildschirmzinsen: dem Old West Saloon, der Jock Bar, der Punk Bar, der Space Bar und der Bonusrunde, die zwischen jeder der fünf Barszenen erscheint. Die Punktezahl für Spieler 1 erscheint in der oberen linken Bildschirmecke, die Punktezahl für Spieler 2 in der oberen rechten Ecke des Bildschirms während des Spiels angezeigt. Jedesmal, wenn ein Spieler ein Leben verliert, verschwindet ein Herz. Zehn Leben ist die Höchstzahl, neun Herzen plus ein Spieler auf dem Bildschirm. Wenn ein Spiel zu zweit spielt, erscheint die Punktezahl für Spieler 2 oben in der linken Bildschirmecke und die Anzahl Leben für den Spieler oben rechts auf dem Bildschirm. Die Punktezahl für Spieler 1 wird unten auf dem Bildschirm gespeichert und jeweils durch die Punktezahl der Spielenden ersetzt.

## Bonusrunde

In der Bonusrunde erscheint unten auf dem Bildschirm "Watch Closely" (aufgepaßt). Der Barmann wartet an der Barseite, wenn der Soda Bandit erscheint. Er schnüffelt fünf oder sechs Sodadosen auf der Bar und versucht sie dann. Sie müssen genau die Dose im Auge behalten, die er nicht geschüttelt hat. Wenn der Soda-Bandit den Umlauf der Dosen beendet hat, bewegen Sie den Barmann mit dem Joystick zu der Dose, die Ihrer Ansicht nach nicht vom Soda-Bandit geschüttelt wurde. Die ACTION Taste zum Öffnen der von Ihnen gewählten Dosen drücken. Wenn Sie die ungeschüttelte Sodadose gewählt haben, erhalten Sie einen Bonus von 3.000 Punkten, und dabei endet die Bonusrunde. Wenn Sie jedoch eine der Dosen fälschlich geöffnet haben, die der Soda-Bandit geschüttelt hat, spritzt Ihnen das Soda ins Gesicht.

## Barszenen

Um durch jeden der Bildschirme mit den verschiedenen Barszenen zu laufen, müssen Sie jeden der Kunden, die an jeder Bar erscheinen, erfolgreich bedienen. Wenn ein Kunde sein Soda ausgetrunken hat, schiebt er seinen Becher wieder zum Barmann hin. Der Barmann muß den leeren Becher fangen oder verliert ein Leben. Zum Sammeln zusätzlicher Punkte können Sie die Trinkgelder entgegennehmen, die der Kunde gelegentlich auf der Bar hinterläßt. Wenn Sie das Trinkgeld greifen, erscheinen auf der Bühne zwei zusätzliche, verrückte Gäste, die Sie bedienen müssen. Drehen Sie die Kunden natürlich um, um sie zu sehen, und während sie Ihren Trinkgeld nehmen, versuchen Sie, sie zu beruhigen, indem Sie sie mit einem Getränk beschenken, das Sie ihnen zuschieben, auf dem Boden. Um den Ansprüchen der Bar gerecht zu werden, müssen Sie drei Dinge tun:

1. Gestatten Sie es keinem Kunden, an der Bar zu stehen, wenn der Barmann nicht da ist, ohne daß er einen Drink erhält.
2. Falls doch, schubst der enttäuschte Kunde den Barmann über die Bar nach unten.
3. Wenn der Barmann zu früh startet und ein Soda dorthin schiebt, wo sich kein Kunde befindet, um es zu greifen, prallt der Becher auf das Ende der Bar.

Wenn die Kunden an der Bar ihre Sodas verschlungen haben, schieben sie die leeren Becher zum Barmann zurück, wenn er sich noch auf dem Bildschirm befindet. Fangen Sie die Becher auf. Wenn dies nicht geschieht, zerbrechen sie auf dem Boden. Jedesmal, wenn diese drei Ereignisse eintreten, verliert der Barmann eins seiner Leben.

## Punktwertung

Cowboy/Mädchen hinauswerfen	50 Punkte
Sportler hinauswerfen	75 Punkte
Punk Rocker hinauswerfen	100 Punkte
Weltraumkreatur hinauswerfen	150 Punkte
Leeren Becher fangen	100 Punkte
Trinkgeld nehmen	1.500 Punkte
Kompletter Bildschirm (alle Kunden hinauswerfen)	1000 Punkte
Komplette Bonuspunkte	3000 Punkte

## Zusätzliche barmänner

**Anfänger** erhalten ein zusätzliches Barmann-Leben alle 10.000 Punkte.  
**Arkade** — erhält ein zusätzliches Leben nach den ersten 20.000 Punkten und ein weiteres Leben nach jeweils zusätzlichen 60.000 Punkten.  
**Experte** — erhält zusätzliche Leben in einem Expertenspiel wie bei Arkade, außer, daß entweder 100.000 Punkte zum Spielen auf Experteniveau einzuholen sind oder es wird Experte gewählt und das Spiel beginnt mit 100.000 Punkten.

# UP'N DOWN

Sie fahren ein Rennen mit Ihrem BAJA BUGGER über gefährliche, tödliche Straßen. Ihre Gegner versuchen aber nicht nur, das Rennen zu gewinnen, sie versuchen auch, es zu Ihrem letzten zu machen. Sie bleiben am Leben, springen mit Ihrem BAJA BUGGER und landen oben auf Ihrem Gegner.

Sie erzielen Punkte durch Sammeln von Flaggen Ballons oder anderer Preise während der Fahrt. Höten Sie sich vor TOASTER, FLAG UP TRUCKS, FLAG CARS, TANKS, WEDGE CARS und anderen tödlichen Gegnern. Sie versuchen, einen Zusammenstoß mit Ihnen zu bewirken, und wenn das geschieht, sind Sie tot.

