

XENON

Das Spiel

Sobald du das Gesicht des Kapitän's ZOD gesehen hast, weißt du das er Probleme hat. Als einziges Raumschiff im Sektor mußt du ihm helfen. Du bist übrigens der Darrian. Solche Sachen passieren nur dem Darrian, er ist der jüngste Mann aus dem Panterrau Ecole D'ESpace (Universität des Weltraumfliegers) Er hat sein ganzes Geschick gebraucht, um mit guten Noten aus der Uni heraus zukommen, aber jetzt hat er andere Probleme! Er muß durch das von Xenite besetzte Gebiet fliegen, um Kapitän ZOD zu retten. Zum Glück weiß der Darrian, daß er unterwegs 3 mal tanken und seine Aberschilder verstärken kann, vorausgesetzt er kommt durch!

Du mußt durch 4 Sektoren mit je 4 verschiedene Zonen. Du kannst zwischen 2 Raumschiffen wählen, welches du während des Spiels immer auswechseln kannst. 1) ein Boden-Fahrzeug das in 8 verschiedene Richtungen fährt oder. 2) ein sehr schnelles Düsenflugzeug.

Du sollst sehen was dir begegnet und dann dein Schiff auswählen. Du mußt auch bereit sein, um dein Raumschiff sehr schnell auszutauschen. Du kannst mit dem Bodenfahrzeug natürlich keine Gebäude überfliegen – dazu brauchst du das andere, also bleib wach!!

Sobald du einen Gegner abgeschossen hast, siehst du

Kraftpillen sind in Ordnung – manche nehmen dir deine Kraft weg – also sehr vorsichtig sein!

Im zweiten Sektor kannst du nur dein fliegendes Fahrzeug benutzen. Im dritten Sektor kannst du wieder beide Fahrzeuge benutzen. Du mußt wissen, wann du dein Fahrzeug wechseln willst. Fehler sind tödlich.

Sektor 4 geht um Schnelligkeit. Durchdonnern als ob es kein Morgen mehr geben wird.

Laden

ATARI ST

Disk wird auto Boot. Computer ausschalten; Disk in laufendes Floppywerk einlegen – Computer wieder einschalten.

AMIGA

Kickstart Disk einlegen – falls erforderlich wenn WORKBENCH erscheint – Diskette einlegen

Kontrollen

F1 – 1 Spieler Modus

F2 – 2 Spieler Modus

Feuer – Spiel starten

Im 2 Spieler Modus spielen beide Teilnehmer alternativ.

Kraftzellen. Diese überfliegst du mit deinem Fahrzeug, um ihm extra Dauerkraft zu geben. Es gibt 11 Kraftpillen die du benutzen kannst.

- A – ARMOUR – Dein Fahrzeug wird 15 Sekunden unanfechtbar
- F – FEUL – 2 verschiedene, mit der orange farbigen bekommst du 5 Kraftstoffeinheiten. Mit 3 orange farbigen Streifen – bekommst du deinen ganzen verlorenen Kraftstoff zurück.
- H – HOMING MISSILE – feuert selbstsuchend Raketen
- L – LASER – Dein Fahrzeug bekommt ein Laser, aber nur der Schnellflieger
- G – GUN – normales schießen – kein Laser mehr
- P – POWER – Deine Trefffläche erweitert sich
- R – RATE – Grundfahrzeug wird schneller
- S – SIDE – Seitenlaser, nur beim Schnellflieger
- W – WINGS – Flügelwaffen
- Z – ZAP – 2 Sorten ZAP'S 1) mit 1 orangenen Streifen -> treffen alle Außerirdischen. 2) mit 3 orangenen Streifen -> treffen alle Gegner und Gebäude
- BALLS – Die Bälle sollst du sammeln. Die fliegen dir dann automatisch nach.

