

KORONIS RIFT™

LUCASFILM GAMES.

KORONIS RIFT
24 Februr, 2249

For three days your Scoutcraft has been travelling through empty space, from one forsaken part of the galaxy to another. You're a techno-scavenger, making a living searching for abandoned technological systems - but for all the luck you've had in the past month, you might as well be an intergalactic drifter. Psytek, your Science Droid System Analyzer, is monitoring the instruments. Suddenly Psytek picks up the strongest radiation flux you've ever seen! On an uncharted planet . . . a planet cut by deep rifts. Is it possible you've discovered the legendary planet, Koronis?

Seven hundred thousand years ago, the Ancients ruled the stars - a confederation of over thirty different races whose technological achievements were unsurpassed. According to legend, the Ancients used the deep rifts of a planet called Koronis to test their most powerful weapons. Finding the fabled Koronis Rift has been a dream of technoscavengers for centuries. Now just maybe, you're the one!

Psytek prepares the surface Rover and Repo- Tech Robot for the descent to the planet. The Scoutcraft, with Psytek in control, will orbit while you explore.

QUICK START Loading Instructions. ATARI 800 XE, XL™ DISK

Your ATARI computer should be off and with no peripherals attached except your disk drive. Place diskette into drive one. Turn on your ATARI computer. The game will automatically load from this point on.

COMMODORE 64/128 DISK

Please make sure all peripheral equipment such as cassette players and printers are disconnected and only your disk drive is connected. To LOAD YOUR DISK: Insert disk, label side up. Turn computer and disk drive on. Type LOAD *** 8,1 and press RETURN. Do not press the RESTORE key during disk access.

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Make sure that all peripheral equipment such as disk drives and printers are disconnected.

Press down on the SHIFT key. Without releasing the SHIFT, press down the RUN/STOP key. Release the RUN/STOP key and then the SHIFT key. Your TV will read "Press play on tape." Please follow these instructions. When the title screen appears, press the STOP on your cassette recorder.

When Psytek first appears on the screen, reset the tape counter on your cassette recorder. Then, if you die, press the fire button to let Psytek reload. Once he is reloaded, press the rewind button and then press the fire button (selecting NEXT RIFT) and your tape will start to rewind. Stop it just before 0000, and press the PLAY button on your recorder. Rift 1 will be reloaded. Do not press the RESTORE key at any time or you will have to reload the game from the beginning.

1. Launch Scoutcraft: You begin the game from inside the Surface Rover, ready to explore the planet Koronis. To start scavenging, press the fire button on your joystick.

2. Koronis Rift: The planet Koronis is cut by deep valleys, called rifts, ringed by mountain ranges and sprinkled with hills. You land in Rift One, which looks to be the least dangerous.

3. Hulks: The vehicle you see on the ground before you is an abandoned hulk, a war machine of the Ancients.

4. Video Displays: Check the video displays at the top of your screen. To the far left, the circle with a glowing dot at the top is your directional display. The glowing dot points toward the nearest hulk, right in front of you.

5. Search: To search for more Ancient technology, turn your ship until the dot is at the top of the display, and move forward.

6. Drive: To turn on forward drive, push the joystick forward. To turn off forward drive, pull it back. Push the joystick left or right to turn in those directions.

7. Guardian Saucers: Until you destroy their base on Level 20, waves of Guardian Saucers will be out to destroy you. You have two choices - to evade, or to destroy. To fight back, use your joystick to centre your targeting cursor (the small cross hair) on an enemy saucer and push the joystick button. One hit may not be enough.

8. Cursor Control: During normal operation the cursor moves freely in the view window and pressing the joystick button fires the laser weapon (when it is turned on). MESSAGE AREA - The cursor allows you to activate any of the functions displayed in the message areas. To make a selection, pull the joystick back until the cursor reaches the bottom of the view window, then press the button. The cursor will enter the selection area. Move the joystick left or right to make your selection - the light above each option indicates it has been selected. Press the button to activate it. To return the cursor to the view window push

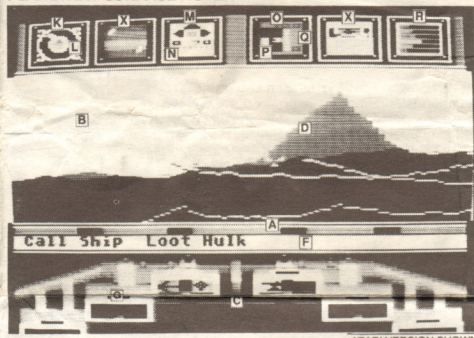
forward on the joystick. MODULARE AREA - Move the cursor to the bottom of the screen and push button, continue to pull back on the joystick. Moving the joystick left and right selects different systems. To return to main window press the joystick forward.

9. Looting Hulks/Return to Scoutcraft: The lethal radiation levels on Koronis require you to send your Repo- Tech Robot out to search and loot the hulks you find. Once you've destroyed all the attacking saucers and moved your Rover next to the hulk the options "LOOT HULK" and "CALL SHIP" will appear in message area. Move the cursor right until the indicator light above "LOOT HULK" comes on and issue the command to your RT Robot by pressing the joystick button. The RT Robot will bring back any useful systems it finds in the hulk. To return to the Scoutcraft, activate the indicator light above "CALL SHIP" and press the joystick button.

10. Final Objective: Destroy the saucer base in Rift 20 by gradually increasing your capabilities on the earlier levels. You can end the game anytime by returning to your Scoutcraft to cash in on all the technology you've found; but you can not claim the planet unless you destroy the Guardian Base.

11. Pause and Restart: Press the SPACE BAR to pause the game. Press it again to resume. To reset the game - Atari: press ESC. Commodore 64/128: Disk version only - press RUN/STOP, then press RESTORE.

OPERATIONS MANUAL: SCAVENGER Mk IV MODULAR PLANETARY SURFACE ROVER



Targeting and Firing Laser: The targeting cursor (D) moves freely within the view window (B). The joystick button fires the laser weapon.