Schnallen Sie sich an und machen Sie sich bereit für die wildeste Fahrt, zu der Ihnen Ihr verdrückter Mut ret.

## Einsatz der bedienungselemente

1. Mit GAME SELECT einen oder zwei Spieler wählen. Wenn zwei spielen, verteilen sie sich ab. Das Spiel setzt sich als Spiel für zwei Spieler fort, bis der Strom abgeschaltet oder das Spiel rückgestellt wird. Beim Spielen mit zwei Spielern drücken Sie die FIRE

- Taste zu Beginn jeder Runde. Das Spiel legt eine Pause ein, damit sich ein anderer Spieler an den Joystick setzen kann. Der Joystick ist in Port 2 zu stecken.
2. Wahl: E (leicht)  
M (mittelschwer) Schwierigkeitsgrade  
H (schwer)
- Durch RESTORE kommen Sie zum Menübildschirm zurück.  
Bei RUN STOP entsteht eine Pause im Spiel.
3. Verwenden Sie einen Joystick mit vier Richtungen, um Ihren BAJA BUGGER über die Motorcross-Strecke zu steuern:  
Bei RUN STOP entsteht eine Pause im Spiel.  
AUF — Geschwindigkeit steigern  
UNTS — Drehung nach links  
RECHTS — Drehung nach rechts  
AB — Geschwindigkeit mindern
4. FIRE Tastes drücken, wenn Sie einen BAJA BUGGER Sprung vornehmen wollen. Sie können auf der Stelle springen, von einer Straße auf die andere oder von Punkt zu Punkt auf der gleichen Straße.
5. Wenn Sie anstelle des Joysticks beim Spielen die Tastatur verwenden wollen, benutzen Sie folgende Tasten zum Manövrieren Ihres BAJA BUGGER:  
A — Geschwindigkeit steigern  
Z — Geschwindigkeit mindern  
J — Linksdrehung  
K — Rechtsdrehung
- Nach Bedienung der Tastatur Leertaste zu Beginn des Spieles drücken.
6. Die Leertaste wird benutzt, wenn Sie Ihren BAJA BUGGER springen lassen wollen, wenn Sie mit der Tastatur spielen.  
ANMERKUNG: Der BAJA BUGGER kann nur springen, während er sich vorwärts bewegt. Wenn Sie den Joystick beim Springen zurückziehen, beschleunigt sich der BAJA BUGGER rückwärts, bis der "Sprung" abgeschlossen ist. Das ist wichtig, denn Sie wollen vielleicht zurückfahren, um Flaggen und andere Preise einzusammeln.
7. Nach Abschluss des Spiels können Sie den Springknopf zu Beginn eines weiteren Spieles benutzen.

## Spielanleitung

ein Gefühl für Ihren Rucksack erwerben, denn Trägheitsmoment und Schwerkraft wirken sich beide auf Ihre Bewegung aus, genau wie im tagtäglichen Leben auf der Erde. Ihre Reaktionen auf Bildschirm, Ton und Joystickposition sind für Ihre Überlebenschancen wesentlich.

Die beste Joysticktype ist die mit fest fühlbaren Füßen wie bei den Original-Joysticks von Atari. Die größeren gefederten Typen sind nicht so leicht zu handhaben, weil Sie sich zu weit bewegen und einem wenig das Gefühl vermitteln, wann die Hebelschalter Kontakt haben. Wenn Sie Auto-Fire Joysticks benutzen, können Sie nicht genau schießen, wenn es nötig ist und erhalten daher keine Bonuspunkte. Sie zerstören auch alle Menschen, um deren Schutz Sie kämpfen!

## Schiessen

Für jede Auf- oder Abbewegung der Fire Taste wird ein Laserimpuls freigegeben. Die Richtung ist normalerweise die, in der Sie sich befinden. Jedoch ist es auch möglich, zurückzufeuern, indem Sie den Joystick beim Schießen schnell nach links oder rechts halten. Damit wird es möglich, Fremdlinge zu erledigen, die Sie verfolgen, wenn Sie versuchen, vor Ihnen wegzulaufen.

## Horizontalschub

Um Schub zu erzielen, halten Sie den Joystick nach links oder rechts. Je länger Sie Schub erzielen, umso schneller werden Sie. Zur Umkehrung der Wirkung oder zum Einhalten erzeugen Sie Schub in entgegengesetzter Richtung.

## Senkrechtschub

Um Ihre Höhe über Oberfläche des IO zu ändern, drücken Sie den Joystick für "auf" nach vorn oder für "ab" nach hinten. Wegen der Schwerkraft müssen Sie den Joystick ständig ändern, um Ihre Höhe beizubehalten. Wenn Sie keinen Schub erzeugen, fallen Sie schließlich auf die Oberfläche.

## Strata Bomben-Auslösung

Wenn Sie die LEERTASTE drücken, wird eine Strata Bombe ausgelöst. Sie zerstört alle Fremdlinge außer Androiden. Wenn ferner eine Spore freigegeben wird, verbleiben gelegentlich einige Trailer.

## Bedienung des Schutzmantels

Ihr unzerstörbarer Mantel wird durch Drücken jeder Taste (außer LEERTASTE oder F 1) ein- und ausgeschaltet.