Falls kein Knopf gedrückt sst, fängt das Spiel im Demo Modus an. Fahrzeugkontrolle durch Joystickbewegung um die Fahrzeuge zu wechseln entweder den Joystick schnell hin und her bewegen oder "SPACE" drücken.

Falls man den Joystick für eine kurze Zeit nicht bewegt, pausiert das Spiel. Um das Spiel zu pausieren, drückt man F3 und um das Spiel wieder zu starten drückt man den Feuerknopf.

Mit F10 kommt man aus dem Spiel heraus.

AMIGA

Spieler 1 Joystick in Port 2/Spieler 2 in Port 1.

ATARI ST

Beide Spieler benutzen den gleichen Joystick.

Du kannst nur Laser und Side mit dem fliegendem und Rate mit dem Bodenfahrzeug sammeln.

Jedesmal, wenn du getroffen wirst verlierst du eine Kraftstoffeinheit. Solltest du gegen einen außerirdischen stoßen, verlierst du mehrere Einheiten. Falls dein Kraftstoff verbraucht ist, verlierst du ein "Leben" und mußt nochmal starten.

Manche Außerirdische müssen mehrmals getroffen werden um sie zu vernichten. Manche kannst du überhaupt nicht vernichten.

Bist du halbwegs deinen Sektor, triffst du auf "Sentinel" ein sehr cleverer Gegner! Du mußt feststellen, wo der Sentinel einen schwachen Punkt hat und darauf konzentriert schießen. Falls du gegen ein Sentinel fliegst, bist du zerstört (kaputt!).

Nach ende jedes Gebietes, begegest du einem großen Sentinel! Diese sind nur mit bestimmter Angriffsweise zu beseitigen. Du mußt herausfinden welche es ist.

Erst wenn der Sentinel weg ist, darfst du zum nächsten Sektor fliegen.

Die Sektoren

Im ersten Sektor sind die Gebäude und die Außerirdischen in der Luft sowie am Boden zu finden.

Du mußt die Kraftpillen die nach dem abschießen von Gebäuden aufkreuzen finden – aber VORSICHT! Nicht alle

XENON FRENCH ATARI ST & AMIGA

Dès qu'il vit le visage du capitaine XOD sur l'écran de son commutateur DARRIAN sur qu'il était en danger. Il était le seul combattant de la Fédération à pouvoir le secourir. Cela devait lui arriver peut-être était-ce dû au fait qu'il était le plus jeune diplômé de l'EPDE (Ecole de L'espace) et qu'il y ait utilisé toute sa chance et qu'ainsi les deux prenaient leur revanche.

Un problème mineur ai ce n'est le fait qu'il devait traverser le territoire occupé de XENITE. Heureusement, il lui restait un peu d'espoir de pouvoir établir un itinéraire qui lui permettra de menager 3 escales pour faire le plein et remettre en état ses boucliers.

LE JEU

Vous devez traverser 4 secteurs, chacun divisé en 4 zones. Vous avez le choix entre deux véhicules que vous pouvez échanger à volonté.

- Il y a le véhicule au sol qui se déplace dans huit directions et le jet de combat beaucoup plus rapide.

A vous de choisir le véhicule adapté pour franchir les obstacles que vous rencontrerez: soyez prêt à changer rapidement.

autre sentinelle encore plus grande et plus dangereuse que la première.

Si vous arriver à en venir à bout votre vaisseau sera remis à neuf mais si vous perdez tous les bonus collectés auparavant seront annulés.

LES SECTIONS

Dans la première section tous les coupoles et les aliens sont soit au sol soit en l'air. Quand vous détruisez une coupole elle est remplacée par une autre ou un bonus.

Dans la 2ème section fait seulement appel au vaisseau spatial: vous devez éviter les bords.

Là aussi il y a des bonus à ramasser.

La 3ème section est semblable à la première mais si vous choisissez le mauvais véhicule l'erreur peut-être fatale.

