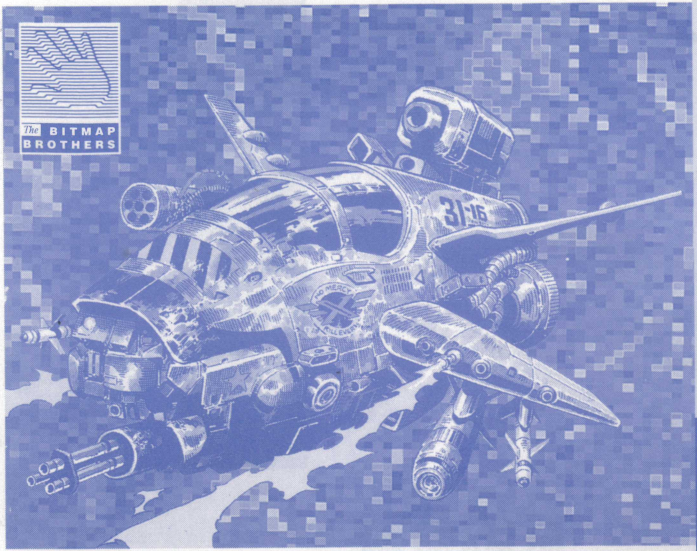
xenon 2



SEGA™

Virgin GAMES

for M/S & M/S II (8 bit)



xenon 2

contents

english 1-6

deutsch 7-12

français 13-18

español 19-24

italiano 25-30

svenska 31-36

nederlands 37-42

suomi 43-48

SEGA™

LOADING INSTRUCTIONS

STARTING UP:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing the Cartridge.

WARNING:

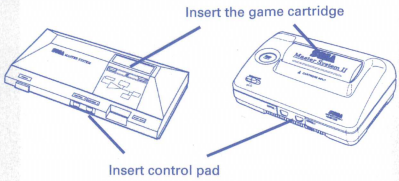
For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

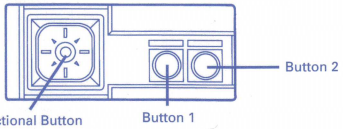
HANDLING THE CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

FOR PROPER USAGE

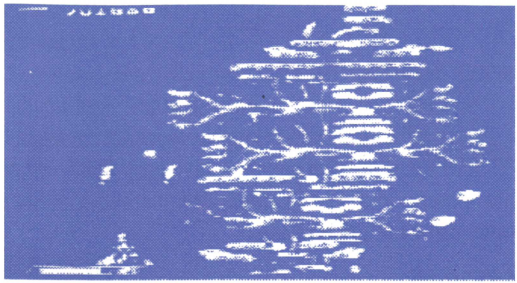
1. Do not get wet!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinners, benzine, etc!





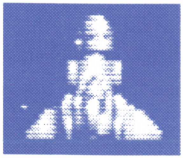
THE SCENE IS SET

No-one likes a bad loser. And no-one comes more universally despised than the Xenites. For a thousand years they have been plotting revenge for their humiliating defeat in the last Galactic Conflict. Now the very fabric of time is in danger... The Xenites have planted six Time Bombs through history. Only you can save the day - not to mention the universe. The last time you met it was a playground scrap. This time it's war.



HOW TO PLAY

THE SHIP



The Megablaster is a small but perfectly formed battlecraft.

The basic model is equipped with a thruster to aid movement, a simple blaster for the purpose of destroying anything that moves, and a shield to absorb collisions. When the shield runs out, the ship is destroyed with the next hit it sustains. A squadron of 3 fighters are at your disposal.

CONTROL

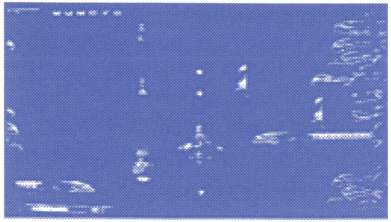
Use control pad 1 to control your ship.

PICK 'N" CHOOSE

The Selection Screen allows you to turn the in-game music on and off by moving the control pad in the appropriate direction. You can also start a one or two player game in the same way.

THE SCREEN

Your journey through time follows the process of Alien evolution, represented by six increasingly arduous Vertically scrolling levels. Each has distinctive scenery and life forms.



Sadly these creatures won't listen to reason. The powerful radiation emitted by the Time Bombs planted at the end of the levels has mutated the once harmless beings into crazed aggressors which are now best shot or avoided. Some of the life forms you can expect to encounter are found on page 6.

SCENERY

You can reverse the direction of the scrolling by pulling back on the joystick when the ship is at the bottom of the screen, which creates a larger playing area of proportions more often associated with scrolling shoot 'em-ups of horizontal variety. However the effect is short-lived, so be careful not to get trapped in the maze-like landscape of the later stages. Cash is awarded for killing aliens.

IT'S THE REAL THING

Creatures which bite the space dust earn you Real Cash, the quantity and value depending on the size of the thing destroyed. You can use this bounty money to buy equipment when you visit the shop.



CAPSULES

Bored by the basic blaster? Beef up the ship by collecting the tokens left by Special Capsules which occasionally float across the screen. Details of the more common Special Features can be found on page 5.

SPEED-UP

Who needs go-faster stripes when you have this little baby, eh!





AUTOFIRE

No need to wear out your trigger finger, just down the fire button.



ZAPPER

Eradicates everything on screen in a blinding flash of light.

SWOP SHOP



Megablasters are given an opportunity at the end of each level to sell or buy equipment. This is... well, the shopkeeper. Its name is unpronounceable in our language but loosely translated it means 'Colin'. He doesn't speak very good English, so it's fortunate that his garbled speech is translated in the window below.

SELL!

When you first enter the shop you are invited to sell the equipment accumulated (it's displayed in the bank of video screens to the left). Use the joystick to move the highlight to the desired position. Pressing the fire button while the highlight is beneath an item doesn't sell it but you are given a price (usually less than half of what you paid for it). If the shopkeeper's offer sounds reasonable either press fire again, or move the highlight to SELL at the bottom of the screen and press the fire button to make the transaction. Your bank balance will be credited automatically.

BUY!

With the selling over, move the highlight to EXIT and press the fire button to view the equipment up for sale. Over one dozen articles are in stock but only those you can afford are displayed in the bank of video screens to the left. The procedure for buying equipment is much the same as selling it, only your bank balance is debited accordingly. An extract of the shop's catalogue is found on page 5.

HIGH SCORES

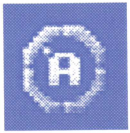


A table of the top ten Megablasters is displayed on the attract sequence. To see your initials in lights, get a score big enough to get on the table then move the joystick left or right to advance through the characters available. Press the fire button to enter a character into the table.

EQUIPMENT

There are three distinct types. These tokens activate weapons.

ADVICE



Colin tips on how to play, including which weapons are most suitable for a particular section. This information is more often than not useful but sometimes misleading.

SIDE SHOT



Causes bullets to emit from the left and right sides of your ship when the fire button is depressed.

SUPER NASHWAN POWER



A devilish taster device which provides a full 10 seconds of Total Destructive Power!

HEART (SMALL)



Restores your ship's shield to half the maximum level.

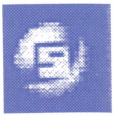
HEART (LARGE)



Restores your ship's shield to the max.

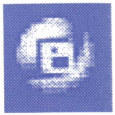
These spherical features enhance and enrich your way of life.

SPEED-UP



Who needs go-faster stripes when you have this little baby, eh!

POWER-UP



Improves the strength of your shot by boosting your bullets to up to three times their original size !



AUTOFIRE

No need to wear out your trigger finger, just down the fire button.

Impress the girls with these exciting attachments.

MEGABLASTER

The boy-blazers' favourite shoots a stream of intense laser fire. A maximum of three can be bolted on the front of the ship.



KNOW YOUR ENEMY.

The lifeforms on each level come in all different shapes and sizes, with individual characteristics for you to learn. Here are some of the beings you can expect to do battle with...

BRACHIOPOD

These shelfish creatures wiggle and giggle down the screen. Fortunately they don't shoot at you.



FLATWORM

The candy-striped creatures twist and shout but don't bother shooting at anything.





TRILOBYTE

The crusty-skinned lovelies are understandably wary of your presence, which is why they keep their distance before they shoot - and they don't even ask questions later.

JELLYFISH

Pulsate around the screen having a good time. Kill them quick to ensure they don"t interfere with yours.



Xenon 2 is a trademark of The Bitmap Brothers
© 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. © Virgin Games 1992
Designed by The Bitmap Brothers. Program conversion by Sean Cross, S Green and Mike Simpson. Original graphics by Mark Coleman. Graphics converted by Alan Tomkins and M Dadziz.
Music converted to the Sega Master system by Dave Whittaker.
Original music by Bomb the Bass. "Megablast" written by Tim Simenon.
Produced by Pascal Gabriel, appears courtesy of Rhythm King Records
© Rhythm King Records 1988. ℗Rhythm King Music.

LADEANWEISUNGEN

SPIELSTART:

1. Achte darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Spielmodul einstecken wie im SEGA SYSTEM-Handbuch beschrieben.
3. Nun den Strom EINSCHALTEN. Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, das Gerät wieder ausschalten, das Modul herausnehmen und noch einmal probieren.
4. Beim Titelbildschirm Knopf 1 oder 2 drücken, um das Spiel zu starten.

WICHTIG:

Achte darauf, daß das Gerät immer AUSGESCHALTET ist, wenn du das Modul einsteckst oder herausnimmst.

WARNUNG:

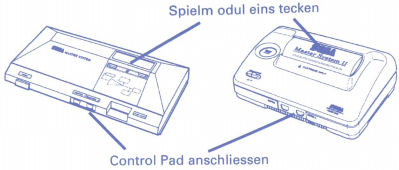
An Besitzer von Fernsehgeräten mit großen Bildschirmen Bilder, die für längere Zeit auf dem Bildschirm verbleiben, können anhaltende Schäden der Bildröhre oder des Bildschirms verursachen. Daher sollte die häufige oder lang andauernde Benutzung von Videospielen auf Fernsehgeräten mit großem Bildschirm vermieden werden.