## LOADING INSTRUCTIONS

1. Both cassettes are recorded on each side. Tape one has Stellar 7 on side one and Tapper on side two. Tape two has Up 'n' Down on side one and Aztec Challenge followed by Drop Zone on side two.
2. To load the games on tape one sides one and two, and tape two side one simply ensure that the tape is fully rewound and follow the loading instructions below.
3. When loading Blue Max for the first time rewind the tape and set the tape counter to 0000. Immediately it has loaded make a note of the tape counter reading. This will be used as the starting point when loading Aztec Challenge you should rewind tape two side two set your tape counter to 0000, fast forward the tape until the tape counter reaches that of the previous number noted. It is always better to be slightly before the noted counter reading for loading purposes.
4. Press SHIFT and RUN/STOP on your computer simultaneously and then press the PLAY key on your tape recorder. When the game has loaded press the STOP key on your tape recorder and follow the instructions on the screen.

## STELLAR 7

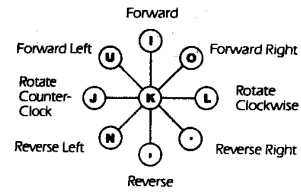
### The Mission

Greetings, Commander. Your mission is to reach the Arcturan star system and destroy the infamous Gir Draxon, Supreme Overlord of the Arcturan Empire. To give you the greatest possibility of success, Terran High Command has placed Earth's most sophisticated fighting machine, the Raven, at your disposal. It is equipped with the best that Terran technology has to offer: A biphasal Thunder Cannon which fires a volley of two nuclear shells, a Gravitic Scope to locate enemies, an Inviso Cloak to confuse enemies, and Protonic Shields which provide protection from enemy fire. The Raven is extremely powerful, but it is not indestructible. It will explode if either the shields or the energy reserves are totally depleted.

times, when the scope is cluttered with many dots, it becomes useful to switch to normal mode to see which dots are actually enemies.

### Raven command summary

Keyboard controls are:



Keyboard controls are identical to those in the Raven diagram above.

Command	Joystick Mode	Keyboard Mode
Fire Cannon	Fire Button	Space Bar
Activate Inviso	Space Bar	RETURN Key
Zoom On/Off	f7 Key	f7 Key
Fine Scope	f5 Key	f5 Key
Special Commands:		
Self-Destruct	CTRL-R	
Pause Toggle	C-(Commodore Key)	

The Raven is a highly sophisticated fighting machine, the Raven, at your disposal. It is equipped with the best that Terran technology has to offer: A Biphasal Thunder Cannon which fires a volley of two nuclear shells, a Gravitic Scope to locate enemies, an Inviso Cloak to confuse enemies and Protonic Shields which provide protection from enemy fire. The Raven is extremely powerful, but it is not indestructible. It will explode if either the shields or the energy reserves are totally depleted.

From the command seat of the Raven, you must face Artcurian forces in seven different star systems. In each system, if you are able to survive the enemy assault and destroy enough Artcurian craft, a WarpLink will materialize. Driving into this WarpLink will transport you to the next star system. If you reach the seventh system, Artcurius, your mission is to locate and destroy Gir Draxon's flagship. Should you succeed, Earth will be saved. Failure may leave your home planet defenceless!

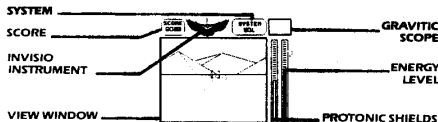
To familiarize yourself with the Raven, refer to the Command Sheet (included in this manual) and take the Raven out for several trial runs.

Two additional sources of information have been provided to acquaint you with your mission. The first of these is THE MISSION BRIEFING, which may be activated by pressing M on the control console once you have seated yourself in the Raven. The briefing contains all of the information that Terran Intelligence has gathered on the Artcurians.

The second source is the advanced section of the RAVEN MANUAL which describes some of the finer points of the Raven and its operation.

The Raven is now being warmed up for your mission.

When you are ready, strap yourself in and prepare to face the wrath of the Artcurian Armada.



## Advanced section

This section describes some of the finer points of the Raven and its operation. Before reading this section, it is suggested that you take the Raven out for several experimental runs.

The common name for project XCV Agt-2 (Type C) was originally "The Nighthawk". However, a bad circuit garbled the Inviso audio feedback so that instead of sounding like the screech of a nighthawk, as it was supposed to, it sounded more like a raven. Everyone involved in the project began to jokingly refer to it as "The Raven". The bad circuit was never replaced, and the new name stuck.

The Raven is Earth's most technologically advanced fighting machine. It is equipped with the following features:

**AGRAV GENERATOR (ANTI-GRAVITY GENERATOR)**: The Agrav generator holds the Raven half a meter off the ground so that it can glide over any surface. This allows the Raven to carry heavier weaponry than conventional assault vehicles without a sacrifice of speed.

**INVISIO CLOAK**: The Inviso Cloak is capable of generating a negative electromagnetic field which makes the Raven invisible for short periods of time.

**PROTONIC SHIELDS**: These shields absorb virtually every known form of energy and allow the Raven to carry very little armour.

**GRAVITIC SCOPE**: This electromagnetic device permits an overview of the Raven and surrounding terrain, including enemy craft and projectiles.

**ZOOM LENS**: This viewscreen option permits one to identify distant objects.

**BIPHASAL THUNDER CANNON**: Earth's finest heavy armament, the Thunder Cannon permits firing of two nuclear shells in rapid succession, each of which is capable of penetrating .1 meters of armour plate.

## Specifications for XCV Agt-2 "The Raven"

**ARMAMENT**: Heavy Cannon 2 shots/round

**PROPULSION**: Agrav generator

**TOP SPEED**: 180 kph

**ARMOUR**: Very light (Armour is inessential as this unit is equipped with shields).

**NOTES**: It is also equipped with a class 3 Inviso generator, which allows this unit to become virtually invisible to any sensory devices that detect electromagnetic radiation.

