

ZAXXON™ und Sega® sind Warenzeichen von
Sega Enterprises, Inc.

© 1982 Sega Enterprises Inc.

WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

CBS
ELECTRONICS

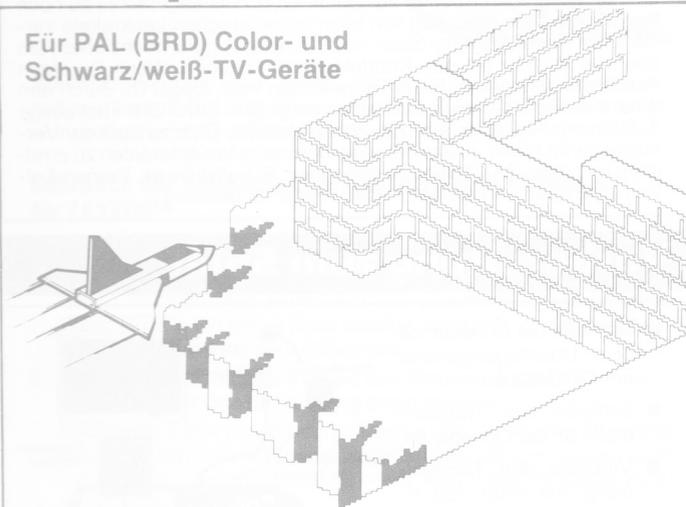
aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3

ZAXXON™
by SEGA®

Spielanleitung

Für PAL (BRD) Color- und
Schwarz/weiß-TV-Geräte



Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™
Videospiel-Computer

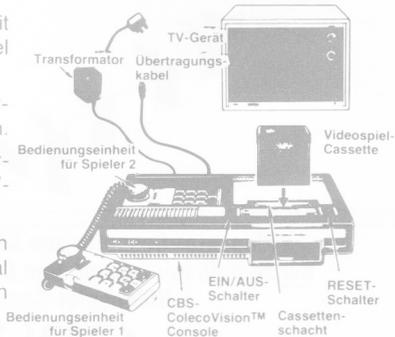
CBS
ELECTRONICS

Spielbeschreibung

ZAXXON™ ist ein superheißes Spiel mit Raumeffekt. Damit gehst Du ab – weit hinaus in den Weltraum. Der bösartige Kampfroboter ZAXXON™ und seine schwerbewaffnete Armee hat einen einst freien Asteroidengürtel besetzt. Dein Auftrag ist es, den Roboter zu vernichten, bevor er die gesamte Galaxie versklavt. Schon im Anflug auf den ersten Asteroiden mußt Du gefährliche Mauern überfliegen – dann abtauchen und den Kampf gegen feindliche Geschütztürme, Mobots und Raketenbasen aufnehmen und immer ein waches Auge haben, um den bösartigen Roboter zu finden. Wenn Du längere Zeit zu hoch fliegst, wird Dein Flugzeug von einer automatischen Lenkrakete zerstört. Am Ende des Asteroiden mußt Du wieder ganz hochziehen, um über die Mauern mit den Kraftfeldern zu kommen. Wenn Du einen Asteroiden erfolgreich hinter Dir gelassen hast, fliegst Du durch den Weltraum dem nächsten Asteroiden entgegen. ZAXXON™ hat einige Aufklärungsflugzeuge auf den Weg geschickt. Dich zu suchen. Versuche deren Feuer zu erwidern, um den nächsten Asteroiden zu erreichen und dann ZAXXON™ zu begegnen. Schaffst Du es, Deinen Auftrag zu erfüllen und die Asteroiden wieder zu befreien?

Vorbereitung zum Spiel

- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – EIN/AUS-SCHALTER auf "OFF" – , bevor Du eine Cassette auswechselst.**



GEBRAUCH DER BETIENUNGSEINHEITEN

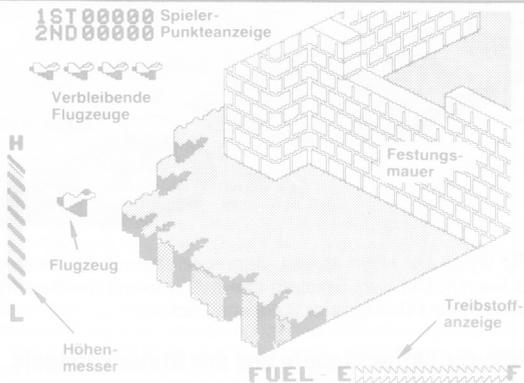


BEACHT: Wenn Du allein spielst, dann benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für ZAXXON™

- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad auswählen. Wenn Du * nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 2. Steuerknüppel:** Durch Bewegung des Steuerknüppels in alle Richtungen, kannst Du das Flugzeug exakt steuern.
Aufsteigen: Ziehe den Steuerknüppel zu Dir. Wenn das Flugzeug diagonal nach links aufsteigen soll, ziehe den Steuerknüppel nach links zu Dir. Verfahre entsprechend, wenn das Flugzeug nach rechts aufsteigen soll.
Absinken: Drücke den Steuerknüppel von Dir weg. Wenn das Flugzeug diagonal nach rechts absinken soll, drücke den Steuerknüppel nach rechts von Dir weg. Verfahre entsprechend, wenn das Flugzeug nach links absinken soll.
Seitwärts: Wenn das Flugzeug nach rechts oder links fliegen soll, drücke den Steuerknüppel in die entsprechende Richtung.
- 3. Aktionsknöpfe:** Durch Drücken einer der beiden Aktionsknöpfe schießt aus der Nase des Flugzeuges eine grüne Energie-Granate.