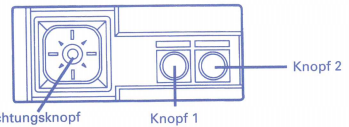
BEHANDLUNG DES MODULS

Dieses Modul ist ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM vorgesehen.

VORSCHRIFTSMÄSSIGE HANDHABUNG

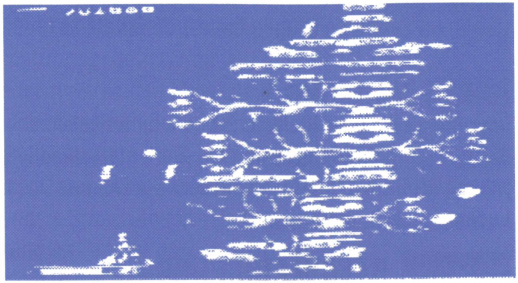
1. Nicht naß werden lassen! 2. Nicht knicken!
3. Keine Gewalt anwenden!
4. Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Nicht in der Nähe von Wärmequellen aufbewahren!
7. Nicht mit Verdünnungsmitteln, Benzol etc. in Berührung bringen





SZENARIO

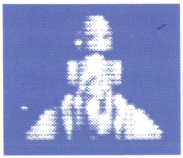
Schlechte Verlierer sind nirgendwo beliebt, aber niemand wird so verabscheut wie die Xeniten. Über tausend Jahre lang planen sie schon ihre Rache für die beschämende Niederlage, die sie im letzten galaktischen Konflikt einstecken mußten. Jetzt drohen sie gar, die Zeit aus ihrem Gefüge zu heben... und haben zu diesem Zweck im Verlauf der Geschichte sechs Zeitbomben gelegt. Nur dir allein kann es gelingen, das Verhängnis



abzuwenden und das Universum zu retten. Eure letzte Begegnung war nicht mehr als ein Streit im Sandkasten. Diesmal ist es ernst. Todernst!

SPIELANLEITUNG

DAS RAUMSCHIFF



Der Megablaster ist ein kleines, aber perfekt geformtes Kriegsschiff.
in der Grundausstattung ist es mit einem Schubmechanismus ausgestattet, der die Fortbewegung erleichtert. Außerdem hat es einen einfachen Blaster zum Vernichten all dessen, was sich bewegt, und einen Schutzschild zum Dämpfen von Kollisionen. Wenn der Schild nichts mehr taugt, wird das Schiff vom nächsten Volltreffer außer Gefecht gesetzt. Insgesamt hast du ein Geschwader mit 3 Kampfschiffen zur Verfügung.

STEUERUNG

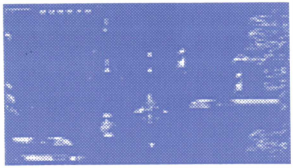
Du steuerst dein Schiff mit Control Pad 1.

DU HAST DIE WAHL

Auf dem Auswahlbildschirm kannst du die Begleitmusik für das Spiel ein- oder ausschalten, indem du den Control Pad in die entsprechende Richtung bewegst. Auf gleiche Weise startest du das Spiel für einen oder zwei Spieler.

DER BILDSCHIRM

Deine Zeitreise folgt der Entwicklung außerirdischer Lebensformen über sechs immer schwieriger werdende, senkrecht scrollende Levels. Jeder hat seine eigene Landschaft und unterschiedliche Lebewesen.



Leider kann man diesen Wesen mit Vernunft nicht beikommen. Die starke Strahlung der am Ende jedes Levels plazierten Zeitbomben hat die einst harmlosen Geschöpfe in angriffslustige Bestien verwandelt, die man am besten meidet oder abschießt. Einige der Lebewesen, denen du begegnen wirst, findest du auf Seite 12.

DIE LANDSCHAFT

Du kannst die Scrollrichtung ändern, indem du den D-Knopf betätigst, wenn sich das Schiff am unteren Bildschirmrand befindet. Dadurch entsteht eine größere Spielfläche, etwa in den Dimensionen, die man eher mit den scrollenden Ballerspielen der horizontalen Variante in Verbindung bringt. Wie dem auch sei, die Wirkung ist nur von kurzer Dauer... also paß auf, daß du dich nicht in den Labyrinthen der späteren Spielphasen verirrst.

KAPSELN



Der einfache Blaster bringt dich zum Gähnen? Nichts kann dich daran hindern, dein Schiff auf Vordermann zu bringen: Sammle dazu die Spielmarken, die von den Spezialkapseln zurückgelassen werden, welche gelegentlich über den Bildschirm gleiten. Genaueres zu diesen und anderen Dingen findest du auf Seite 11.

HARTE WÄHRUNG

Geschöfe, die im All ins Gras beißen, hinterlassen echt klirrende Münze. Menge und Wer sind unterschiedlich, je nach Größe des Opfers. Mit diesem Gled kannst Du im Laden Austüstung Kaufen.



BESCHLEUNIGUNG

Wer braucht denn noch Tempostreifen, wenn man das hier haben kann?



AUTOMATISCHES FEUERN

Du brauchst deinen Finger am Abzug nicht zu überanstrengen. Drücke einfach den Feuerknopf.



ZAPPER

Eliminiert alles, was auf dem Bildschirm kreucht und fleucht, mit einem einzigen grellen Lichtblitz.

TAUSCHHANDEL



Megablaster haben am Ende jedes Levels die Gelegenheit, Ausrüstungsgegenstände zu kaufen oder zu verkaufen. Dies ist... äh, der Ladenbesitzer. Sein Name ist für uns unaussprechbar, aber in unseren Ohren klingt er ungefähr wie "Colin". Er spricht unsere Sprache nicht - ein Glück also, daß eine Übersetzung im Fenster darunter erscheint.

ZU VERKAUFEN!

Beim Betreten des Ladens wirst du aufgefordert, deine gesammelten Schätze zu verkaufen. (Dein Inventar wird auf den Videomonitoren links angezeigt.) Markiere die gewünschte Ware mit Hilfe des D-Knopfes. Ein Druck auf den Feuerknopf, mit der Markierung unter dem betreffenden Gegenstand, bewirkt zunächst, daß der Preis (meist weniger als die Hälfte des Anschaffungspreises) angezeigt wird. Wenn das Angebot des Ladenbesitzers einigermaßen vernünftig ist, drücke entweder wieder FEUER oder ziehe die Markierung auf SELL (Verkaufen) unten auf dem Bildschirm und betätige dann den Feuerknopf, um den Verkauf zu tätigen. Der Betrag wird dann automatisch deinem Bankkonto gutgeschrieben.

KAUFEN!

Wenn die Verkäufe getätigt wurden, ziehe die Markierung auf EXIT und drücke den Feuerknopf, um die Gegenstände zu besichtigen, die zum Verkauf angeboten werden. Über ein Dutzend Artikel befinden sich im Lager, aber es werden nur diejenigen auf dem Videomonitor links angezeigt, die du dir auch leisten kannst. Das Kaufverfahren ähnelt dem des Verkaufens, nur wird der Betrag natürlich von deinem Konto abgebucht. Ein Auszug aus dem Verkaufskatalog des Ladens ist auf Seite 11 abgebildet.

HÖCHSTPUNKTZAHLEN



Die besten 10 Megablaster werden in einer Tabelle angezeigt. Wenn du deine Initialen in Leuchtschrift sehen willst, dann sorge dafür, daß du die nötigen Punkte zusammenkriegst. Hast du das geschafft, drücke den D-Knopf links oder rechts, um die Buchstaben zu suchen. Mit Hilfe des Feuerknopfes kannst du sie in die Tabelle eintragen.

AUSRÜSTUNG

Es gibt drei verschiedene Kategorien. Folgende Spielmarken aktivieren die Waffen:

GUTER RAT



Colin gibt Spieltips, u.a. zu den Waffen, die für den jeweiligen Spielabschnitt am geeignetsten sind. Diese Informationen sind meistens ziemlich nützlich, doch manchmal auch verwirrend.

SEITENSCHUSS



Löst Schüsse von der linken und rechten Seite deines Schiffes aus, wenn du den Feuerknopf drückst.

SUPER NASHWAN POWER



Ein teuflischer Apparat, der 10 Sekunden lang totale Zerstörung auslöst.

HERZ (KLEIN)



Stellt deinen Schild auf die Hälfte seiner maximalen Stärke wieder her.

HERZ (GROSS)



Stellt den Schild auf seine maximale Stärke wieder her.

Folgende kugelförmige Gebilde verbessern deine Lebensqualität:

BESCHLEUNIGUNG



Wer braucht denn noch Tempostreifen, wenn man das hier haben kann?

MEHR POWER



Verstärke deine Schußkraft, indem du deine Kugeln bis auf die dreifache Größe der Originale bringst.



AUTOMATISCHES FEUERN

Du brauchst deinen Finger am Abzug nicht zu überanstrengen. Drücke einfach den Feuerknopf. **Mit dieser aufregenden Ausrüstung kannst du die Mädels ganz schön beeindrucken:**

MEGABLASTER

Der Liebling der harten Jungs schießt ununterbrochen intensives Laserfeuer ab. Maximal drei von dieser Sorte können an der Vorderseite des Schiffes montiert werden.



ERKENNE DEINEN FEIND

Die Lebensformen auf jedem Level kommen in verschiedener Gestalt und Größe vor. Du solltest dir ihre ureigenen Merkmale gut einprägen. Hier sind einige der Kreaturen, mit denen du dich herumschlagen mußt:

BRACHIOPODE

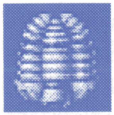
Diese Schalentiere schwänzeln schmunzelnd auf dem Bildschirm umher. Glücklicherweise schießen sie nicht auf dich.



PLATTWURM

Diese gestreiften Kreaturen schlängeln umher und machen Lärm, aber sie denken nicht daran, auf dich zu schießen.





TRILOBIT

Diese Krustentiere nehmen sich verständlicherweise vor dir in acht und halten immer einen gewissen Abstand, bevor sie schießen. Und hinterher stellen sie auch keine Fragen mehr.