## System descriptions

**BIPHASAL THUNDER CANNON**: The cannon fires shells armed with limited nuclear warheads. Each shell is capable of penetrating 1 meters of armour. The Cannon's fire rate is 2 shells per round. Between rounds, there is a delay to allow the next 2 shells to be loaded and armed. The range of the cannon is sufficient to reach targets as far away as 2/3 of the distance from the Raven to the edge of the gravitic scope's viewing Mode.

**GRAVITIC SCOPE**: This device (located in the upper-right corner of the instrument panel) shows a top view of the area surrounding the Raven. The Raven is indicated by the dot in the centre of the scope. Objects which are in front of the Raven will appear above this central dot on the scope. Objects behind will appear below the central dot. The scope locates objects by detecting their gravitational field. It has an advantage over the more traditional radar scope in that it cannot be fooled by electromagnetic tricks employed by Inviso Cloaking devices. Since it can determine the size of an object, it is able to distinguish between small objects (like shells) and large objects (like armour units). It can be operated in two modes. In the normal mode, only large objects will appear on the scope. In the fine mode, however, all objects, including shells, will appear. The Fine Mode is activated by pressing the F5 key on the Raven. Pressing this key again will switch the scope back to normal mode.

**INVISIO CLOAK GENERATOR**: This device generates a field which makes the Raven invisible to all electromagnetic sensory devices. When active, enemy units will be unable to track the Raven. They will, however, have a fix of the Raven's last visible location. Furthermore, the Raven's location will be temporarily revealed whenever the cannon is fired. When the Inviso Cloak is activated, it will remain on for approximately 35 seconds, then it will automatically deactivate. Note that a large amount of energy (approximately 7,000 units or 17.5% of Energy Cistern capacity) is consumed by activation of this device. It should be used prudently.

(The original specifications for the Raven called for the Inviso Cloak to be manually deactivated. However, extensive research revealed that the best ratio of tactical flexibility to Inviso consumption of energy was achieved by having the Inviso activate for 35 seconds).

**ZOOM LENS**: This device permits long-range scanning through the viewscreen. It is most useful for identifying distant objects. However, it narrows the Raven's field of vision significantly. It is activated/deactivated on the C-type Raven by pressing the Z key on your control console.

**SELF-DESTRUCT MECHANISM**: Should your situation become hopeless, it is incumbent upon you to destroy the Raven before it can fall into enemy hands. Activating this mechanism will release all of the energy in the Cistern and cause the core of the Raven to implode. This mechanism is activated by pressing the CTRL and R keys simultaneously.

**PROTONIC SHIELDS**: The current strength of the defensive system is indicated on the blue gauge on the right side of the Raven's instrument panel. The shields are capable of absorbing almost all forms of energy: heat, kinetic energy, radiation, etc. Thus they provide protection against shells, lasers, and high speed collisions. Note that each time an enemy craft scores a hit on your shields, the shield energy is depleted slightly. Should all of your shield energy be entirely depleted, the core of the Raven will implode.

**ENERGY CISTERN**: The cistern holds approximately 40,000 units of energy. The current amount of energy within the cistern is indicated on the magenta gauge. Operation of the Raven at a basic level (life support on, shields up, and Agrav generator active) consumes 10 units/second. Activated systems use energy as follows:

ACTIVITY	ENERGY CONSUMED
Basic Systems	10 units/sec
Agrav Phase 1 (Forward movement)	10 units/sec
Agrav Phase 2 (Reverse movement)	5 units/sec
Arming of a shell	25 units
Inviso Cloak generator active	200 units/sec (7000 units/use)

Note that if the Energy Cistern should be entirely emptied, the core of the Raven will implode.

## Operation advisory

The following points have been gathered through extensive testing of the Raven in simulated combat situations.

A. Do not sit still or spin in place, always be moving. It is difficult for enemy units to track the Raven when it is moving. However, when the Raven does not move it becomes a very easy target to hit. (Exception: when there are no enemies present, and the Raven is waiting for enemies to appear, energy can be conserved by sitting still).

B. Use the Inviso Cloak prudently. It consumes vast amounts of energy and should only be used in dire emergencies. Generally, the Inviso cloak can be activated twice on a full cistern of energy.

C. Preserve fuelbays. Do not refuel at a fuelbay until it is time to warp to the next system, or until the Raven's shields or energy are nearly gone. Since fuelbays can be used only once, it is wasteful to refuel when the Raven is nearly at full strength.

D. Use the Zoom lens for short periods of time only. The Zoom lens narrows the field of view and thus increases the blind areas of the Raven window. Zoom should be used to identify and examine distant objects only.

E. Use the Fine Scope toggle. In fine mode shells and lasers appear on the scope. This is useful for dodging as well as identifying which objects behind the Raven are firing, and hence dangerous. At

Zoom On/Off  
Fine Scope  
Special Commands:  
Self-Destruct  
Pause Toggle

F7 Key  
F5 Key  
CTRL-R  
C (Commodore Key)

F7 Key  
F5 Key

## TAPPER

You are the frenzied bartender trying to keep the never ending flow of thirsty customers well watered. You'll have to keep slinging sodas, collecting your tips and occasionally guessing which can't soda the Soda Bandit has shaken.

As that's not enough work for one bartender, try covering four different bars with a different crazy crowd in each bar. There's the Old West Saloon, the Jock Bar, the Punk Bar, and the Space Bar. Keep the sodas coming, but not too fast. You'd better be sure you've got a customer without a drink or the drink will slide right off the bar and no self-respecting bartender throws drinks away. Keep your eyes open for the empties the customers sling back your way.