Operation of Message Area (F) Functions: The message and module areas are found in the Selection Area (A) of the screen.

"LOOT HULK" directs your remote technoscavenger (RT Robot) to search an artifact for useful systems.

"CALL SHIP" signals your scout ship to return to pick you up.

"ADD MODULE" (or pressing the joystick button) will install whatever system your RT Robot is carrying into whichever slot is selected in the module area (C). To return the cursor to the view window push forward on the joystick.

Operation of Surface Rover Module Area

The Rover can hold up to six systems in its module area (C). Enter the module area. The cursor will light up the select bar (G) of a given system. To switch a selected system on or off, press the joystick button. The system icon will light up when it is on. NOTE: Systems are identified by the type and origin symbols displayed in the module slot (see "System Icons"). To return to main window press the joystick forward.

Operation of the Surface Rover Display Screens

The Mk IV directional display (K) is factory set to detect the nearest concentration of Ancient technology. A glowing indicator (L) will appear when such technology is present. Rotate the ship until the indicator is at the top of the directional display, then move forward to locate it. If no indicator appears, you have looted all hulks on this rift. Factory setting may be pre-empted by new radar modules.

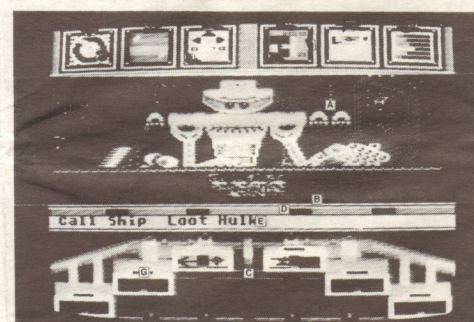
To monitor additional systems, the Mk IV Rover is equipped with two special display screens in the second and fifth positions (X). These screens have been designed for systems that require operational displays (of maps, for example, or timers). If both displays are in use, turning on a new module that requires a display will automatically turn off the least important of the modules currently in use.

The drive status display (M) indicates the status of the Mk IV's main engines. Green indicates normal operation at full power, red indicates the engines have stalled. Below the drive indicator, a speedometer bar (N), indicates the craft's speed.

The power reserve display (O) indicates the total energy charge ready for use by your main weapons system (P). To the right, the display shows the amount of energy each shot will use (Q). Power is calibrated in gigajoules (0-100). The Mk IV standard power reserve can hold only eight gigajoules of charge, but this can be augmented by the addition of power reserve booster modules. The power bar colour is the same as your active laser.

The shield display (R) indicates the current strength of your chromoquantized shields - six frequency ranges from red to violet. A fully black bar in any of the individual frequency ranges indicates that the shield strength for that range has been depleted, and any further hits of that frequency will result in your destruction.

OPERATIONS MANUAL: Psytek 7500 Series Science Droid System Analyser



Operation Within the View Window

Once the Rover has returned to the Scoutcraft, the view window (A) offers a closed-circuit image of the activities of the Science Droid. A conveyor belt (B) transports individual systems to and from the Scoutcraft storage area.

To view the inventory of systems in the Scoutcraft storage area, position the cursor in the view window, then move the joystick left and right. The conveyer belt will move systems to and from the Scoutcraft storage.

In order to assemble or dismantle a system, position the desired system on the conveyer belt.

Operation of the Surface Rover Module Area

To move a system from the Surface Rover module area to Scoutcraft storage, position the cursor in the module you wish to move and press the button. The selected system will appear on the conveyer belt. NOTE: if there is a current system in view, it will automatically move aside.

To install any system from Scoutcraft storage into the Surface Rover module area (C), position the desired system on the conveyer belt. Move to the Surface Rover module area by pulling back on the joystick. Position the cursor in the desired empty module, and press the button.

To move systems from one position to another within the Surface Rover module area, position the cursor in the selected module. Push the button to pick up the selected system. Move it to the desired location by moving the joystick left or right. Push the button again to install the system in its new location.

Operation of Selection Area Functions

The Psytek Science Droid Analyzer allows you to select from among (four) functions within the selection area (D). To enter the selection area, push forward on the joystick. To make a selection, position the cursor on the desired function and press the button.

DISMANTLE causes Psytek to dismantle a system and record its function for later sale.

ANALYSIS instructs the Science Droid to evaluate the power and efficiency of a system and display the information in the message center of your Rover (E).

EXIT SHIP instructs the Rover to return to the surface of the planet for further exploration. If you EXIT SHIP you will see a new set of options

- "STAY HERE" returns you to Psytek; "SAME RIFT" returns you to the spot where you were last picked up; "NEXT RIFT" moves you ahead one rift; and "SKIP ONE" moves you ahead two rifts. Please note that "SAME RIFT" feature does not appear in the cassette version.

END TRIP allows you to return to your home planet with the systems that you have collected. The selection of END TRIP opens a second level of options to SAVE GAME, LOAD GAME (restart a previously saved game) or END GAME (end game and compute score). Note: selecting SAVE GAME will overwrite any previously saved game. Please note that the SAVE GAME and LOAD GAME features do not appear in the cassette version

SYSTEM ICONS

The following lists standard military systems of the Ancients, along with the symbols commonly used to identify them. Other types exist that have not yet been identified.

-  **LASER** - Chromoquantized laser, capable of emitting a beam of destructive energy in a single colour frequency.
-  **SHIELD** - Chromoquantized shield, capable of defending against energy weapons of various colours.
-  **GENERATOR** - comprising standard power supply.
-  **POWER RESERVE** - a high capacity energy storage device.
-  **RADAR** - Remote sensing device, designed to locate a specific type or class of objects. May also serve as compass or direction finder.
-  **ECM** - Electronic countermeasure device, capable of interfering with enemy detection gear and rendering the user harder to detect.
-  **DRIVE** - Propulsion module, for augmenting or changing the ability of the Rover to move over terrain.