QUALLEN

Die Quallen genießen ihr Leben. Wenn du das gleiche tun willst, knall sie lieber schnell ab.



"Xenon 2" ist ein Markenzeichen von The Bitmap Brothers
© 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. © Virgin Games 1992
Entwurf von The Bitmap Brothers. Programmkonvertierung von Sean Cross, S. Green und Mike Simpson. Original graphics by Mark Coleman. Grafiken konvertiert von Alan Tomkins und M. Dadziz. Musik konvertiert für Sega Master System von Dave Whittaker.
Originalmusik von Bomb the Bass. "Megablast" geschrieben von Tim Simenon. Produziert von Pascal Gabriel, mit freundlicher Genehmigung von Rhythm King Records. © Rhythm King Records 1988. ℗Rhythm King Music.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

DEMARRAGE:

1. Vérifiez que l'interrupteur est en position OFF.

2. Insérez la cartouche de jeu dans la console Power Base comme décrit dans votre manuel SEGA SYSTEM.

3. Mettez l'interrupteur en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, éteignez la console (OFF), retirez la cartouche et recommencez.

4. Lorsque l'écran générique apparaît, appuyez sur le Bouton 1 ou le Bouton 2 pour commencer le jeu.

IMPORTANT:

Vérifiez toujours que la console est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

AVERTISSEMENT:

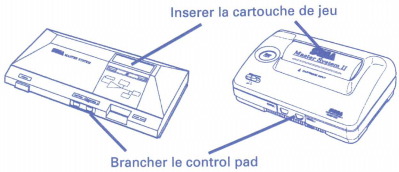
Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

UTILISATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

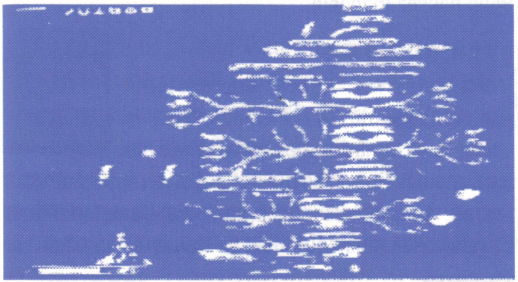
PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas infliger de choc violent!
4. Ne pas exposer directement à la lumière du soleil!
5. Ne pas endommager ou dénaturer!
6. Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée!
7. Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc.!



LA MISE EN SCENE

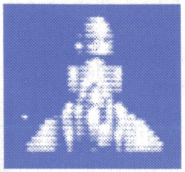
Personne n'aime les mauvais perdants. Et personne n'est plus méprisé universellement que les Xenites. Pendant un millier d'années, ils ont comploté leur vengeance après la défaite humiliante qu'ils ont essuyée lors du dernier Conflit Galactique. Aujourd'hui, toute la structure du temps est en danger... Les Xenites ont placé six bombes à retardement à travers l'Histoire. Vous êtes le seul qui puissiez sauver la journée - et l'Univers. La



dernière fois que vous vous êtes rencontrés, c'était une bagarre de gamins. Aujourd'hui c'est la Guerre!...

COMMENT JOUER

LE VAISSEAU



Le Megablaster est un petit vaisseau de combat parfaitement équilibré. Le modèle de base est équipé d'un propulseur, d'un système de tir simple pour détruire tout ce qui bouge et d'un écran de protection pour amortir les collisions. Lorsqu'il n'y a plus d'écran de protection, l'appareil est détruit par le prochain coup qu'il reçoit. Une escadrille de 3 chasseurs est également à votre disposition.

CONTROLE

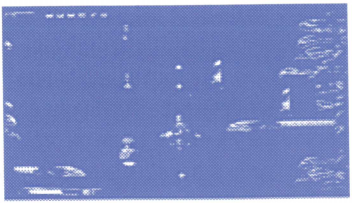
Utilisez le control pad 1 pour contrôler votre vaisseau.

FAITES VOTRE CHOIX

L'écran de sélection vous permet d'activer (on) ou de désactiver (off) la musique du jeu en appuyant sur la direction voulue sur le Bouton-D. Vous pouvez également choisir entre partie un joueur (one player game) ou partie deux joueurs (two player game) de la même façon.

L'ECRAN

Votre voyage dans le temps suit le processus de l'évolution alien, représentée par six niveaux à scrolling vertical, de plus en plus difficiles. Le paysage et les êtres vivants de chaque niveau sont différents.



Malheureusement, ces créatures ne veulent rien savoir. Les radiations puissantes émises par les bombes à retardement placées à la fin des niveaux ont transformé ces êtres autrefois inoffensifs en agresseurs fous furieux, qu'il faut à tout prix tuer ou éviter. Certaines des créatures que vous allez rencontrer se trouvent à la page 18.

LE PAYSAGE

Vous pouvez inverser le sens du défilement en appuyant vers le bas sur le Bouton-D lorsque le vaisseau se trouve au bas de l'écran, ce qui crée une plus grande zone de jeu, aux proportions assez similaires à celles des shoot-em ups à scrolling horizontal. Toutefois, l'effet est de courte durée. Il vous faut donc veiller à ne pas vous faire piéger dans le paysage labyrinthique des niveaux supérieurs.

C'EST VRAIMENT ÇA

Les créatures qui meurent dans l'espace laissent derriére alees du "Real Cash". La quantite et la valeur de cet argent dépendent de la taille de la chose détruite. Prenez l'argent et utillisez-le pour acheter du matériel lorsque vous passez magasin.

LES CAPSULES



Vous en avez assez du système rudimentaire de tir? Perfectionnez le vaisseau en ramassant les bons laissés par les Capsules Spéciales qui flottent de temps à autre sur l'écran. Les détails concernant les Caractéristiques Spéciales les plus courantes se trouvent à la page 17.



ACCELERATEUR

Qui a besoin de coups de fouets avec ce petit bijou, hein?



TIR AUTOMATIQUE

Inutile de vous fatiguer le doigt, maintenez simplement le bouton feu enfoncé.



ZAPPEUR

Détruit tout ce qui se trouve sur l'écran dans un éclair foudroyant.

LE BAZAR



Les Megablasters ont l'occasion de vendre ou d'acheter du matériel à la fin de chaque niveau. Vous pouvez alors voir le... gérant. Il est impossible de prononcer son nom dans notre langue mais ça correspond à peu près à 'Colin'. Il ne parle pas tellement bien notre langue et vous pouvez donc vous estimer heureux que ce qu'il raconte soit transcrit dans la fenêtre du bas.

VENDEZ!

Lorsque vous entrez dans le magasin pour la première fois, vous êtes invité à vendre le matériel accumulé (affiché dans la série d'écrans vidéo à gauche). Utilisez le Bouton-D pour placer la barre de sélection à l'endroit désiré. Si vous appuyez sur le bouton feu quand la barre de sélection se trouve au-dessous d'un article, vous ne vendez pas mais un prix vous est donné (souvent moins de la moitié du prix d'achat). Si l'offre vous semble raisonnable, vous pouvez soit appuyer à nouveau sur feu, soit placer la barre de sélection sur SELL (vendre) au bas de l'écran et appuyer sur le bouton feu pour effectuer la transaction. Votre compte sera automatiquement crédité.

ACHETEZ!

Une fois la vente terminée, placez la barre de sélection sur EXIT (sortie) et appuyez sur le bouton feu pour visualiser le matériel à acheter. Il y a plus d'une douzaine d'articles en stock mais seuls ceux que vous pouvez vous permettre d'acheter sont affichés sur la série d'écrans vidéo sur la gauche. Le procédé d'achat de matériel est le même que celui de vente, à la différence que votre compte en banque est débité en conséquence. Vous pouvez voir un extrait du catalogue du magasin à la page 17.

MEILLEURS SCORES



Le tableau des dix meilleurs Megablasters est affiché lors de la séquence de présentation. Pour y faire figurer vos initiales, vous devez obtenir un score suffisamment élevé. Si vous y parvenez, appuyez vers la gauche ou vers la droite sur le bouton directionnel pour faire défiler les lettres disponibles. Appuyez sur le bouton feu pour entrer une lettre sur le tableau.

MATERIEL

Il existe trois types distincts de matériel. Ces bons servent à activer les armes.

CONSEILS



Il s'agit des astuces de Colin sur la façon de jouer, y compris sur les armes les plus appropriées pour telle ou telle section du jeu. Ces informations sont le plus souvent utiles mais parfois, elles sont un peu déroutantes.

TIR LATERAL



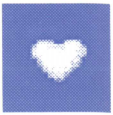
Les balles sont tirées des côtés gauche et droit de votre vaisseau lorsque le bouton feu est enfoncé.

PUISSANCE SUPER NAHSWAN



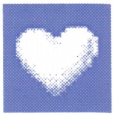
Il s'agit d'un système plutôt démoniaque qui vous offre 10 secondes de Puissance de Destruction Totale!

CŒUR (PETIT)



Rétablit l'écran de protection de votre vaisseau jusqu'à la moitié du niveau maximum.

CŒUR (GRAND)



Rétablit l'écran de protection de votre vaisseau jusqu'au maximum.

Ces engins sphériques améliorent et enrichissent votre style de vie.

ACCELERATEUR



Qui a besoin de coups de fouets avec ce petit bijou, hein?

SUPER PUISSANCE



Améliore la puissance de votre tir en allant jusqu'à tripler la taille de vos balles!



TIR AUTOMATIQUE

Inutile de vous fatiguer le doigt, maintenez simplement le bouton feu enfoncé.

Impressionnez les filles avec ces superbes gadgets.

MEGABLASTER



C'est le préféré, car il permet de tirer des rayons laser intenses. Vous pouvez en fixer trois maximum sur l'avant de l'appareil.

APPRENEZ A CONNAITREVOTREENNEMI

Les être vivants que vous rencontrez à chaque niveau sont de formes et de tailles différentes, avec des caractéristiques individuelles que vous devez apprendre à reconnaître. Voici quelques unes des créatures contre lesquelles vous risquez fort de vous battre...

BRACHIOPODES

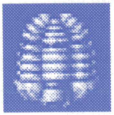


Ces créatures en forme de coquillage se tortillent sur l'écran. Heureusement, elles ne peuvent pas vous tirer dessus.