## Using your controls

### SET UP AND GAME CONTROL

1. Insert the game cassette while the power is OFF.

2. Turn the power ON. Press the SHIFT key and RUN STOP key simultaneously. The screen message should appear, press PLAY on tape. This program will now load automatically. When loading is complete follow screen instructions. Select for 1 or 2 player game and joystick or keyboard control.

3. You have the option of choosing the difficulty level at which you wish to play. If you choose level B (Beginner) the gameplay starts with five lives. At level A (Arcade) the gameplay starts with 3 lives. Game level E (Expert) started with 3 lives and four fast-moving customers per bar.

To pause game, press shift lock. This will not pause Bonus Round but will pause game screens after bonus.

4. Plug the joystick into joystick port 2.

In a two-player game, both the players take turns on the same joystick.

If you are playing a two-player game, after player one suffers a defeat, player two has his or her turn.

5. Use your joystick control to move your Bartender accordingly:

Up — Bartender moves up to next bar.

Left — Bartender moves left along bar.

Right — Bartender moves right along bar.

Down — Bartender moves down to next bar.

If you move your Bartender down all the way to the bottom bar and you continue to press the joystick down, he will automatically wrap around to the top bar. If you move your Bartender all the way to the top bar and continue to press the joystick up, he will automatically wrap around to the bottom bar.

6. Push the "Fire Button" for the Bartender to fill the mugs.

You have to keep the Bartender in place while filling mugs. The mugs will not go to customers unless they are full.

7. If you wish to play using keyboard rather than joystick control, use the following keys:

A — Up  
Z — Down  
L — Left  
R — Right

The spacebar is used as the Fire Button.

## How to play

### SCREEN AND GAMEPLAY

Tapper consists of five separate game screens. The Old West Saloon, the Jock Bar, the Punk Bar, the Space Bar and the Bonus Round which occurs between each of the four bar screens.

At the top left corner of the screen, the number of lives that player has remaining is indicated by up to nine hearts (one for each life) in the upper right corner of the gamescreen. Each time a player loses a life, one of the hearts is eliminated. Ten lives is the maximum you can accumulate. Nine Hearts plus one player on screen.

If you are playing a two-player game, the score for the player 2 appears at the upper left corner of the screen and that player's number of lives is displayed at the upper right of screen.

The score for player one is stored at the bottom of game screen and swaps back and forth for players.

### BONUS ROUND

In the Bonus Round "Watch Closely" appears on the bottom left of screen. The Bartender waits at the side of the bar as the Soda Bandit appears.

He'll shake five of the six soda cans on the bar and shuffle the cans around. You'll have to keep a close eye on the one he has not shaken. When the Soda Bandit has stopped shuffling the cans around, using the joystick, move the Bartender over to the can you think was not shaken by the Soda Bandit. Push the ACTION button to open the can you have chosen. If you have chosen the unshaken soda can, you receive a 3,000 point bonus to the sound of the Bonus Tune. If however, you have mistakenly opened one of the cans the Soda Bandit has shaken, you'll get a shot of soda sprayed in your face.

### BAR SCENES

In order to advance through each of the screens comprising the different bar scenes, you must successfully serve each of the customers as they approach you at each bar. When a customer finishes his soda, he'll sling his mug back to the bartender. The Bartender must catch the empty mug, or lose a life. To collect added points, you may collect the tips the customer will occasionally leave on the bar. When you grab the tip, a duo of dancing girls appear on the stage. But be careful! When they do, the customers will naturally turn around to see them and while their backs are turned, any mug of soda you sling will end up on the floor! In order to survive the demands of tending bar, there are three things you must avoid:

- Do not allow a customer to get all the way to the Bartender's end of the bar without a drink. If you do, the disgruntled customer will sling the Bartender down the bar.
- If the Bartender jumps the gun and slings a soda where there is no customer to grab it, the mug will crash at the end of the bar.
- After customers at the bar have gulped down their sodas, they sling their empty mugs back to the Bartender. If he is still on the screen. Do not let the mugs get by. If they do, it will crash on the floor. Each any of these three events occur, your Bartender will lose one of his lives.

## Scoring

Get Cowboy/girl out of Door.....	50 points
Get Sports person out of Door.....	75 points
Get Punk Rocker out of Door.....	100 points
Get Space Creature out of Door.....	150 points
Catch an Empty Mug.....	100 points
Pick up Tip.....	1,500 points
Complete Screen (get all customers out).....	1,000 points
Complete Bonus Rack.....	3,000 points

EARN EXTRA BARTENDER LIVES

Arcade — earn one extra life after your first 20,000 points and another life for each additional 60,000 points.  
Expert — earn extra lives in an Expert game the same as at the Arcade level except that you must either earn 100,000 points to play at Expert level or you choose Expert level and begin gameplay with 100,000 points.

## UP 'N' DOWN

You're racing your BAJA BUGGER over dangerous and treacherous roads. But your opponents aren't just trying to win the race, they're trying to make it the last race you run. To stay alive, jump your BAJA BUGGER and land on top of your opponents.

Earn points by collecting flags, balloons and other prizes along the course. Watch out for TOASTERS, PICK UP TRUCKS, FLAG CARS, TANKS, WEDGE CARS and other deadly opponents. They'll try to collide with you... and if they do, you're dead.

Fasten your seat belt and get ready for the wildest strip of road you've ever been crazy enough to drive.