POWERFLOW
On-board Systems

Your Mk IV has been equipped with Autotronic power distribution. All on-board systems require power from your generator. Ten percent of the energy is directed to weapons and shields. The remaining ninety percent powers all other systems (drive, radar, detection, etc.)

Surplus power is redirected to the weapons and shields. If there is insufficient energy, however, the drive, radar and other systems will operate at reduced efficiency. For this reason, the operation of any particularly powerful system may require the use of a more powerful generator.

The power reserve display (O) indicates power available to your weapons systems. Twenty percent of the power goes immediately to your shields. The remainder is stored in the power reserve. If the power reserve is full, any surplus energy flows to the shields. If the power reserve is low, very little energy may reach the shields.

The power reserve display can also be used to assess the power requirements of unidentified systems. To do so, empty your reserve by firing your weapon, and observe how rapidly the reserve recharges. Turn on the unidentified system and repeat the test. If your power reserve recharges quickly the system has relatively normal power requirements.

Weapons Systems

The Mk IV Rover is equipped with a chromoquantized shield and laser weapon of standard design. Chromoquantized weapons can emit one of six frequencies of electromagnetic energy, corresponding to the colours red, orange, yellow, green, blue and purple.

Shields are characterized by the colour against which they can provide the most powerful defence. For instance: an orange shield defends best against an orange laser, a red or yellow shield would be less effective, a blue or green shield would offer little protection. Conversely, the greater the difference in colour between a laser and a shield, the more deadly the effect of the laser weapon. For example: a purple laser is the most effective weapon against a yellow shield. A yellow laser directed against a yellow shield would have virtually no effect.

Standard Mk IV weapons and shields have distinct power usage and efficiency specifications. Power usage of a given laser is indicated by the small bar in the power reserve display (O) immediately to the right of the power reserve bar. This smaller bar indicates how much energy a weapon will drain from your reserve when it is fired. A weapon that uses minimal energy can be fired more continuously than a weapon requiring maximum energy.

The efficiency of a laser is a measure of how well it uses its power to create a destructive beam. A highly efficient laser will do more damage than an inefficient one (even where power use remains the same), and will fire more often between recharges. Efficiency and power usage are vitally important factors in both offensive and defensive strategies. A powerful and highly efficient red shield, might actually defend against a green laser better than a weak and inefficient green shield.

Module Priority Systems

The Mk IV comes equipped with built-in standard weapons and navigational systems. The installation of any new system automatically replaces the Rover's built-in systems. (In general, only one system of any given type - laser, shield, radar, etc. - can be active.) Upon installation, the Rover display screens will automatically indicate the characteristics of the new system. A new power reserve module may increase your power and be indicated in the power reserve display. Built-in systems are designed to turn back on automatically when any new corresponding system is turned off.

STRATEGY AND TACTICS

Add a new module to an empty slot by selecting the slot and hitting the fire button. Use the "Add Module" option only to replace existing modules.

Some strategies will score more points than others. For high points, either try to bring back lots of modules for dismantling, or try to gather enough powerful weapons quickly, then get to Rift 20 and destroy the Guardian base.

Most radar modules point only to hulks made by the same race. Save the radars of useful races with Psytek for use on later rifts.

Mapping the rifts will help you from game to game. Some modules will help you in making maps.

Pay careful attention to energy flow. Powerful modules may require more energy than you can afford. If you add stronger shields and lasers to your Rover, you'll need to get stronger generators and power reserves too.

Unusual modules may work only on certain coloured saucers, or for limited amounts of time. Pay attention and experiment, you may find improved versions in later rifts.

Note the progression of colours in the saucer weapons and shields. Once you recognize the pattern you can plan ahead by having the modules you'll need to defeat or evade the saucers coming up.

Differently shaped saucers have different attack patterns. Adapt your attacks to their patterns.

Cutting through passes and staying near mountains can throw saucers off their pursuit, particularly if you have a good generator and drive.

Remember that not every hulk contains useful modules, and that some modules are more useful than others. Let Psytek help you decide which modules to keep. Make sure you always have a good generator, shield, power reserve, and laser (in that order of importance). Your last two slots could be drive, radar, or any of the other modules you will find. Make note of where you find good modules in one game, and go directly to them in a later game.

The longer you take to play the game the tougher the saucers become. Keep moving. You can rest in your ship with Psytek. Try not to spend more than about two or three minutes on each level, and feel free to skip levels if you've never found anything particularly useful on them.

Don't fire needlessly. If you keep your power reserve low your shields will recharge very slowly. Let the reserve charge up when you can.

Sometimes the best modules on a level are not in the closest hulks. For example, on Rift 3 you will start out with your radar pointing forward. There are some useful modules that way, but if you turn around and go in the opposite direction you will find a better generator and a better shield more quickly. These can let you last long enough to safely explore the whole rift.

KORONIS RIFT was created by the Lucasfilm Games Division. Project Leader, concept, instrument displays, player interface, and documentation: Noah Falstein, 3D environment, scaling and motion objects, explosions, and support routines: Aric Wilmunder. Original fractal code by Loren Carpenter, modified by Charlie Kellner. Commodore 64 co-development, module system, and saucer behaviour routines: Ron Gilbert. Hulk, saucer and storyboard artwork: Gary Winnick. Atari Science Droid and control panel artwork: James St. Louis. Atari sound effects and music: Douglas Crockford. Macro Assembler: Chip Morningstar. Algorithms and technical aid by Charlie Kellner. Commodore Science Droid artwork: Tom Wahl. Support: Steve Arnold, David Fox, Mary Paterno, Terry Hoff. Special thanks to George Lucas.

TM & © 1985 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ACTIVISION, INC., AUTHORIZED USER.

Ancients, Autotronic, Blatarian, Dromodite, Koronis Rift, New Federation, Psytek 7500 Series Science Droid System Analyzer, Repo-Tech Robot, Scavenger Mk IV Modular Planetary Surface Rover, Tsewueume, Xendrons and all other elements of the Koronis Rift game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

Atari is a trademark of Atari, Corp. Commodore 64/128 are trademarks of Commodore Business Machines, Inc.