So wird gespielt



BEACHT: Bei zwei Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Flugzeug abgestürzt, abgeschossen wird, kollidiert oder keinen Sprit mehr hat.

Schritt 1: Auswahl des Schwierigkeitsgrades

Wenn Du auf den "Reset"-Schalter drückst, erscheint der Cassetten-Titel auf dem Bildschirm. Nach kurzer Zeit kommt dann die Spielwahl-Tabelle. Die Schwierigkeitsgrade sind von 1-8 aufgelistet. (1-4 für einen Spieler und 5-8 für zwei Spieler.) Drücke die gewünschte Zahl auf der Bedienungseinheit.

BEACHT: Bei Schwierigkeitsgrad 1 gibt es keine Robot-Raketen, Kraftfelder, Geschütztürme oder Querfeuer, bevor Du nicht ZAXXON™ vernichtet hast.

Schritt 2: Anflug

Dein erstes Flugzeug erscheint noch außerhalb des Asteroiden. Lenke Dein Flugzeug durch die Mauerlücke. **Hinweis:** Du kannst am besten die Flughöhe feststellen, wenn Du beim Fliegen schießt. Wenn das Geschöß durch die Lücke geht, merke Dir die Höhe am Höhenmesser. Gehe anschließend sofort runter und schieße auf alle Einrichtungen des Gegners, um sie zu vernichten. Achte aber auf die Mauern und steige rechtzeitig hoch. Weiche den Geschossen aus den Geschütztürmen und den Raketenexplosionen aus.

1ST 00000 Spieler-Punkteanzeige
2ND 00000



Schritt 3: Auftanken

Achte immer auf den Treibstoffanzeiger und versuche ständig den Treibstoffvorrat zu ergänzen, indem Du die Tanks auf dem ersten Asteroiden abschießt. Dann hast Du genug Sprit für den zweiten Asteroiden und den Kampf gegen ZAXXON™. (Im Weltraum und auf dem zweiten Asteroiden herrscht Schwerelosigkeit. Dort brauchst Du keinen Sprit.)

Schritt 4: Raketenangriffe

Wenn Du längere Zeit zu hoch fliegst, wird Dein Flugzeug von einer Lenkrakete automatisch abgeschossen. Du kannst dann nur noch versuchen, auszuweichen, oder diese Rakete mit mehreren Schüssen abzuschießen.

Schritt 5: Weiter geht's . . .

Wenn Du den ersten Asteroiden erfolgreich überflogen hast, ziehe noch über die letzte Mauer – hinein ins Weltall. Aber achte auf das Kraftfeld auf der Mauer!

Schritt 6: Weltraumgefechte

Sogar der Weltraum ist gefährlich. Feindliche Flugzeugverbände beobachten alle Deine Bewegungen. Versuche ihren Geschossen auszuweichen und erwidere das Feuer. Sobald vor Deinem Flugzeug das Fadenkreuz erscheint, hat Dein Bordcomputer die günstigste Schußposition für Dich ermittelt. Jetzt – Feuer frei!

1ST 00000 Spieler-
2ND 00000 Punkteanzeige



H

Höhen-
messer

Robot-
Rakete

ZAXXON™

Asteroiden-
Piste

Dein
Flugzeug

Treibstoff-
anzeige

FUEL E F

Schritt 7: Mobot – Angriff!

Am Anfang der nächsten Asteroiden befindet sich eine weitere Festungsmauer. Achte auf die Dich angreifenden Mobots.

Schritt 8: Begegnung mit ZAXXON™!

ZAXXON™, der böartige Kampfroboter, bewacht den äußersten Rand des Asteroiden. Auf jeder seiner Schultern trägt er Mobots. Versuche sie abzuschießen, ebenfalls die Rakete, die in seiner Seite eingebaut ist. Um ZAXXON™ zu vernichten und Bonus-Punkte zu bekommen, mußt Du diese Rakete abschießen. Dazu benötigst Du 2 Schüsse mehr, als den Schwierigkeitsgrad, den Du gewählt hast. Aber sei schnell, denn ZAXXON™ feuert zurück, wenn Du zu lange wartest.

Schritt 9: Weiter durch die Galaxis

Fliege weiter über Asteroiden, durch den Weltraum und bekämpfe die Feinde. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle Deine Flugzeuge abgeschossen wurden. Um das gleiche Spiel zu wiederholen, drücke * auf der Bedienungseinheit. Wenn Du nach einem Spiel # drückst, erscheint wieder die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

BEACHT: Der "Reset"-Schalter löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann aber auch eingesetzt werden, um jederzeit ein neues Spiel zu beginnen oder auch bei einer Fehlfunktion.

Spaß am Entdecken

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um ZAXXON™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß.

Punkte

Für jedes zerstörte Ziel bekommst Du Punkte, entweder durch Abschließen oder auch durch Kollision mit Deinem Flugzeug.

Feindliche Ziele

Punkte

Bodenraketen



100

Feindliche Flugzeuge



200

Robot-Raketen
(über den Asteroiden)



200

Treibstofftanks



300

Geschütztürme



300

Mobots



400

Anführer der
Aufklärungsflugzeuge



400

Robot-Raketen
(bei ZAXXON™)



500

ZAXXON™



5000

Jeder Spieler erhält 3 Flugzeuge pro Spiel. (5 bei Schwierigkeitsgrad 1). Bei 10.000 Punkten erhält der Spieler ein Bonus-Flugzeug.