La 4ème section: vous êtes prêt du but dépêchez-vous de traverser cette section jusqu'à votre objectif.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Le jeu se charge automatiquement: il suffit d'éteindre l'ordinateur d'insérer la disquette et d'allumer l'ordinateur.

Certains de vos ennemis sont au sol les autres sont en l'air vous devez être dans le bon vaisseau pour pouvoir les détruire. Certaines armes ne peuvent être collectées que par le vaisseau spatial.

Le vaisseau terrestre n'est utilisable qu'au sol, vous ne pouvez donc pas atterrir sur le toit des immeubles vous devez les survoler.

En détruisant les ALIENS et les armes vous découvrez des recharges de puissance: pour les récupérer passez simplement dessus et votre vaisseau sera amélioré.

Il y a 11 types d'armes de bonus supplémentaires.

A ARMURE - Rend votre vaisseau invisible pendant 15 secondes.

F FUEL - 2 TYPES - avec une bande orange (vous rajoute 5 unités de carburant).
- avec 3 bandes (il remplit votre réservoir).

H HOMING MISSILES - lance des missiles pendant 15 secondes.

L LASER - arme votre jet avec des lasers.

G GUN - annule les lasers et revient au tir normal.

P POWER - augmente la portée de vos tirs.

R RATE - augmente la portée du véhicule terrestre.

S SIDE - donne des lasers pour tuer sur les côtés.

W WINGS - vous donne des armes sur les côtés.

COMMODORE AMIGA

Insérer la disquette kickstart si nécessaire. Lorsque la disquette NOSKBENCH est demandée, insérez le programme.

TOUCHES DE CONTROLE

Quand le programme est chargé découvrez l'écran de contrôle principal, votre bouclier n'est pas en service, la fenêtre de visualisation est fermée.

Appuyez sur - F1 pour une partie à un joueur

- F2 pour jouer à 2

- le bouton feu pour commencer à jouer

En mode 2 joueurs chacun joue à tour de rôle:

Si aucune touche n'est pressée au bout d'un certain temps, une démonstration est lancée automatiquement.

Les mouvements des vaisseaux sont contrôlés par la manette.

Pour changer de véhicule appuyez sur la barre d'espacement ou remuez rapidement la manette.

Si vous ne touchez pas à la manette pendant un moment le jeu se met en pause. Vous pouvez aussi obtenir la pause en pressant la touche F3. Il suffit de faire feu pour continuer à jouer.

Pour abandonner appuyez sur F10.

Z ZAP - 2 TYPES - une bande orange qui détruit les ALIENS à l'écran.
- trois bandes détruit les aliens et les armes.

LES BALLES: Vous pouvez ramasser jusqu'à 3 balles qui vous suivront et tireront en même temps que vous.

Seul le vaisseau spatial peut recoller le laser et le side et le bonus rate peut seulement être récupéré par le vaisseau terrestre.

A chaque fois que vous êtes touché par les ALIENS vous perdez une unité de fuel qui sert à recharger les boucliers. Si vous entrez en collision avec un ennemi vous subirez encore plus de dommages et par conséquent vous consommerez plus d'énergie. Si vous n'avez plus de carburant vous perdez une vie et êtes obligé de recommencer au début de la zone. Pour tuer certains ALIENS il faut les toucher plusieurs fois: ils clignoteront à chaque fois que vous les aurez atteint. Certains sont invulnérables.

A mi-parcours de chaque section vous devez affronter un seul mais énorme adversaire. Ces ennemis sont appelés les "sentinelles" elles ont pour fonction de garder le passage et elles sont très vigilantes. A vous de trouver leur point faible pour concentrer votre tir: toute collision avec une sentinelle est mortelle. A la fin de chaque section vous affronterez un

AMIGA

Le joueur 1 utilise une manette branchée sur port 2, le deuxième joueur une manette branchée sur le port 1.

ATARI

Les 2 joueurs utilisent la même manette.