ACTIVISION™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACTIVISION, INC.

We would like to hear from you so we can keep you informed of up and coming home computer software from Activision. Please fill in the card on the reverse side, place in a stamped envelope and mail to the address below.

ACTIVISION (UK) LTD.,
15 Harley House,
Marylebone Road,
Regents Park,
London. NW1 5HE.

Ihr Erkundungsfahrzeug ist drei Tage lang im leeren Weltraum umhergefahren, von einem einsamen Teil der Milchstraße zum anderen. Sie sind ein Techno-Altwarensammler und verdienen Ihren Lebensunterhalt mit der Suche nach verlassenen technologischen Systemen - aber mit dem Glück, das Sie den letzten Monat über hatten, könnten Sie genauso gut ein Milchstraßen-Bummler sein. Psytek, Ihr "Science Droid" Systemanalysator, überwacht die Apparaturen. Plötzlich fängt Psytek die stärkste Strahlungsströmung auf, die Sie jemals gesehen haben! Von einem Planeten, der auf keiner Karte verzeichnet ist... einem Planeten, der von tiefen Spalten durchzogen ist. Kann es sein, daß Sie den legendären Planeten Koronis entdeckt haben?

Vor siebenhunderttausend Jahren beherrschten die Ancients die Sterne - eine Bündnis über dreißig verschiedener Rassen, deren technische Errungenschaften unübertroffen waren. Die Sage geht, daß die Ancients die tiefen Spalten eines Koronis genannten Planeten benutzt haben, um ihre stärksten Waffen zu testen. Jahrhundertlang ist es der Traum von Techno-Altwarensammlern gewesen, den sagenumwobenen Koronis Spalt zu finden. Jetzt sind Sie vielleicht derjenige, dem es gelingt!

Psytek bereitet den Oberflächen-Rover und den "Repo-Tech" Roboter zur Landung auf dem Planeten vor. Das Erkundungsfahrzeug bleibt unter Psyteks Kontrolle auf der Umlaufbahn, während Sie die Lage erforschen.

SCHNELLER START
Ladeanweisungen
ATARI 800 XE, XL™1 DISK

Ihr ATARI Computer sollte ausgeschaltet sein und keine Anschlußgeräte außer Ihrer Magnetplatteneinheit angeschlossen haben. Setzen Sie die Diskette in Antrieb Eins ein. Schalten Sie Ihren ATARI Computer ein. Ab diesem Punkt wird das Spiel automatisch geladen.

COMMODORE 64/128® DISK

Versichern Sie sich, daß keine Anschlußgeräte wie zum Beispiel Kassettengeräte und Drucker angeschlossen sind und Ihre Magnetplatteneinheit angeschlossen ist. ZUR LADUNG IHRER MAGNETPLATTE: Setzen Sie die Magnetplatte mit dem Etikett nach oben ein. Schalten Sie den Computer und die Magnetplatteneinheit ein. Geben Sie LOAD """, B.1 ein und drücken Sie RETURN. Drücken Sie während des Plattenzugriffs nicht die RESTORE-Taste.

COMMODORE 64/128® KASSETTE

Versichern Sie sich, daß keine Anschlußgeräte wie Magnetplatteneinheiten und Drucker angeschlossen sind.

Drücken Sie die SHIFT-Taste. Drücken Sie die RUN/STOP-Taste ohne die SHIFT-Taste loszulassen. Lassen Sie die RUN/STOP-Taste zuerst los und dann die SHIFT-Taste. Auf Ihrem Bildschirm wird "Press play on tape" erscheinen. Bitte befolgen Sie diese Anweisungen. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie STOP auf Ihrem Kassettenrecorder.

Wenn Psytek zum ersten Mal auf dem Bildschirm erscheint, stellen Sie das Zählwerk Ihres Kassettenrekorders auf Null. Wenn Sie das Spiel verloren haben, drücken Sie den Feuerknopf, um Psytek wieder aufzurufen. Danach drücken Sie "Rewind", dann den Feuerknopf, und die Kassette spult sich zurück. Halten Sie die Kassette kurz vor 0000 an und drücken Sie "Play". Ebene 1 wird wieder geladen. Drücken Sie auf keinen Fall die RESTORE-Taste, sonst müssen Sie das Spiel wieder von Anfang an laden.

1. Stapellauf vom Erkundungsfahrzeug: Sie beginnen das Spiel vom Inneren des Oberflächen-Rovers aus - bereit den Planeten Koronis zu erforschen. Um Altwaren zu sammeln, drücken Sie den Schußknopf an Ihrem Steuerknüppel.

2. Koronis Spalt: Der Planet Koronis ist von tiefen Tälern, Spalten genannt, durchzogen, von Gebirgen umgeben und mit Hügeln übersät. Sie landen in Spalt Eins, der am ungefährlichsten aussieht.

3. Hulks: Das Fahrzeug, das Sie vor sich stehen sehen, ist ein verlassener Hulk, eine Kriegsmaschine der Ancients.

4. Video-Anzeige: Überprüfen Sie die Video-Anzeigen am oberen Rand Ihres Bildschirms. Gans links der Kreis mit dem Leuchtpunkt oben ist Ihr Richtungsanzeiger. Der Leuchtpunkt zeigt auf den nächstliegenden Hulk, unmittelbar vor Ihnen.

5. Suche: Zur Suche nach weiterer Technologie der Ancients, drehen Sie Ihr Raumschiff bis der Punkt am oberen Ende der Anzeige ist, und bewegen Sie sich vorwärts.

6. Fahrt: um vorwärts zu fahren, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. Zur Beendigung der Vorwärtsfahrt, ziehen Sie ihn zurück. Drücken Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links zur Fahrt in diese Richtungen.