## Using your controls

- Use GAME SELECT to choose one or two players. When two are playing, players take turns. The game will continue as a two player game until power is turned off or game is reset. When playing two player game, you need to press the fire button to start each round. The game pauses for players to exchange the joystick. The joystick should be plugged into port #2.
- Select: E (Easy)  
M (Medium)  
H (Hard)

RESTORE puts you back on the menu screen.

RUN STOP pauses the game.

- Use your four-way joystick control to maneuver your BAJA BUGGER over the motocross course.  
UP — Increase speed  
LEFT — Turn left  
RIGHT — Turn right  
DOWN — Decrease speed

- Press the FIRE button to make your BAJA BUGGER jump. You can jump in place, from one road to another, or from point to point on the same road.

5. If you wish to play using your keyboard rather than joystick control, use the following keys to maneuver your BAJA BUGGER:

A — Increase speed  
Z — Decrease speed

J — Turn left  
K — Turn right

Once the keyboard is selected, push the space bar to start the game.

6. The SPACE BAR is used to make your BAJA BUGGER jump when using the keyboard controls.  
NOTE: The BAJA BUGGER can only jump while moving forward. If you pull back on the joystick control while jumping, the BAJA BUGGER will accelerate backwards until the jump "action" is complete. This is important because you may want to move backward to collect flags and other prizes.  
7. After a game is finished, you may use the jump button to start another game.

## How to play

The screen shows various treacherous roads which scroll from the top of the screen to the bottom. A flag display at the top of your screen indicates the number of flags. Flags are collected simply by driving over them with your BAJA BUGGER. Flags turn white when you pick them up. The colored ones left are the ones you still need to pick up.

The course has at least two lanes which zig-zag across the screen and will intersect along the way. Some roads might lead to maps which let you jump across stretches of broken road and some roads lead to dead ends.

If you jump and land off the road at any point, you lose one of your five cars. After your fifth BAJA BUGGER is destroyed, the game is over.

The number of BAJA BUGGERS you have remaining is indicated by little red cars in the upper right of your screen.

The courses become more difficult to survive as you progress from one round to the next, up to round eight. After eight, rounds will repeat beginning with round 5 and repeating through 8. For example: round 9 will be a more difficult version of round 5. When all ten flags have been collected, you advance to the next, more difficult round.

The round counter goes to 99. Round counter is below HIGH SCORE.

As your BAJA BUGGER travels across the treacherous roads, you'll encounter various opponents along the way. They may come from behind or may be moving in front of you at a slower or faster speed. You earn points for successfully jumping on top of them. If you collide with any of these opponents or jump up and off the track, you lose one of your BAJA BUGGERS.

## DROPZONE

### The Controls and Notes on Joystick Type

Dropzone is played with one joystick and to a lesser extent the keyboard. To master DROPZONE you must learn the feel of your back pack because you will have both INERTIA and GRAVITY affecting your movement just as in everyday life on earth. Your reactions to the screen, sound and the joystick position are vital to your prolonged survival!

The best type of joysticks to use are ones with a firm tactile feel to them such as the original Atari joysticks. Some of the large springy types are less manageable since they move too far and give little feel as to when the lever switches have made contact. If you use auto-fire joysticks you will not be able to fire precisely when needed and won't pick up any bonus points. You will also destroy all the men you are battling to protect!

#### FIRING

One laser pulse is released for each up or down motion of the fire button. Its direction is usually the one in which you are facing but it is possible to fire backwards by quickly holding the joystick left or right at the instant of firing. This makes it possible to blast aliens in hot pursuit of you when trying to out run them.

#### HORIZONTAL THRUST

To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the opposite direction.

#### VERTICAL THRUST

To change your height above IO's surface you push the joystick forwards for up or backwards for down. Because of gravity you must continually adjust this to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

STRATA BOMB RELEASE

One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released occasionally a few trailers will remain.

#### CLOAK ACTIVATION

Your indestructible cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

#### PAUSING THE GAME

Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

#### STARTING THE GAME

When the title page or the Hall of Fame is being displayed the game is begun by pressing the joystick fire button.

The course has two lanes which zig-zag across the screen and will intersect along the way. Some roads might lead to maps which let you jump across stretches of broken road and some roads lead to dead ends. If you jump and land off the road at any point, you lose one of your five cars. After your fifth BAJA BUGGER is destroyed, the game is over. The number of BAJA BUGGERS you have remaining is indicated by little red cars in the upper right of your screen. The courses become more difficult to survive as you progress from one round to the next, up to round eight. After eight, rounds will repeat beginning with round 5 and repeating through 8. For example: round 9 will be a more difficult version of round 5. When all ten flags have been collected, you advance to the next, more difficult round. The round counter goes to 99. Round counter is below HIGH SCORE. As your BAJA BUGGER travels across the treacherous roads, you'll encounter various opponents along the way. They may come from behind or may be moving in front of you at a slower or faster speed. You earn points for successfully jumping on top of them. If you collide with any of these opponents or jump up and off the track, you lose one of your BAJA BUGGERS.

## Scoring

The score for player 1 is located at the top left corner of the screen. If there is only one player, HIGH SCORE will be displayed below the player 1 score. The score for player 2 is located at the top left corner of the screen, below player 1 score. It replaces the HIGH SCORE display. HIGH SCORE is displayed on the menu screen. Each round you advance will bring new opponents and prizes to the track. You'll have to be more aware not to collide with them. Be ready to jump them for extra points. Here's how you earn points:

Collect flag.....	100 points
Collect ballcon.....	600 points
Collect ice cream cone.....	600 points
Collect hat.....	600 points
Jump on opponent.....	400 points

In addition, your speed and the distance you cover in a certain period of time could earn you bonus points. After you have completed one level of play, a display will indicate the time it took to complete that course. If your elapsed time falls into one of the five bonus levels, that bonus will flash for three seconds and will be added to your score. The game will automatically go to the next round.