VERS PLATS



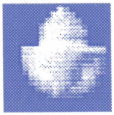
Ces créatures rayées comme des sucres d'orge se tordent mais elles ne tirent pas.



TRILOBYTES

Ces petits êtres à la peau craquelée semétient à juste titre de votre présence. C'est pourquoi ils gardent leurs distances avant de tirer et ne posent pas de questions plus tard...

MEDUSES



Elles vibrent tranquillement sur l'écran et s'amusent bien. Tuez-les vite pour être sûr qu'elles ne vous gêneront pas.

Xenon 2 est une marque des Bitmap Brothers
© 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. © Virgin Games 1992
Conception des Bitmap Brothers. Conversion du programme par Sean Cross, S.Green et Mike Simpson. Original graphics by Mark Coleman.
Conversion des graphismes par Alan Tomkins et M Dadziz.
Conversion de la musique pour le Sega Master System par Dave Whittaker.
Musique originale de Bomb the Bass. "Megablast" écrit par Tim Simenon.
Produit par Pascal Gabriel, avec l'autorisation de Rhythm King Records.
© Rhythm King Records 1988. ℗ Rhythm King Music.

INSTRUCCIONES DE CARGA

PUESTA EN MARCHA:

1. Cerciorarse de que el interruptor de corriente está desconectado (OFF).
2. Insertar el cartucho del juego en el sistema tal y como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Pasar el interruptor de corriente a la posición de conectado (ON). Si no aparece nada en la pantalla, desconectar el interruptor de corriente, retirar el cartucho y repetir la operación.
4. Al aparecer la pantalla de títulos, pulsar Botón 1 o Botón 2 para comenzar el juego.

IMPORTANTE:

Cerciorarse siempre de que el sistema está desconectado (OFF) al insertar o retirar el cartucho.

AVISO:

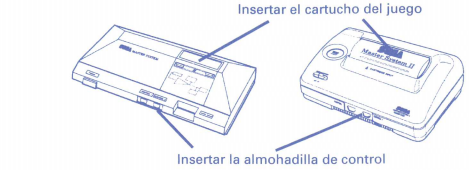
A los propietarios de televisión con pantalla grande de proyección. Las imágenes inmóviles pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen, o marcas fosforescentes en el CRT. Evitar el uso repetido o prolongado de video juegos en pantallas grandes de proyección televisiva.

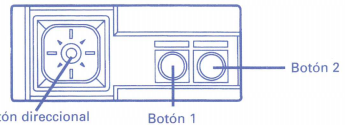
MANIPULACION DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado para ser usado exclusivamente en el SEGA MASTER SYSTEM.

CONSEJOS PARA SU USO ADECUADO

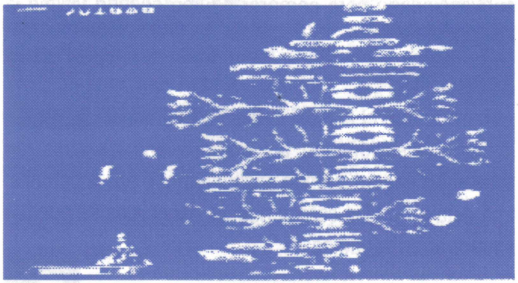
1. No mojar.
2. No doblar.
3. No someter a golpes violentos.
4. Evitar la exposición directa a la luz
5. No dañar o deformar.
6. No colocar cerca de ninguna fuente de calor intenso.
7. Protegerlo de disolventes, benzinas etc.





LA ESCENA ESTA PREPARADA

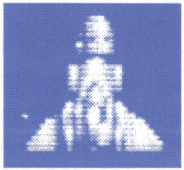
Un mal perdedor no es del agrado de nadie. Y nadie ha sido más despreciado universalmente que los Xenitas. Durante mil años han estado planeando la venganza por la humillante derrota que sufrieron en el último conflicto Galáctico. Ahora, la misma existencia del tiempo está en peligro... Los Xenitas han colocado seis bombas de Tiempo a lo largo de la historia. Sólo tú puedes salvar el tiempo, no digamos nada del universo. La última vez te



encontraste con una riña de niños... Esta vez es la guerra.

COMO JUGAR

LA NAVE



El Megablaster es una pequeña pero perfecta nave de batalla. El modelo básico está equipado con un empuje de ayuda para el movimiento y un lanzador de explosivos con el propósito de destruir cualquier cosa que se mueve, y un escudo blindado para absolver los choques. Cuando el escudo se desgasta, el siguiente impacto destruirá la nave. Un escuadrón de tres luchadores está a tu disposición.

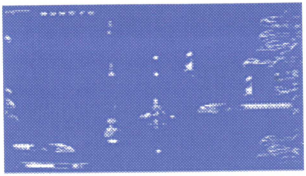
CONTROL DE JUEGO

Utiliza la almohadilla de control 1 para controlar tu nave.

POSIBILIDADES DE ELECCION

La Pantalla de Selección te permite conectar y desconectar la música del juego moviendo la almohadilla de control en la dirección apropiada. De la misma manera puedes empezar un juego con uno o dos jugadores.

LA PANTALLA



Viajas a través del tiempo siguiendo el proceso de evolución de vida Extraterrestre, representada por seis niveles de desplazamiento superpuestos de creciente dificultad. Cada uno de ellos posee un entorno y unas formas de vida peculiares.Por desgracia estas criaturas no atienden a razones. Las Bombas del Tiempo colocadas en el confín de los niveles emitieron una potente radiación que supuso la mutación de criaturas en un tiempo inofensivas, ahora convertidas en enloquecidos agresores a los que es mejor evitar o disparar. Algunas de las formas de vida que te pueden salir al paso se detallan en la página 24.

ESCENARIO

El escenario no daña tu nave - a menos que quede atrapada en una esquina y choque mientras el scroll de pantalla está en marcha. Puedes invertir la dirección del scroll si empujas hacia atrás la almohadilla de control cuando la nave está en la parte inferior de la pantalla, lo que crea un área de juego mayor generalmente relacionado con los juegos de aniquilación de modalidad horizontal. Sin embargo el efecto es de corta duración, así que ten cuidado de no quedar atrapado en el paisaje laberíntico de los últimos niveles.

ES AUTENTICO

Las criaturas que muerden el polvo del espacio te producen Efectivo Real, la cantidad y valor de este, depende del tamaño de la "cosa" destruida. Puedes utilizar este dinero subvencionado para comprar equipo cuando visites la tienda.

CAPSULAS



¿Aburrido con el explosivo básico? Fortalece la nave coleccionando las prendas que las capsulas especiales liberan cuando pasan flotando por la pantalla. Los detalles de las características especiales se pueden encontrar en la página 23.

AUMENTO DE VELOCIDAD



¿Quién necesita bandas deslizantes para ir más rápido cuando tienes un aparatito como éste?



DISPARO AUTOMATICO

No hay necesidad de cansarse apretando el gatillo, basta con pulsar el botón de 'Fuego'.



ZAPPER

Elimina todo lo que hay en la pantalla en un destello fulminante.

TIENDA DE INTERCAMBIO



Los Megablaster tienen una oportunidad en cada nivel para comprar o vender equipo (una vez en medio del juego y otra al final). Este es... bueno el tendero. Su nombre es impronunciable en nuestro idioma pero se podría traducir por algo así como "Colin". No habla nuestro idioma muy bien, por fortuna su lengua barbárica aparece traducida en la ventana inferior.

VENTA

Cuando entras en la tienda por primera vez se te ofrece la oportunidad de vender el equipo acumulado (aparece en el banco a la izquierda de las pantallas de video). Utiliza la almohadilla para mover el destacador a la posición deseada. Pulsando el botón de 'Fuego' cuando el destacador está debajo de un objeto no significa que está vendido pero se le da un precio (por lo general menos de la mitad de lo que tú pagaste por él). Si la oferta del tendero te parece razonable, pulsa 'Fuego' otra vez o bien mueve el destacador a Venta (SELL) en la parte inferior de la pantalla y pulsa el botón de 'Fuego' para efectuar la transacción. Dicha cantidad será transferida a tu banco automáticamente.

COMPRA

Una vez terminada la venta, mueve el destacador a la Salida (EXIT) y pulsa el botón de 'Fuego" para ver el equipo que está a la venta. En el almacén hay más de una docena de artículos, pero sólo aquellos que puedes permitirte aparecerán en las pantallas de video a la izquierda. Para comprar sigue las mismas instrucciones que para vender, la única diferencia es que se descontará el precio de tu cuenta bancaria. En la página 23 hay un extracto del catálogo de la tienda.

PUNTUACION ELEVADA



Una tabla con los mejores diez Megablasters aparece en la secuencia de presentación. Para ver tus iniciales en ella debes conseguir una puntuación elevada, después mueve el botón direccional a la izquierda o a la derecha de las letras disponibles. Pulsa el botón de 'Fuego' para registrar una letra en la tabla.

EQUIPO

Hay tres tipos diferentes . Estas prendas activan las armas.

CONSEJO



Las ayudas y pistas de Colin sobre cómo jugar, incluidos los consejos de qué arma son las más adecuadas en una sección particular, suelen ser muy útiles, aunque a veces dicha información puede estar equivocada.

FUEGO DE BANDA



Cuando pulsas el botón de 'Fuego' efectúa disparos laterales, desde la izquierda y la derecha de tu nave.

SUPER PODER NASHWAN



Un dispositivo diabólico que proporciona 10 segundos de Destrucción Total.

CORAZON (PEQUEÑO)



Restaura el blindaje del escudo de la nave a la mitad de su nivel máximo.

CORAZON (GRANDE)



Restaura completamente el blindaje de la nave.

Estos artículos esféricos intensifican y enriquecen tu estilo de vida.

AUMENTO DE VELOCIDAD



¿Quién necesita bandas deslizantes para ir más rápido cuando tienes un aparatito como éste?

AUMENTO DE PODER



Mejora la fuerza de tus disparos al aumentar tres veces el tamaño original de tus proyectiles.