7. Bewacheruntertassen: Die Sie Ihren Stützpunkt auf Ebene 20 zerstören, haben es eine Reihe von Bewacheruntertassen darauf abgesehen, Sie zu zerstören. Sie haben zwei Möglichkeiten zur Auswahl - entweder auszuweichen, oder zu zerstören. Zum Gegenangriff benutzen Sie Ihren Steuerknüppel um Ihre Zielpositionsanzeige (das kleine Querhaar) auf eine feindliche Untertasse zu richten und drücken Sie dann den Steuerknüppelknopf. Ein Treffer mag nicht genügen.

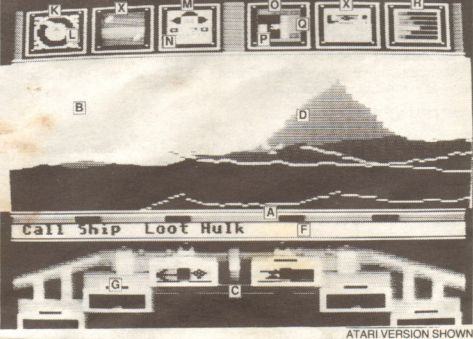
8. Positionsanzeige Kontrolle: Während normalem Betrieb bewegt sich die Positionsanzeige frei im Sichtfenster und Druck des Steuerknüppelknopfes löst die Laserwaffe aus (wenn eingeschaltet). MELDUNGSBEREICH: Die Positionsanzeige ermöglicht es Ihnen, jede der in den Meldebereichen gezeigten Funktionen zu betätigen. Um zu wählen, ziehen Sie den Steuerknüppel zurück bis die Positionsanzeige den unteren Rand des Sichtfensters erreicht, dann drücken Sie den Knopf. Die Positionsanzeige wird sich in den Wahlbereich begeben. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links um Ihre Wahl zu treffen - das Licht über jeder Wahlmöglichkeit zeigt an, daß sie gewählt wurde. Drücken Sie den Knopf um sie zu betätigen. Um die Positionsanzeige zurück ins Sichtfenster zu bewegen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. MODULBEREICH - Bewegen Sie die Positionsanzeige an den unteren Rand des Bildschirms und drücken Sie den Knopf, ziehen Sie den Steuerknüppel weiterhin zurück. Die Bewegung des Steuerknüppels nach rechts oder links wählt verschiedene Systeme. Um zum Hauptfenster zurückzukommen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

9. Plünderung der Hulks/Rückkehr zum Erkundungsfahrzeug: Der tödliche Strahlungsgrad auf Koronis macht es erforderlich, Ihren "Repo-Tech" Roboter auszusenden, um die Hulks, die Sie finden, zu durchsuchen und zu plündern. Wenn Sie erst einmal alle angreifenden Untertassen vernichtet haben und Ihren Rover neben den Hulk manövriert haben, werden die Wahlmöglichkeiten "LOOT HULK" und "CALL SHIP" im Meldebereich erscheinen. Bewegen Sie die Positionsanzeige bis das Anzeigelicht über "LOOT HULK" aufleuchtet und geben Sie Ihrem RT-Roboter die Anweisung, indem Sie den Steuerknüppelknopf drücken. Der RT-Roboter wird jegliche brauchbaren Systeme, die er im Hulk findet, zurückbringen. Um zum Erkundungsfahrzeug zurückzukehren, betätigen Sie das Anzeigelicht über "CALL SHIP" und drücken den Steuerknüppelknopf.

10. Endziel: Zerstören Sie den Untertassenstützpunkt in Spalt 20, indem Sie Ihre Fähigkeiten auf den früheren Ebenen allmählich ausbauen. Sie können das Spiel jederzeit beenden, indem Sie zu Ihrem Erkundungsfahrzeug zurückkehren, um aus der von Ihnen gefundenen Technologie Kapital zu schlagen, aber Sie können auf den Planeten keinen Anspruch erheben, es sei denn, Sie zerstören den Bewachungsstützpunkt.

11. Unterbrechung und Weiterspiel: Drücken Sie SPACE BAR um das Spiel zu unterbrechen. Drücken Sie nochmals, um weiterzuspielen. Um das Spiel wieder aufzustellen - Atari: drücken Sie ESC. Commodore 64/128: Nur für Magnetplattenversion - drücken Sie RUN/STOP, dann RESTORE.

**BETRIEBSANLEITUNG: ALTWARENSAMMLER MK IV
MODULARER PLANETENOBERFLÄCHEN-ROVER**



Zielen und Abschuß des Lasers: Die Zielpositionsanzeige (D) bewegt sich frei im Sichtfenster (B). Der Steuerknüppelknopf feuert die Laserwaffe ab.

Betrieb des Meldebereichs (F) Funktionen: Die Melde- und Modulbereiche befinden sich im Wahlbereich (A) des Bildschirms.

"LOOT HULK" weist Ihren Techno-Altwarensammler (RT-Roboter) an, ein Gerät auf brauchbare Systeme hin zu durchsuchen.

"CALL SHIP" signalisiert Ihrem Erkundungsfahrzeug zurückzukehren um Sie aufzunehmen.