Your game time — minutes — seconds	
0-29 seconds.....	20,000
30-39 seconds.....	10,000
40-49 seconds.....	5,000
50-59 seconds.....	3,000
60-69 seconds.....	1,000
70 seconds and up.....	no bonus

# AZTEC CHALLENGE

## Using the Joystick

Plug the Joystick into CONTROL PORT NO. 2. (The Joystick will not function in CONTROL PORT NO. 1). Hold the Joystick with the red fire button in the upper left corner facing the TV. The Joystick has several functions in the game and the fire button is highly discriminated from the stick positions. Therefore, you should not press the fire button while holding the stick in any but the center position, or neither function will work.

## Playing Aztec Challenge '64

The game begins with the Cosmi logo and the Title followed by the player option selection. You may choose to play as one player by pressing the function key F1, or opt for two players by pressing Function key F3.

**Important note:** Until you have pressed one of the function keys, the screen will display short "previews" of the next seven levels you are about to face.

Next, the scorecard will appear showing Player 1 and/or Player 2 level and phase information as well as scores and a brief instruction for the upcoming challenge.

**Important notes:** Since joystick functions change from level to level, it is important to read these instructions until you are familiar with each level variation.

Flashing in the middle of the screen is the player indicator, which keeps track of whose turn it is. Press the Fire Button on the joystick to begin the challenge. Each level will offer five lives with which to complete the ordeal. If you use up all five lives without succeeding then the scorecard returns and, if two players, it will now be player 2's turn. As long as you are unsuccessful you stay at the same level. During each level, except level 5, the changing and building of the background music will indicate the extent of your progress. You will score points for individual achievements and receive bonus points for completing the challenge.

When all seven challenges have been successfully completed the game will continue directly into the next higher phase of difficulty.

**NOTE:** The RUN/STOP key on the Commodore® keyboard will start the game from the very beginning if so desired.

## Levels

### Level 1 — The Gauntlet

You will run toward the temple while Aztecs lined up on either side throw spears at your head and feet. Push forward on the joystick to jump up and pull back on the stick to duck down. Staying in either mode for too long will cause you to fall which constitutes the loss of one life. Any contact with a spear is a kill. You will have five lives and must continue until the course is finished.

### Level 2 — The Stairs

You are climbing the stairs up the face of the temple. From the top, stone blocks are rolled down at you. All you do is dodge from side to side between the railings to avoid being flattened.

### Level 3 — The Temple

To enter the temple itself you run through a long, divided, hallway protected by a complex security system. From the ceiling fall spears and stones. Spiked traps spring up from the floor and trap doors open before you. You never know what's coming next and no place is safe. Your options are push left on the joystick to stop running and push right to jump high.

### Level 4 — The Vermin

Deep inside the temple is a dark, dungeonous place crawling with nasty creatures. Jump low by pulling back on the joystick and jump high by pushing forward. Do not touch any creature for more than a second or the powerful venom will finish you.

### Level 5 — The Tiles

The way out of the temple is a room covered with booty-trapped tiles. You have five chances to find a safe way across the room by hopping to any tile you wish. Make it to the door on the other side and you have escaped the temple. If you lose all five lives, the next time a new pattern of bad tiles will exist.

### Level 6 — The Piranha

Swim across the lake that surrounds the Aztec city to reach the mountains on the other side. But the water is infested with deadly man-eating fish. You can swim in any direction to avoid the fish and you can dive under the water (by pressing the fire button) where you will be safe. However, you can stay under water only 2-3 seconds or you will drown ending the challenge. You must continue to make forward progress (up the screen) to complete the course.

### Level 7 — The Bridge

Freedom is just a hop, a skip and a jump away. But it's across an immense gorge in the mountains, traversed by a flimsy grass bridge with holes in it. Jump low by pulling back on the joystick. Make a medium jump by pushing the stick left. Push up on the stick for the longest jump. Wait 'til the last step before jumping or you won't make it.

If you are fortunate enough to complete all seven levels, you will be challenged by three additional phases. Here the action is increasing faster and in the final phase you must attempt to complete the course at night!

## Scoring

For a win with 0 lives lost.....	1,000 points
For a win with 1 life lost.....	800 points
For a win with 2 lives lost.....	600 points
For a win with 3 lives lost.....	400 points
For a win with 4 lives lost.....	200 points

## Plus:

10 points for each individual achievement; dodging spears, jumping, crossing from room to room or screen to screen, etc.

To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the opposite direction.

## VERTICAL THRUST

To change your height above IO's surface you push the joystick forwards for up or backwards for down. Because of gravity you must continually adjust this to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

## STRATA BOMB RELEASE

One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released occasionally a few trailers will remain.

## CLOAK ACTIVATION

Your destructible cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

## PAUSING THE GAME

Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

## STARTING THE GAME

When the title page of this title of Fame is being shown, the game is begun by pressing the joystick fire button.

## Game object

Your mission is to protect the men on planet IO's surface from being destroyed by the invading aliens and to return them one by one to the Dropzone in which the moonbase landing pad is located.

## The screen display

The main part of the screen shows the exact real-time side view of the zone over which you are cruising. Below you lies the time battered surface of IO with its deep crevasses, lava filled trenches, active volcanoes, the Ionian sea and ancient meteorite craters. In the far distance lie the twinkling stars of other planetary systems that await man's visitation. The lower part of the screen shows your instrumentation and status displays. These are man counts, current attack direction indicator, cloaking time remaining, spare lives, strata bombs, score and most importantly a high speed planet scanning viewer.