DISPARO AUTOMATICO

No hay necesidad de cansarse apretando el gatillo, basta con pulsar el botón de 'Fuego'.

Impresiona a las chicas con estos excitantes accesorios.

MEGABLASTER



Los disparos favoritos de los chicos-blazers son estos intensos rayos laser. Un máximo de tres pueden fijarse al frente de la nave.

CONOCE A TU ADVERSARIO

Las formas de vida que encuèntras en cada nivel tienen distintas formas y tamaños, con características individuales que deberás aprender. Estos son algunos de los seres con los que te tendrás que enfrentar.

BRACHIOPODO

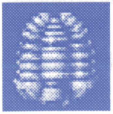


Estas criaturas marinas se mueren de risa y contorsionan descendiendo en pantalla. Por suerte no te atacarán.

GUSANO PLANO



Estas criaturas a rayas multicolores se retuercen y gritan pero no se molestan en disparar a nada.



TRILOBYTE

Estas delicias de piel crujiente son cautelosos, con razón, cuando te acercas, por eso guardan las distancias antes de disparar - y no se paran a preguntar.

MEDUSA



Vibran alrededor de la pantalla pasándoselo bien. Destrúyelas rápido para estar seguro de que no se interpondrán en tu camino.

Xenon 2 es marca registrada de The Bitmap Brothers

©1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. ©Virgin games 1992

Diseñado por The Bitmap Brothers. Adaptación del programa por Sean Cross, S.Green y Mike Simpson. Original graphics by Mark Coleman. Dibujos adaptados por Alan Tomkins y M Dadziz. Música adaptada por Bomb the Bass. "Megablast" escrita por Tim Simenon. Producción de Pascal Gabriel, con la cortesía de Rhythm King Records. ©Rhythm King Records 1988. ℗ Rhythm King Music.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AVVIO:

1. Assicurati che l'interruttore di corrente sia SPENTO.
2. Inserisci la cartuccia del gioco nella base di potere, come descritto nel tuo manuale SEGA SYSTEM.
3. ACCENDI l'interruttore di corrente. Se sullo schermo non appare niente, SPEGNI l'interruttore di corrente, rimuovi la cartuccia e prova ancora.
4. Per iniziare il gioco sulla videata di titolo, premi il Pulsante 1 o 2.

IMPORTANTE:

Quando inserisci o rimuovi la cartuccia, assicurati sempre che la base di potere sia SPENTA.

ATTENZIONE:

Per gli utenti con televisore a proiezione.

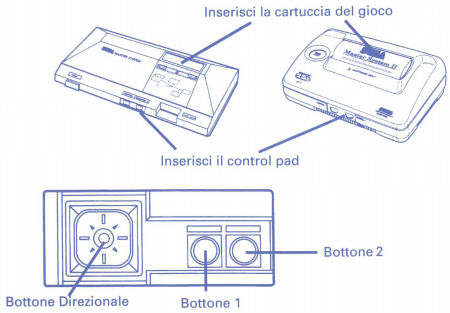
Le istantanee o le immagini fisse possono provocare danni permanenti al tubo catodico o segnare il fosforo del CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato dei videogiochi su televisori a proiettore a grande schermo.

COME MANEGGIARE LA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per la SEGA MASTER SYSTEM.

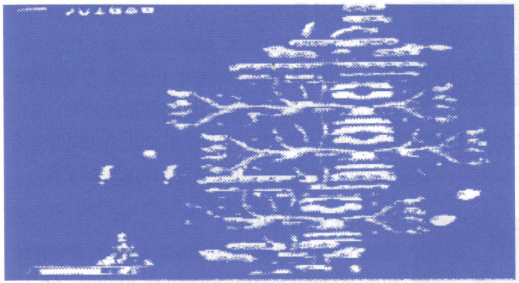
PER UN USO CORRETTO

1. Non bagnarlo.
2. Non piegarlo.
3. Non sottoporlo ad urti violenti.
4. Non esporlo alla luce diretta del sole.
5. Non danneggiarlo o deturparlo.
6. Non lo mettere vicino a fonti ad alta temperatura.
7. Tienilo lontano da solventi, be

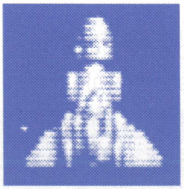


LA SCENA E' PRONTA

A nessuno piace chi non sa perdere. E nessuno è più disprezzato universalmente degli Xeniti. Per mille anni essi hanno tramato vendetta per la loro umiliante sconfitta nell'ultimo Conflitto Galattico. Adesso è in pericolo la trama stessa del tempo... Gli Xeniti hanno piazzato sei Bombe ad Orologeria nella storia. Solo tu potrai salvare questo giorno - senza parlare dell'Universo. L'ultima volta che li hai incontrati, era stata una baruffa tra ragazzi. Questa volta è guerra.



COME ESEGUIRE



LA NAVE

Il Megablaster è un vascello da guerra piccolo ma ben fatto. Il modello di base è dotato di un propulsore per assistere il movimento, di un semplice fulminatore allo scopo di distruggere tutto ciò che si muove, e di uno scudo per assorbire gli urti. Quando lo scudo si esaurisce, la nave viene distrutta dal primo colpo che subisce. Una squadriglia di 3 caccia è pure a tua disposizione.

CONTROLLO

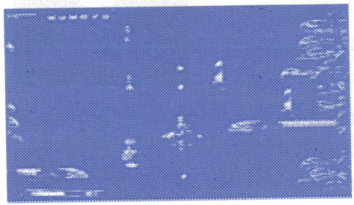
Per controllare la tua nave, usa il control pad 1

PESCA E SCEGLI

La videata di selezione ti permette di mettere o meno la musica del gioco muovendo il control pad nella giusta direzione. Inoltre, con lo stesso metodo, puoi iniziare un gioco con uno o due giocatori.

LA VIDEATA

Il tuo viaggio attraverso il tempo segue il processo d'evoluzione aliena, rappresentata da sei livelli a scorrimento verticale sempre più difficili. Ciascun livello hai i suoi scenari e forme di vita. Purtroppo queste creature non vogliono sentire ragione. Le potenti radiazione emesse dalle Bombe del Tempo, piazzate alla fine di ogni livello, hanno trasformato queste innocue creature in pazzi aggressori che ora è meglio evitarle o ucciderle. A pagina 30 puoi avere informazioni su alcune forme di vita che sicuramente incontrerai.



SCENARIO

Puoi, comunque, invertire la direzione dello scorrimento premendo sul control pad quando la nave arriva in fondo allo schermo, creando così un'area di gioco più grande, dalle proporzioni più spesso associate con sparatorie a scorrimento del tipo orizzontale. Tuttavia, l'effetto dura poco, per cui stai attento a non rimanere intrappolato nel panorama a labirinto delle fasi susseguenti.

QUI NON SI SCHERZA

Creature che ci lasciano la pelle, lasciano dieto Autentico Denaro (Real Cash), la quantità e il valore dipendono dalle dimensioni di chi è stato fatto fuori. Potete usare questi soldi premio per l'acquisto di attrezzature quando passate dal negozio.



CAPSULE

Ti sei stufato del fulminatore di base? Potenzia la nave raccogliendo i gettoni lasciati dalle Capsule Speciali che ogni tanto fluttuano sullo schermo. I particolari delle più comuni Caratteristiche Speciali li trovi a pagina 29.



ACCELERAZIONE

Che te ne fai delle strisce da bolide, quando puoi invece avere questo piccolino, eh?



AUTOFUOCO

Non hai bisogno di logorare il tuo dito sul grilletto, basta premere il bottone fuoco.



ANNICHILATORE

Cancella tutto quanto c'è sullo schermo in un lampo di luce accecante.

COMPRAVENDITA



I Megablaster hanno una occasione di vendere o acquistare equipaggiamenti alla fine di ogni livello. Questo è...beh, il negoziante. Il suo nome è impronunciabile nella nostra lingua, ma tradotto alla meglio significa 'Colin'. Lui non parla molto bene la nostra lingua, ma per fortuna la sua parlata confusa è tradotta nella finestra qui sotto.

VENDI!

Quando entri nel negozio la prima volta, vieni invitato a vendere l'equipaggiamento accumulato (questo appare nella serie di schermi sulla sinistra). Usa il joystick per spostare l'evidenziatore sulla posizione voluta. Premendo il Bottone Fuoco quando l'evidenziatore sta sotto l'oggetto non è che lo venda, ma ti viene dato un prezzo (di solito meno della metà di quanto lo avevi pagato). Se l'offerta del negoziante ti sembra ragionevole premi ancorai il Bottone Fuoco o sposta l'evidenziatore su VENDI (SELL) in fondo allo schermo e premi il Bottone Fuoco per effettuare la transazione. Il tuo conto in banca viene immediatamente accreditato.

COMPRA!

Finita la vendita, sposta l'evidenziatore su USCITA e premi il Bottone Fuoco per visionare anche l'equipaggiamento in vendita. In magazzino vi è una dozzina di articoli, ma solo quelli che ti puoi permettere appaiono sulla serie di schermi sulla sinistra. La procedura per acquistare equipaggiamenti è molto simile a quella per vendere, con la differenza che il conto ti viene addebitato in banca. A pagina 29 puoi trovare un estratto del catalogo.

PUNTEGGIO ELEVATO



Nella sequenza 'attract' appare una tabella dei primi dieci Megablaster. Per vedere le tue iniziali illuminate, cerca di ottenere un punteggio sufficientemente elevato per entrare in tabella, poi muovi il bottone direzionale a sinistra o a destra per avanzare tra i caratteri disponibili. Per inserire un carattere sulla tabella, premi il Bottone Fuoco.

EQUIPAGGIAMENTO

Ve ne sono tre tipi diversi. Questi gettoni attivano le armi.

CONSIGLIO



I suggerimenti di Colin su come giocare, compresi quali armi sono più adatte ad una data sezione. Questa informazione è utile il più delle volte, ma ogni tanto porta fuori strada.

COLPO DI FIANCO



Fa in modo che le pallottole partono dai fianchi sinistro e destro della tua nave quando viene depresso il Bottone Fuoco.