"ADD MODULE" (oder Drücken des Steuerknüppelknopfes) setzt das von Ihrem RT-Roboter getragene System in den jeweils gewählten Schlitz im Modulbereich (C) ein. Um die Positionsanzeige zurück ins Sichtfenster zu bewegen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

Betrieb des Oberflächen-Rover Modulbereichs

Der Rover kann bis zu sechs Systeme in seinem Modulbereich (C) aufnehmen. Gehen Sie in den Modulbereich. Die Positionsanzeige bringt die Wahltafel (G) eines gegebenen Systems zum Aufleuchten. Um ein gewähltes System an- oder abzuschalten, drücken Sie den Steuerknüppelknopf. Das Systemikon leuchtet auf, wenn es eingeschaltet ist. BEACHTEN SIE: Die Systeme sind durch die Art- und Herkunftssymbole bezeichnet, die im Modulschlitz angezeigt werden (siehe "Systemikonen"). Um zum Hauptfenster zurückzukehren, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

Betrieb der Oberflächen-Rover Anzeigschirme

Der Mk IV Richtungsanzeiger (K) ist darauf ausgerichtet, die nächste Ansammlung von Technologie der Ancients aufzuspüren. Eine Leuchtanzeige (L) erscheint, wenn derartige Technologie vorhanden ist. Drehen Sie das Schiff, bis die Anzeige über dem Richtungsanzeiger ist, dann bewegen Sie sich vorwärts, um sie ausfindig zu machen. Wenn keine Anzeige erscheint, haben Sie die Hulks in diesem Gebiet geplündert. Die eingebaute Vorrichtung kann durch neue Radarmodule umgangen werden.

Zur Überwachung zusätzlicher Systeme ist der Mk IV Rover in der zweiten und fünften Position (X) mit zwei besonderen Anzeigebildschirmen ausgestattet. Diese Bildschirme sind für Systeme entworfen worden, die betriebliche Anzeigen (von Landkarten, zum Beispiel, oder Zeitmesser) erforderlich machen. Wenn beide Anzeigen in Gebrauch sind, bewirkt das Einschalten eines neuen Moduls, das eine Anzeige erforderlich macht, automatisch das Abschalten des Unwichtigsten der im Augenblick benutzten Module.

Die Antriebszustandsanzeige (M) gibt den Zustand der Hauptmotoren des Mk IV an. Grün bezeichnet normalen Betrieb bei voller Kraft, Rot bezeichnet, daß die Motoren ausgesetzt haben. Unterhalb der Antriebsanzeige, gibt ein Geschwindigkeitsmesser (N) die Geschwindigkeit des Fahrzeugs an.

Die Energiespeicheranzeige (O) zeigt den gesamten Energieschub an, der Ihrem Hauptwaffensystem (P) zur Verfügung steht. Auf der rechten Seite, gibt die Anzeige den Energieverbrauch eines jeden einzelnen Schusses an (Q). Energie ist in Gigajoules (0-100) angegeben. Die Mk IV Standardenergiespeicher können nur einen Schub von acht Gigajoules speichern, dies kann jedoch durch das Hinzufügen von Energiespeicherhilfsmodulem gesteigert werden. Die Farbe des Energiezeigers ist die gleiche wie die des aktiven Lasers.

Die Schildanzeige (R) zeigt die herrschende Stärke Ihres chromquantierten Schilds an - sechs Frequenzbereiche von rot bis violett. Ein ganz schwarzer Zeiger in jeder einzelnen Frequenz zeigt an, daß die Schildstärke für einen Bereich erschoß ist, und jeder zusätzliche Treffer in dieser Frequenz zu Ihrer Zerstörung führen wird.

TYPE OF HOME COMPUTER (Please tick box)
☐ COMMODORE 64/128
☐ ATARI 800 XE, XL

NAME

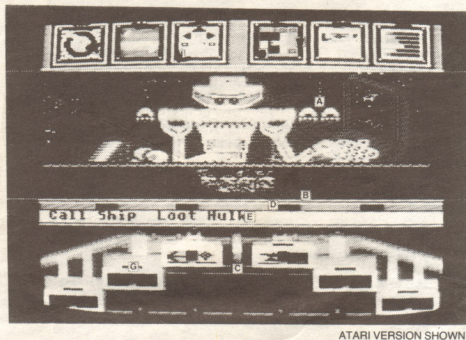
ADDRESS

POSTCODE

Please print in BLOCK CAPITALS

134

BETRIEBSANLEITUNG: Psytek 7500 Serie "Science Droid" Systemanalyzer



ATARI VERSION SHOWN

Betrieb innerhalb des Sichtfensters

Nach Rückkehr des Rovers zum Erkundungsfahrzeug bietet das Sichtfenster (A) ein Ruhestrombild der Tätigkeiten des "Science Droids". Ein Fließband (B) befördert einzelne Systeme zu und von dem Lagerbereich des Erkundungsfahrzeugs.

Um den Bestand der Systeme im Lagerbereich des Erkundungsfahrzeugs zu inspizieren, setzen Sie die Positionsanzeige ins Sichtfenster, und bewegen Sie dann den Steuerknüppel nach rechts und links. Das Fließband wird Systeme von und zum Erkundungsfahrzeugs-Lager transportieren.

Um ein System zu analysieren oder abzubauen, setzen Sie das gewünschte System aufs Fließband.

Betrieb des Oberflächen-Rover Modulbereichs

Um ein System vom Oberflächen-Rover Modulbereich zum Erkundungsfahrzeugs-Lager zu befördern, setzen Sie die Positionsanzeige auf das zu transportierende Modul und drücken Sie den Knopf. Das gewählte System wird auf dem Fließband erscheinen. **BEACHTEN SIE:** Falls ein zirkulierendes System in Sicht ist, wird es sich von selbst zur Seite bewegen.

Um ein System aus dem Erkundungsfahrzeugs-Lager in den Oberflächen-Rover Modulbereich (C) zu befördern, setzen Sie das gewünschte System auf das Fließband. Begeben Sie sich zum Oberflächen-Rover Modulbereich, indem Sie den Steuerknüppel nach hinten ziehen. Setzen Sie die Positionsanzeige in das gewünschte leere Modul und drücken Sie den Knopf.

Um Systeme innerhalb des Oberflächen-Rover Modulbereichs von einer Position in eine andere zu bewegen, setzen Sie die Positionsanzeige ins gewählte Modul. Drücken Sie den Knopf, um das gewählte System aufzunehmen. Bewegen Sie es zur gewünschten Stelle, indem Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links bewegen. Drücken Sie den Knopf nochmals, um das System an seinem neuen Standort aufzunehmen.