## Instruments

MAN COUNTS — These show how many men are currently on the planet's surface and how many have actually been safely returned to the moonbase.

ATTACK INDICATOR — This is an arrow that is displayed the instant an android attack begins on one of the men still on the surface or the moonbase itself. It shows the direction and shortest route to the last attack detected.

CLOAK STATUS — Shows the amount of time left before the cloak generator runs out of power. A warning signal is sounded 3 seconds beforehand.

SPARE LIVES — This shows up to 3 of the remaining lives.

STRATA BOMBS — This shows up to 3 of the remaining strata bombs.

SCORE — Your accumulative points score

SCANNER — This is the most important information area. It shows what is happening elsewhere on the entire planet's surface and covers six times the area shown on the main screen. Each member of the Dropzone cast has a distinct colour key and size. The landing pad is shown as a bright white cross in the surface detail.

## The cast of characters

### MEN

At the start of each attack wave the 'Men Out' count will show how many men are on the surface. They slowly move towards the moonbase in the Dropzone, each carrying Ionian crystals. Whenever the alien Planters lower an Android to destroy a man, he lets out a whistle for help that echoes around the atmosphere. You can rescue men by picking them up one at a time and dropping them off on to the elevated landing pad at the moonbase for bonus points.

### PLANTERS AND ANDROIDS

Planters are the most common alien. They are machines piloted by Androids that drift across the surface rising up over volcanoes and the moonbase. They are always on the look out for the men. When you attack, the Android lowers itself to the surface to chase the man, leaving the Planter machine to become a Nemesisite.

### NEMESISITE

Once an Android machine has landed, the Planter machine becomes a Nemesisite, a deadly homing missile set to crash into you at all costs. They evade your pulse laser fire until they are close enough for collision.

### ANTI MATTER

If all the men on IO are destroyed, the Planters and Androids fuse into gyrating Anti-Matter nodules which bounce towards you. IO suffers an earthquake and becomes unstable and the three volcanoes erupt lethal white hot magma lumps.

### SPORES

Spores are fairly harmless until triggered off. When this occurs they release four individual Trailers.

### TRAILERS

Trailers are released from Spores and can be very awkward to handle. Some will wiggle around in space, others will aim straight for you and follow you everywhere you go. They are hard to destroy and need a direct hit on the heads of their bodies.

### BLUNDER STORMS

These storms are a silent but deadly environmental hazard of IO. They slowly float in the upper atmosphere over the planet's surface sometimes raining molecular acid, or they will occasionally rumble and release an intense bolt of proton lightning.

### NMEYES (pronounced N-mie's)

If you have survived an attack wave for too long the aliens send in an Nmeye as their ultimate weapon. Nmeye's watch your every move and occasionally blink. Their motion is erratic, they can move faster than you at full speed, they continually launch bombs at you and successive Nmeye's become harder to destroy.

### VOLCANOES

Generally the three active volcanoes are harmless. They shoot small magma lumps out onto the surface. However, if all men are lost the planet's surface becomes unstable and the volcanoes erupt deadly white hot lumps.

### BOMBS

Planters, Nemesisites, Anti-matter and Nmeyes can shoot small bright bombs at you. If you continue moving with the same velocity these will destroy you.

## Other features

You start with a consignment of eight men, 15 seconds of cloaking power, 3 lives and 3 strata bombs. You get 1 bonus life and strata bomb for every 10,000 point mark that you reach, and 7 seconds extra cloak power for each wave. After one million points has been achieved no more bonus lives or strata bombs will be awarded. (But if you are that good you shouldn't need them!)

A wave is finished by destroying all planters, spores, trailers, blunder storms and landing all the men back at the moonbase. You receive a points bonus at the end of every attack wave for the number of rescued men multiplied by the wave number, up to a maximum of 500 points per man. You also get this for landing each man during the wave.

Every 5th wave a fresh consignment of men arrives. Prior to this round you will have to battle through a TRAILER INVASION wave.

The game has attack waves numbering 1 to 99. After 99 waves 95 to 99 are repeated. Each wave is entirely random in action and warp-on-entry.

If you lose a life whilst carrying a man he will be replaced on the surface.

If you save and land all eight men then no more android attacks will occur for the rest of that wave. BUT if you have saved less than eight men then every now and then one android will actually invade the moonbase by descending on to the landing pad and running into the moonbase.

## Hall of Fame

If at the end of the mission life you have gained a sufficiently high score you will be asked to enter your initials in to the Dropzone Hall of Fame. This will be accompanied by a special dynamic colour sequence to signify that you are one of the top eight heroes to attempt a Dropzone mission. To select your initials push the joystick to the left or right, to enter the letter press the fire button. You are allowed 60 seconds in which to do this.

## Mission Rating

Depending upon your performance you will be awarded one of 10 ranks. A beginner might not achieve the 10,000 mark and will not receive a rank. An average score might get you Moon Cadet status. But for the mission to be considered a total success you must achieve the rank of MEGASTAR. This is universally regarded as the ultimate galactic distinction possible and will be awarded to supreme warriors who fight off the aliens to score 1,000,000 points or more.

## Scoring

Men	—	100-500	for rescuing during wave
Men	—	100-500	for each man surviving the wave
Men	—	0	if destroyed
Android	—	50	if shot while descending with Planter
Android	—	50	if shot whilst chasing a man
Android	—	500	if shot when falling from a destroyed Planter
Planters	—	250	Spores — 750
Nemesisites	—	150	Trailers — 250
Anti-matter	—	150	Nmeyes — 100
Blunder Storms	—	250	Loss of life — 10