SUPERPOTENZA NASHWAN



Un diabolico congegno che fornisce 10 secondi interi di Potenza Distruttiva Totale!

CUORE (PICCOLO)



Ripristina lo scudo protettivo della nave a metà del livello massimo.

CUORE (GRANDE)



Ripristina lo scudo protettivo della nave al suo massimo.

Queste cosine sferiche servono a migliorare e ad arricchire la tua vita.

ACCELERAZIONE



Che te ne fai delle strisce da bolide, quando puoi invece avere questo piccolino, eh?

MESSA IN TENSIONE



Maggiora la forza del tuo colpo potenziando le pallottole fino a tre volte le dimensioni originali!



AUTOFUOCO

Non hai bisogno di logorare il tuo dito sul grilletto, basta premere il bottone fuoco.

Fai colpo sulle ragazze con questi esaltanti accessori.

MEGABLASTER

Il favorito dei ragazzi, spara una raffica di intenso fuoco laser. Ne puoi attaccare fino ad un massimo di tre sulla prua della nave.

CONOSCI I TUOI NEMICI



Gli esseri che incontri in ciascun livello si presentano sotto diverse forme e in diverse dimensioni, con caratteristiche individuali che sta a te scoprire. Eccoti qui degli esseri con cui dovrai battagliare...



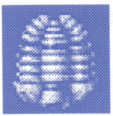
BRACHIOPODO

Queste creature mollusco si contorcono ridacchiando giù per lo schermo. Per fortuna non ti sparano.

VERME PIATTO



Quest creature a strisce da canditi urlano e si divincolano ma non si preoccupano di sparare a niente.



TRILOBATO

Queste delizie dalla pelle crostosa diffidano comprensibilmente della tua presenza, per cui si tengono a distanza prima di sparare - e non fanno nemmeno domande in seguito.

MEDUSA



Pulsa in giro per lo schermo divertendosi un mucchio. Uccidila subito per assicurarti che non interferisca col tuo divertimento.

Xenon 2 è un marchio della Bitmap Brothers
© 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. © Virgin Games 1992 Disegnato dalla The Bitmap Brothers. Programma di conversione effettuato da Sean Cross, S.Green e Mike Simpson. Original graphics by Mark Coleman. Grafica convertita da Alan Tomkins e M Dadziz. Musica originale dai Bomb the Bass. "Megablast" è stato scritta da Tm Simenon. Prodotto da Pascal Gabriel che appare cortesemente dalla Rhythm King Records. © Rhythm King Records 1988. ℗ Rhythm King Music.

LADDNINGSINSTRUKTIONER

ATT STARTA:

1. Se till att strömmen är frånslagen.
2. Stoppa in spelkassetten i Power Base som beskrivet i din SEGA SYSTEM-manual.
3. Slå på strömmen. Om inget framträder på skärmen kopplar du bort strömmen, tar ut kassetten, och provar igen.
4. Vid Titelskärmen trycker du på Knapp 1 eller Knapp 2 för att starta spelet.

VIKTIGT:

Se alltid till att Power Base är bortkopplad när du stoppar in eller tar ut kassetten.

VARNING:

För ägare av projektortelevisioner. Stillbilder kan orsaka permanent bildrörsskada eller märka fosfor på CRT. Undvik upprepad eller långvarig användning av videospel på stora bildskärmsprojektortelevisioner.

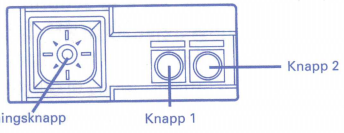
KASSETTSKÖTSEL

Denna kassett är enbart avsedd för SEGA MASTER SYSTEM.

FÖR KORREKT ANVÄNDNING

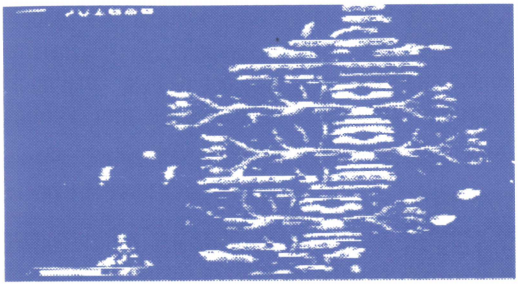
1. Blöt den inte!
2. Böj den inte!
3. Utsätt den inte för något våld!
4. Utsätt den inte för direkt solljus!
5. Förstör eller disfigurera ej!
6. Placera inte nära någon högtemperaturkälla!
7. Utsätt ej för thinner, bensin, etc!





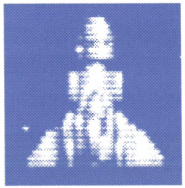
SCENEN STÅR KLAR

Ingen gillar en dålig förlorare. Och inga är mer avskydda än Xeniterna. I tusen år har de planlagt sin hämnd för sina förödmjukande nederlag i den senaste Galaktiska Konflikten. Nu är själva tiden i fara....Xeniterna har planterat sex Tidsbomber genom historien. Enbart du kan rädda dagen...för att inte nämna universum. Senast du råkade ut for detta var det rena barnleken.
Den här gången är det fullt krig!



ATT SPELA

FARKOSTEN



Megablaster är en liten men perfekt formad stridsfarkost. Basmodellen är utrustad med drivkraftsförstärkare som ökar rörelseförmågan, en ensam sprängare med uppgift att förstöra allt som rör sig, och en sköld för att kunna ta emot kollisioner. När skölden tar slut förstörs farkosten av nästa träff den får ta emot. En skvadron med 3 stridsplan står till ditt förfogande.

KONTROLL

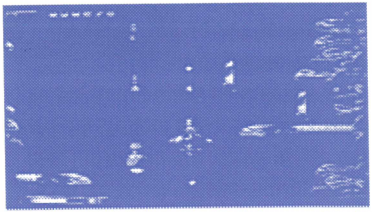
Använd kontrollkudde 1 för att kontrollera din farkost.

VÄLJA OCH VRAKA

Valskärmen ger dig möjlighet att starta och stoppa spelets egen musik genom att flytta kontrollkudden i lämplig riktning. Du kan även starta ett en- eller två-deltagarspel på detta sätt.

SKÄRMEN

Din resa genom tiden går genom rymdvarelsernas utvecklingsprocess, vilket representeras av sex alltmer svåra vertikalt rullande nivåer. Varje har distinkta landskap och livsformer.



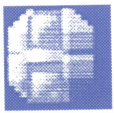
Dessa varelser är tyvärr inte resonabla. Den kraftfulla strålningen som släpps ut av Tidsbomberna, vilka är planterade vid nivåernas slut, har förvandlat de en gång harmlösa varelserna till vansinniga angripare som det numera är bäst att döda eller undvika. Vissa av lifsformerna du kan förvänta dig att träffa på hittas på sidan 36.

LANDSKAPET

Du kan ändra riktningen på rörelsen genom att dra bakåt med kontrollspaken när farkosten befinner sig på botten på skärmen, vilket skapar en större spelyta vars proportioner mer påminner om den horisontella varianten av rörelseförflyttning. Effekten är dock kortlivad, så var försiktig så att du inte fångas i de labyrintliknande landskap som finns på senare stadier.

DEN RÄTTA VARAN

För varelser som stupar får Du kontanter. Har mycket och av vilket vårde berror på storleken av saken so n har tillintetgjorts. Du kan använda dessa skottpenger till att utrustning i affären.



KAPSLAR

Har du tröttnat på den grundläggande sprängaren? Uppgradera farkosten genom att samla de symboler Specialkapslarna lämnar efter sig, och som då och då flyter omkring på skärmen. Detaljer vad gäller de mer vanliga Specialvalmöjligheterna hittas på sidan 35.



FARTÖKNING

Vem behöver annat när detta finns till hands?



AUTOMATELD

Det finns ingen anledning att trötta ut ditt avtryckarfinger. Håll bara nere avfyrarknappen.



ZAPPER

Utplånar allt på skärmen i ett enda stort ljussken.

AFFÄREN FÖR BYTE



Megablasters ges en möjlighet vid slutet på varje nivå att sälja eller köpa utrustning. Det här är...hrrm, affärsföreståndaren. Dennes namn är omöjligt att uttala på vårt språk men lätt översatt betyder det "Colin". Han talar inte särskilt bra svenska, så lyckligtvis översätts hans förvanskade tal i fönstret nedan.

SÄLJ!

När du först kommer in i affären erbjuds du att sälja den sammanlagda utrustningen (den visas på videoskärmsbanken till vänster). Använd kontrollspaken för att flytta highlight till önskad position. Om du trycker på avfyrarknappen medan highlight befinner sig under ett objekt säljs den inte, men du ges ett pris (vanligtvis mindre än hälften av vad du betalade för den). Om affärsföreståndarens erbjudande låter rimligt trycker du antingen på avfyraren igen, eller flyttar highlight till SELL (sälj) på skärmens nedre del, och trycker på avfyrarknappen för att genomföra transaktionen. Ditt banktillgodohavande kommer att fyllas på automatiskt.

KÖP!

När köpet är över flyttar du highlight till EXIT (utgång), och trycker på avfyrarknappen för att se på utrustningen som är till salu. Mer än ett dussin artiklar finns i lager, men bara de du har råd med visas på videoskärmsbanken till vänster. Tillvägagångssättet för att köpa utrustning är detsamma som för att sälja den, förutom att ditt banktillgodohavande kommer att minska med den aktuella summan. Ett utdrag ur affärens katalog finns på sidan 35.

HÖGPOÄNG



En tabell över Megablasters tio-i-topp visas på attraktionsskärmen. För att få se dina initialer i neon måste du få till en topp-poäng som räcker för att få upp dig på tavlan. Flytta sedan kontrollspaken till höger eller vänster för att gå igenom de namn som redan finns. Tryck på avfyrarknappen för att få in ett namn i tabellen.

UTRUSTNING

Det finns tre distinkta typer. Dessa symboler aktiverar vapen.

RÅD



Colins tips om hur man spelar, inklusive vilka vapen som är bäst lämpade för varje speciell sektion. Denna information är oftast användbar men kan också vara missledande.