Betrieb der Auswahlbereichsfunktionen

Der "Science Droid" Analysator ermöglicht es Ihnen zwischen (vier) Funktionen innerhalb des Auswahlbereichs (D) zu wählen. Um sich in den Auswahlbereich zu bewegen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. Um eine Auswahl zu treffen, richten Sie die Positionsanzeige auf die gewünschte Funktion und drücken Sie den Knopf.

DISMANTLE bewirkt, daß Psytek ein System abbaut und dessen Funktion für späteren Verkauf verzeichnet.

ANALYSIS weist den "Science Droid" an, die Stärke und Leistungsfähigkeit eines Systems zu bewerten und die Information im Meldungscenter Ihres Rovers (E) anzuzeigen.

EXIT SHIP bewirkt den Rover an zur weiteren Erforschung zur Planetenoberfläche zurückzuführen. Wenn Sie EXIT SHIP betätigen, werden Sie eine neue Reihe von Wahlmöglichkeiten sehen - "STAY HERE" führt Sie zu Psytek zurück; "SAME RIFT" führt Sie zu der Stelle zurück, von wo aus Sie aufgenommen wurden; "NEXT RIFT" rückt Sie um einen Spalt vor; und "SKIP ONE" rückt Sie um zwei Spalten vor.

END TRIP ermöglicht es Ihnen, mit den Systemen, die Sie gesammelt haben, zu Ihrem Heimatplaneten zurückzuführen. Die Wahl von END TRIP eröffnet Ihnen eine zweite Ebene von Wahlmöglichkeiten zu SAVE GAME, LOAD GAME (Wiederaufnahme eines vorher gesparten Spieles) oder END GAME (Beendigung des Spieles und Computerauswertung). Beachten Sie: bei der Wahl von SAVE GAME wird jedes vorher gesparte Spiel überschrieben.

"SAME RIFT" erscheint nur auf Diskette und nicht auf Kassette.

SYSTEMIKONEN

Nachstehend werden militärische Standardsysteme der Ancients zusammen mit den Symbolen aufgeführt. Andere Arten existieren, die jedoch noch nicht identifiziert worden sind.

LASER - Chromquantenlaser, die fähig sind, einen Strahl zerstörende Energie in einer einzigen Farbfrequenz auszusenden.

SCHILD - Chromquantenschild, die fähig sind, gegen Energiewaffen verschiedener Farben zu schützen.

GENERATOR - umfasst Standardenergiesysteme.

STROMSPEICHER - Hochleistungsenergiespeichervorrichtung.

RADAR - ferngesteuertes Aufspürgerät zum Orten von bestimmten Objekttypen oder -klassen entworfen. Kann auch als Kompaß oder Richtungssucher benutzt werden.

ECM - Elektronische Gegenmaßnahmenvorrichtung, die dazu fähig ist, feindliche Aufspürgeräte zu stören und es erschwert, den Benutzer aufzufinden.

FAHRT - Antriebsmodul zur Steigerung oder Verminderung der Bewegungs- oder Landefähigkeit des Rovers.

ENERGIEFLUSS Systeme an Bord

Ihr Mk IV ist mit einem automatischen Energieverteiler ausgerüstet. Alle Systeme an Bord sind auf die Energie Ihres Generators angewiesen. Zehn Prozent der Energie geht in die Waffen und Schilde. Die restlichen neunzig Prozent versorgen alle anderen Systeme (Antrieb, Radar, Aufspürung etc.)

Überschüssige Energie wird zu den Waffen und Schilden abgeführt. Im Falle eines Energiemangels hingegen, funktionieren der Antrieb, Radar und andere Systeme mit verminderter Leistungsfähigkeit. Aus diesem Grund kann der Einsatz eines bestimmten energiereichen Systems den Gebrauch eines leistungsfähigeren Generators erforderlich machen.

Die Reserveenergieanzeige (O) zeigt die Ihren Waffensystemen zur Verfügung stehende Energie an. Zwanzig Prozent der Energie geht direkt in Ihre Schilde. Der Rest wird im Energiespeicher gespeichert. Falls der Energiespeicher voll ist, fließt jede überschüssige Energie in die Schilde. Wenn die Energiereserven gering sind, kann unter Umständen nur sehr wenig Energie die Schilde erreichen.

Die Reserveenergieanzeige kann auch dazu benutzt werden, die Energieanforderungen nicht identifizierter Systeme einzuschätzen. Um dies zu tun, leeren Sie Ihre Energiespeicher, indem Sie Ihre Waffen abfeuern und beachten Sie, wie schnell die Speicher sich wieder aufladen. Schalten Sie das nicht identifizierte System ein und wiederholen Sie den Test. Wenn Ihr Energiespeicher sich schnell wieder auflädt, hat das System mehr oder weniger normale Energieanforderungen.

Waffensysteme

Der Mk IV Rover ist mit einem chromquantisierten Schild und einer Laserwaffe der Standardbauweise ausgerüstet. Chromquantisierte Waffen können eine von sechs Frequenzen elektromagnetischer Energie ausstoßen, mit den Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Lila.

Die Schilde sind mit der Farbe, gegen welche sie den besten Schutz bieten können, gekennzeichnet. Zum Beispiel: ein orangefarbenes Schild bietet den besten Schutz gegen einen orangefarbenen Laser, ein roter oder gelber Schild wäre weniger wirksam; ein blauer oder grüner Schild würde wenig Schutz bieten. Andererseits, je größer der Farbumterschied zwischen Laser und Schild, umso tödlicher die Wirkung der Laserwaffe. Zum Beispiel: ein lilafarbener Laser ist die wirksamste Waffe gegen einen gelben Schild. Ein gelber Laser, der auf einen gelben Schild gerichtet wird, hat fast keine Wirkung.

