

## XENON

Tras los terribles 50 años de la Guerra Arachnid, la humanidad logró vivir, junto con los imperios estelares aliados, la época de mayor paz y prosperidad jamás soñada. Aparentemente, no quedaba confín del Universo sin explorar, ni raza inteligente sin conocer, pero para desgracia de todos esta idea no se correspondía con la realidad. Los Xenitas hicieron su súbita aparición en el mapa estelar, conquistando 15 planetas y haciendo retornar la pesadilla de la guerra.

Tu misión es explorar cuatro sectores, cada uno de ellos dividido a su vez en cuatro zonas, en respuesta a la llamada de auxilio de una flota mercante atacada por los Xenitas.

Deberás manejar tu nave con destreza, tanto en la superficie como sobrevolando la misma, para evitar los distintos peligros, procurando recoger las células de energía que se desprenden al disparar a tus enemigos.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### SPECTRUM 48k +

1. Conecta la salida **EAR** del **SPECTRUM** con la salida **EAR** del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a  $\frac{3}{4}$  del máximo.
4. Teclea **LOAD** y pulsa **ENTER (INTRO)**.
5. Presiona **PLAY** en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

### SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción **48K BASIC** y pulsa **INTRO**.
2. Sigue después las instrucciones del **SPECTRUM 48K +** (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

### AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas **CONTROL y ENTER (INTRO)** simultáneamente y **PLAY** en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

### AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea **|TAPE** y pulsa **RETURN** (La **|** se consigue presionando **SHIFT (MAYS) y @** simultáneamente).
2. Sigue después las instruccines del **CPC 464**

### COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al **COMMODORE**.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas **SHIFT y RUN/STOP** simultáneamente y **PLAY** en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

### COMMODORE 128

1. Selecciona **MODO 64** tecleando **GO 64** y pulsando **RETURN**.
2. Sigue después las instrucciones del **COMMODORE 64**.

### MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea **LOAD "CAS:",R** y pulsa **ENTER**.
4. Presiona **PLAY** en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

## CONTROLES

### TECLADO (Commodore sólo joystick)

**Q** ..... ARRIBA  
**A** ..... ABAJO  
**O** ..... IZQUIERDA  
**P** ..... DERECHA  
**ESPACIO** ..... DISPARO  
**M** ..... ACTIVAR AVION  
**BREAK** ..... PAUSA/CONTINUAR

### JOYSTICK

**ACTIVAR AVION** ..... M (en Commodore ESPACIO)

© Melbourne House 1988.

Distribuye Drosoft, S.A. C/Fancisco Remiro, 5. Telf.: (91) 246 38 02