SIDOSKOTT



Får skott att avfyras från vänster-och högersidan av din farkost när avfyrarknappen är nedtryckt.

SUPER NASHWAN-KRAFT



En djävulsk apparat som tillhandahåller totalförstörelsekraft i 10 sekunder!

HJÄRTA (LITET)



Återställer din farkosts sköld till halva maxnivån.

HJÄRTA (STORT)



Återställer din farkosts sköld till max.

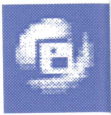
Dessa sfäriska tecken förhöjer och berikar ditt livssätt.

FARTÖKNING



Vem behöver annat när detta finns till hands?

STYRKEHÖJNING



Ökar styrkan på dina skott genom att förstora dina kulor upp till tre gånger deras ursprungliga storlek!



AUTOMATELD

Det finns ingen anledning att trötta ut ditt avtryckarfinger. Håll bara nere avfyrarknappen.

Imponera på tjejerna med dessa spännande tillsatser.

MEGABLASTER

Stjärngrabbarnas favorit skjuter iväg en ström av intensiv lasereld. Maximalt tre kan fästas på farkostens front.



KÄNN DIN FIENDE

De livsformer som finns på varje nivå kommer i olika skepnader och storlekar, med individuella egenskaper du ska lära dig. Här är några av de varelser du kan förvänta dig att kämpa emot...

BRACHIOPOD

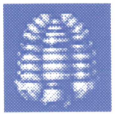
Dessa skaldjursvarelser slingrar och fnittrar sig nedåt skärmen. Lyckligtvis skjuter de inte på dig.



PLATTMASK

Den godislikt randiga varelsen twistar och för oväsen men bryr sig inte om att skjuta på något.



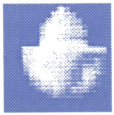


TRILOBYTE

Dessa hårdhudade varelser är förståeligt försiktiga i din närvaro. Det är därför de håller sig på avstånd innan de skjuter - och de ställer inga frågor efteråt.

SJÖSTJÄRNA

Pulserar runt skärmen och njuter av tillvaron. Döda dem snabbt för att se till att de inte lägger sig i.



Xenon 2 är ett varumärke från Bitmap Brothers

© 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. © Virgin Games 1992

Formgiven av The Bitmap Brothers. Programöverföring av Sean Cross, S.Green och Mike Simpson. Grafik överförd av Alan Tomkins och M Dadziz. Original graphics by Mark Coleman. Musik överförd till Sega Master System av Dave Whittaker. Originalmusik av Bomb The Bass. "Megablast" skriven av Tim Simenon. Producerad av Pascal Gabriel, som medverkar genom tillstånd av Rhythm King Records © Rhythm King Records 1988. ℗ Rhythm King Music.

LAADINSTRUCTIES

OPSTARTEN

1. Zorg dat de stroomschakelaar op OFF (UIT) staat.
2. Zet de game cartridge in de Power Base, zoals in het SEGA SYSTEM handboek beschreven staat.
3. Schakel de stroomschakelaar ON (AAN). Als het niets op het scherm verschijnt, zet dan de stroomschakelaar op OFF (UIT), verwijder de cartridge en probeer het nog eens.
4. Als het titelscherm verschijnt, wordt knop 1 of knop 2 ingedrukt om het spel te beginnen.

BELANGRIJK:

Zorg er altijd voor dat de Power Base (OFF) UITgeschakeld is, voordat de cartridge ingevoegd of verwijderd wordt.

WAARSCHUWING

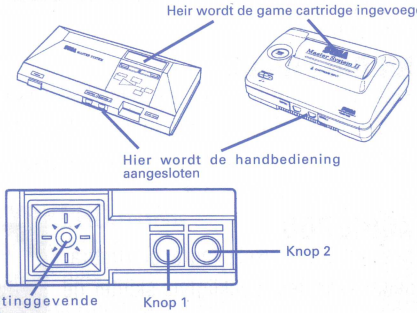
aan eigenaars van projectie televisietoestellen.
Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis permanent beschadigen of vlekken op de fosfor van de CRT (kathodestraalbuis) maken. Vermijd herhaald of langdurig gebruik van videospelletjes op projectie televisietoestellen.

HET HANTEREN VAN DE CARTRIDGE

Deze cartridge is uitsluitend bestemd voor het SEGA MASTER SYSTEM.

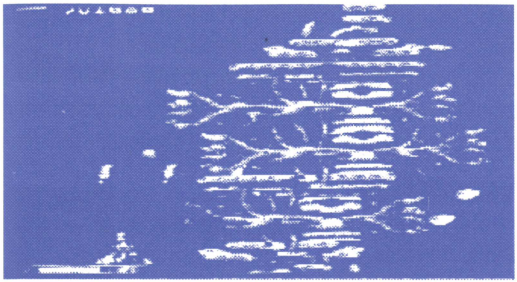
DE JUISTE BEHANDELING:

1. Niet nat maken!
2. Niet buigen!
3. Niet aan hevige schokken onderwerpen!
4. Niet aan direct zonlicht blootstellen!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet bij een warmtebron leggen!
7. Niet blootstellen aan verdunningsmiddel, wasbenzine, enz!

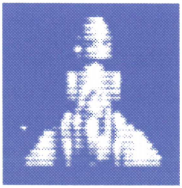


HET SCENARIO

Mensen die niet tegen hun verlies kunnen, zijn nou niet bepaald populair. Er is dan ook geen volk dat minder populair is dan de Xenites. Ze hebben al duizend jaar zitten beramen hoe ze wraak kunnen nemen voor hun vernederende nederlaag in het laatste galactische conflict. Nu is het bestaan van de tijd zelf in gevaar... De Xenites hebben zes tijdbommen in de geschiedenis geplant. Alleen jij kan de slag om de tijd winnen - om over het heelal maar niet eens te praten. Toen je de Xenites de laatste keer tegen kwam, was het maar spel. Nu is het oorlog.



ZO WORDT HET SPEL GESPEELD



HET RUIMTEVAARTUIG

De Megablaster is een kleine, maar volmaakte slagkruiser. Het basismodel is met een stuwraket uitgerust om het manoeuvreren te vergemakkelijken, met een 'enkelvoudige blaster' die zondermeer alles wat beweegt vernietigt en verder met een schild om stoten op te vangen. Als het schild opraakt, wordt het ruimteschip bij de volgende treffer verwoest. Je hebt een eskader van 3 ruimeteschepen die slag kunnen leveren tot je beschikking.

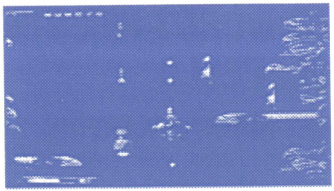
DE BESTURING

De richtinggevende knop wordt gebruikt om het ruimteschip te besturen.

SELECTEREN EN KIEZEN

Op het selecteerscherm kan gedurende het spel gewisseld worden tussen muziek aan en muziek uit, door de richtinggevende knop in de toepasselijke richting te verplaatsen. Je kunt op dezelfde manier kiezen tussen een spel met één speler of een spel met twee spelers.

HET SCHERM



Je reis door de tijd gaat volgens het buitenaards evolutieproces, dat voorgesteld wordt door zes vertikaal verschuivende levels die steeds moeilijker worden. Elk gebied wordt gekenmerkt door een z'n eigen typerende omgeving en vormen van leven. Helaas willen deze schepsels niet naar rede luiseren. De intense uitstraling van de tijdbommen die aan het eind van elk level geplant zijn heeft deze eens argeloze wezens in verdwaasde agressors veranderd. Het is maar het beste is om ze neer te schieten of om ze uit de weg te gaan. Enige vormen van leven die je aan zou kunnen treffen, vind je op bladzijde 42.

DE OMGEVING

Je kunt de richting van de verschuiving van het beeld wijzigen door de richtinggevende knop onder in te drukken, als het ruimteschip onderaan het scherm is, hierdoor wordt een groter speelgebied tot stand gebracht, met afmetingen zoals die bij horizontaal verschuivende spelletjes met vuurgevechten vaak voorkomen, het effect duurt echter niet lang, dus pas op dat je niet verstrikt raakt in het doolhofachtige landschap van de laatste gebieden.

DIT IS ECHTE WERK

Schepsels die in de lucht worden geblazen, leveren u geld op. De hoeveelheid en waarde hangt af van de grootte van hetgeen u heeft vernietigd. U kunt dit premie-geld gebruiken om apparatuur te kopen wanneer u de winkel bezoekt.

CAPSULES



Begint de 'enkelvoudige blaster' je te vervelen? Je kunt het ruimteschip opvoeren door fiches te verzamelen die door speciale capsules, die nu en dan over het scherm rondzwerven, achter- gelaten worden. Bijzonderheden over speciale artikelen kunnen op pagina 41 gevonden worden.

VERSNELLING



Met deze bol kun je zeker de snelheid in je leven opvoeren.



AUTOMATISCH VUREN

Het is echt niet nodig om je vinger waarmee je de trekker overhaalt te verslijten, je kunt gewoon de vuurknop indrukken.



FLITSER

Verdelgt alles op het scherm in een verblindende lichtflits.

DE RUILWINKEL



Megablasters krijgen aan het eind van elk level twee keer de kans om uitrusting te verkopen of te kopen. Dit is...wel, de winkelier. Zijn naam is in onze taal onuitspreekbaar, maar vrij vertaald heet hij 'Kreukel' hij spreekt niet zo goed Nederlands, dus gelukkig in z'n wartaal in het venster hieronder vertaald.

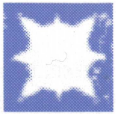
VERKOPEN!

Als je de winkel binnnen gaat, kun je de uitrusting die je hebt verzameld verkopen. (Deze is uitgestald in de rij videoschermen aan de linkerkant). Gebruik de richtinggevende knop om het selecteerlicht naar de gewenste plaats te verplaatsen. Door de vuurknop in te drukken, terwijl het selecteerlicht onder een voorwerp is, wordt het niet verkocht maar de prijs wordt weergegeven (meestal minder dan de helft van wat je ervoor betaald hebt). Als het bod van de winkelier redelijk is, kun je of de vuurknop weer indrukken, of het selecteerlicht naar SELL (VERKOPEN) onderaan het scherm verplaatsen en de vuurknop indrukken om de transactie te volbrengen. Het bedrag wordt automatisch op je bankrekening bijgeschreven.