Die Standard Mk IV-Waffen und Schilde weisen einen spezifischen Energieverbrauch und Leistungskennzeichnungen auf. Der Energieverbrauch eines bestimmten Lasers wird durch einen kleinen Zeiger in der Energieleistungsanzeige (Q) unmittelbar rechts neben dem Energiespeicherzeiger angezeigt. Dieser kleine Zeiger gibt an, wieviel Energie eine Waffe aus Ihren Reserven braucht, wenn sie abgefeuert wird. Eine ein Mindestmaß an Energie verbrauchende Waffe kann öfters abgefeuert werden, als eine, die ein hohes Maß an Energie verbraucht.

Die Leistungsfähigkeit eines Lasers ist ein Maßstab dafür, wie gut er seine Energie benutzt, um einen zerstörenden Strahl zu erzeugen. Ein hochwirksamer Laser wird mehr Schaden anrichten als ein wenig wirksamer Laser, (selbst wenn der Energieeinsatz der gleiche bleibt), und wird zwischen dem Aufladen auch häufiger schießen. Leistungsfähigkeit und Energieverbrauch sind äußerst wichtige Faktoren, sowohl für offensive als auch defensive Strategien. Ein energiereicher und hoch wirksamer Laser kann unter Umständen ein besserer Schutz gegen einen grünen Laser sein als ein schwacher und wenig wirksamer grüner Schild.

Modulvorzugssysteme

Der Mk IV ist mit eingebauten Standardwaffen und Steuerungssystemen ausgestattet. Der Einbau jeglicher neuer Systeme ersetzt automatisch die eingebauten Systeme des Rovers (Im Allgemeinen kann nur ein System eines gegebenen Typs - Laser, Schild, Radar, etc. - aktiv sein).

Nach dem Einbau werden die Anzeigeschirme des Rovers automatisch die besonderen Merkmale des neuen Systems anzeigen. Ein neues Energiespeichersystem kann die Energie steigern und wird dies auf der Reserveenergieanzeige anzeigen. Eingebaute Systeme sind darauf entworfen, daß sie sich automatisch wieder anschalten, wenn ein neu zugeordnetes System abgeschaltet wird.

STRATEGIE UND TAKTIK

Fügen Sie ein neues Modul zu einem leeren Schütz hinzu, indem Sie einen leeren Schütz wählen und den Feuerknopf drücken. Benutzen Sie "Add Module" Möglichkeit nur um bestehende Module zu ersetzen.

Manche Strategien werden mehr Punkte erzielen als andere. Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, versuchen Sie, entweder viele Module zum Abbau zurückzubringen, oder schnell ausreichend viele Waffen zu sammeln, dann begeben Sie sich zu Spalt 20 und zerstören den Bewacherstützpunkt.

Die meisten Radarmodule sind nur auf Hulks der gleichen Rasse gerichtet. Sparen Sie die Radare nützlicher Rassen mit Psytek auf zum Gebrauch an späteren Spalten.

Das Verzeichnen der Spalten auf Karten wird Ihnen von Spiel zu Spiel helfen. Manche Module werden Ihnen beim Anfertigen der Karten behilflich sein.

Überwachen Sie den Energiefluß sehr sorgfältig. Leistungsfähige Module können mehr Energie beanspruchen als Sie aufrufen können. Wenn Sie stärkere Schilde und Laser zu Ihrem Rover hinzufügen, werden Sie auch stärkere Generatoren und Energiespeicher benötigen.

Ungewöhnliche Module können unter Umständen nur gegen Untertassen bestimmter Farbe wirksam sein, oder für eine begrenzte Zeit. Passen Sie auf und experimentieren Sie. Sie könnten verbesserte Versionen in späteren Spalten finden.

Beachten Sie die Farbanordnung der Untertassenwaffen und Schilde. Wenn Sie erst einmal das Muster erkannt haben, können Sie vorausplanen, indem Sie die Module zur Verfügung haben, die Sie brauchen, um die aufsteigenden Untertassen zu besiegen oder ihnen auszuweichen.

Verschiedene geformte Untertassen weisen verschiedene Angriffsmuster auf. Passen Sie Ihre Angriffe diesen Mustern an.

Wenn Sie Pässe benutzen und nahe am Gebirge bleiben, können Sie der Verfolgung durch die Untertassen entkommen, besonders, wenn Sie über einen guten Generator und Antrieb verfügen.

Denken Sie daran, daß nicht jeder Hulk nützliche Module enthält, und daß manche Module nützlicher als andere sind. Lassen Sie sich von Psytek helfen zu entscheiden, welche Module Sie behalten. Vergewissern Sie sich, daß Sie immer einen guten Generator, Schild, Energiespeicher und Laser (in dieser Rangordnung) haben. Ihre letzten beiden Schlitze könnten Antrieb, Radar oder eines der anderen Module, die Sie finden, sein. Halten Sie fest, wo Sie gute Module in einem Spiel finden, und gehen Sie in einem spätem Spiel direkt dorthin.

Je länger Sie brauchen, um das Spiel zu spielen, um so hartnäckiger werden die Untertassen. Bleiben Sie ständig in Bewegung. Sie können sich in Ihrem Schiff mit Psytek ausruhen. Versuchen Sie, nicht länger als zwei bis drei Minuten auf jeder Ebene zu verbringen, und überspringen Sie ruhig Ebenen, wenn Sie nie etwas besonders Nützliches darauf gefunden haben.

Feuern Sie nicht sinnlos. Wenn Sie Ihre Energiereserven gering halten, werden Ihre Schilde sich sehr langsam aufladen. Lassen Sie die Reserve sich aufladen, wann immer Sie können.

Manchmal sind die besten Module auf einer Ebene nicht in den nächstliegenden Hulks. Zum Beispiel: In Spalt 3 beginnen Sie mit Ihrem Radar, der nach vorne zeigt. Dort befinden sich einige nützliche Module, aber wenn Sie umkehren und sich in die entgegengesetzte Richtung bewegen, finden Sie einen besseren Generator und einen besseren Schild viel schneller. Diese geben Ihnen genügend Zeit, den ganzen Spalt in Sicherheit zu erforschen.