KOPEN!

Als je klaar bent met verkopen, verplaats je het selecteerlicht naar EXIT (UITGANG) en druk je de vuurknop in om de uitrusting die te koop is te bekijken. Er zijn meer dan een dozijn artikelen in voorraad, maar alleen de artikelen die je kunt betalen, zijn uitgestald in de rij videoschermen aan de linkerkant. De procedure om uitrusting te kopen is netzo als die om te verkopen, alleen wordt het bedrag van je bankrekening afgeschreven. Op pagina 41 kun je een stukje uit de catalogus vinden.

HOGE SCORES



In de inleidings-sequentie wordt een tabel van de beste tien Megablasters weergegeven. Om je initialen in verlichte letters te zien, moet je proberen een score te behalen, die hoog genoeg is om in de tabel te komen, druk dan de richtinggevende knop links of rechts in om de beschikbare letters door te nemen. Druk de vuurknop in, om de letter in de tabel te zetten.

UITRUSTING

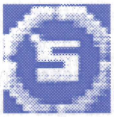
Er zijn drie verschillende soorten. Deze fiches activeren de wapens.

ADVIES



Dit zijn tips van Kreukel over hoe je moet spelen, bv. welke wapens voor een bepaald onderdeel het meest geschikt zijn. Deze informatie kan vaak van nut zijn, maar is ook weleens misleidend.

ZIJSCHOTEN



Als de vuurknop ingedrukt wordt komen de kogels uit de linker- en de rechterzijkant van het ruimteschip.

SUPERKNAL



Een vernietigingsapparaat dat 10 seconden lang totaal vernietigende kracht uitbraakt

HART (KLEIN)



Geeft het schild van je ruimteschip weer de helft van het maximum aan energie terug.

HART (GROOT)



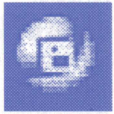
Geeft het schild van je ruimteschip weer het maximum aan energie terug.Met deze bolvormige specialiteiten kun je je manier van leven verrijken.

VERSNELLING



Met deze bol kun je zeker de snelheid in je leven opvoeren.

DE KRACHT OPVOEREN



Hiermee kun je het vermogen van je schot verbeteren, door je kogel op te voeren totdat hij drie keer zo krachtig is als eerst!



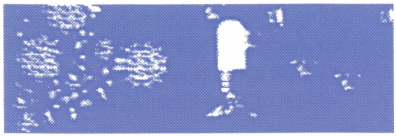
AUTOMATISCH VUREN

Het is echt niet nodig om je vinger waarmee je de trekker overhaalt te verslijten, je kunt gewoon de vuurknop indrukken.

Met deze attributen kun je best wel indruk op de meisjes maken.

MEGABLASTER

De favouriet van jongens die van snel vuren houden, braakt een stroom van intens laservuur uit. Er kunnen maximaal drie aan de voorkant van het ruimtevaartuig bevestigd worden.



KEN JE VIJAND

De levende wezens die op elk level voorkomen, zijn er in alle maten en vormen, ze hebben karakteristieke eigenschappen, die je kunt leren (her)kennen. Hier zijn enkele wezens waartegen je in de strijd zult treden.

BRACHIOPODA

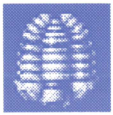
Deze schelpdieren wiegelen en giechelen over het scherm naar beneden. Gelukkig gaan ze niet tegen je tekeer.



PLATWORMEN

Deze schepseltjes met zuurstokstrepen kronkelen en schreeuwen, maar schreeuw maar niet terug.



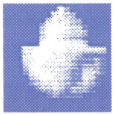


Trilobiet

Deze schatjes met korstjes op hun huid zijn door jouw aanwezigheid op hun hoede, en daarom blijven ze op veilige afstand voordat ze schieten - en ze vragen verder niets.

KWALLEN

Terwijl ze trillend over het scherm gaan, hebben ze veel plezier.
Maak ze maar vlug dood, voordat ze jouw plezier bederven.



Xenon 2 is een handelsmerk van The Bitmap Brothers
© 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. © Virgin Games 1992
Ontworpen door The Bitmap Brothers. Programma omgezet door Sean Cross, S.Green en Mike Simpson. Original graphics by Mark Coleman. Grafische omzetting door Alan Tomkins en M.Dadziz.
Muziek voor het Sega Master System omgezet door David Whittaker. Oorspronkelijke muziek door Bomb the Bass. "Megablast" werd geschreven door Tim Simenon. Uitgebracht door Pascal Gabriel, verschijnt met toestemming van Rhythm King Records.
© Rhythm King Records 1988. ℗ Rhythm King Music.

LATAUSOHJEET

ALOITUS:

1. Varmista, että virta ei ole kytketty.
2. Aseta peli-cartridge laitteeseen SEGA SYSTEEMIN käsikirjan ohjeiden mukaan.
3. Kytke virta. Jos kuvaruudussa ei näy mitään, pane virta pois päältä, ota peli pois laitteesta ja yritä uudelleen.
4. Niminäytön aikana painamalla painike 1:tä tai 2:ta aloitat pelin.

TÄRKEÄÄ:

Varmista aina, että virta ei ole kytketty, kun panet peli-cartridgen paikoilleen tai otat sen pois.

VAROITUS:

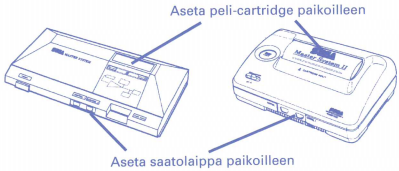
Projektiotelevisioiden omistajille. Kuvaputkelle saattaa aiheutua pysyvää vahinkoa tai katodisädeputken fosforiin saattaa jäädä jälkiä. Vältä toistuvaa tai liiallista videopelien käyttöä suuriruutuisilla projektiotelevisioilla.

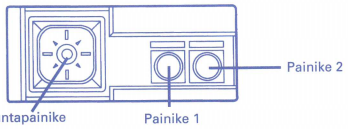
CARTRIDGEN KÄSITTELY

Tämä cartridge on tarkoitettu yksinomaan SEGA MASTER SYSTEEMILLE.

OIKEA KÄYTTÖ

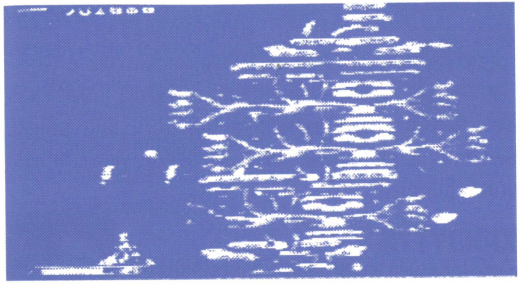
1. Älä kastele!
2. Älä taivuta!
3. Älä kolhaise voimakkaasti!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
5. Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
6. Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!





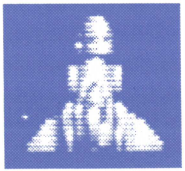
TAPAHTUMAN KULISSIT

Kukaan ei pidä huonosta häviäjästä. Ja ketään muita ei halveksita enemmän kuin Xeniteja. Tuhat vuotta he ovat suunnitelleet kostoa kärsittyään nöyryyttävän tappion viimeisessä linnunradan taistelussa.Nyt itse ajan rakenne on vaarassa... Xenitet ovat kätkeneet kuusi aikapommia läpi historian. Vain sinä voit pelastaa päivän - puhumattakaan maailmankaikkeudesta. Edellinen tapaamisenne oli lasten leikkiä.Tällä kerralla on tosi taistelu.



MITEN PELATAAN

ALUS



Megablaster on pieni, mutta täydellisesti rakennettu taistelualus. Perusmallissa on varusteena pieni tehoraketti liikkumisen auttamiseksi, yksinkertainen räjäytin, minkä tarkoituksena on tuhota kaikki liikkuva, ja suojakilpi pehmentämään yhteentörmäyksiä. Kun suojakilpi ehtyy, seuraava aluksen saama osuma tuhoaa sen.Sinulla on kolmen hävittäjän laivue käytettävissä.

OHJAUS

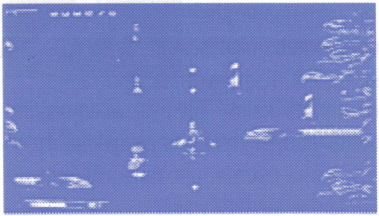
Säätölaippa 1:llä ohjaat alustasi.

VALINTARUUTU

Valintaruudussa voit panna pelimusiikin päälle ja pois päältä liikuttamalla säätölaippaa tarvittavaan suuntaan. Voit aloittaa myös yhden tai kahden pelaajan pelin samalla tavalla.

PELIRUUTU

Sinun matkasi läpi ajan seuraa muukalaisten kehitysvaiheita, joita edustaa kuusi yhä kasvavassa määrin vaikeaa vaakasuoraan skrollaavaa tasoa. Kullakin tasolla on sille tunnusomainen maisema ja oliot.



Valitettavasti nämä oliot eivät kuuntele järkipuhetta. Tasojen loppuun kätkettyjen aikapommien antama voimakas säteily on muuttanut nämä kerran harmittomat olennot hulluiksi hyökkääjiksi, jotka nyt onparas ampua tai välttää. Sivulla 48 on muutamia niitä olioita, joita voit odottaa kohtaavasi.

MAISEMA

Voit muuttaa skrollauksen suunnan päinvastaiseksi säätölaipan taaksevedolla, aluksen ollessa näyttöruudun alareunassa, mikä luo mittasuhteiltaan suuremman pelialueen, joka useammin liittyy vaakasuoraan skrollaaviin ampumatilanteisiin. Mutta teho on lyhytaikainen, joten varo, ettet joudu ansaan myöhempien vaiheiden sokkeloisessa maisemassa.

SE ON AITOA TAVARAA

Kuolleista olioista saat käteistä rahaa, määrä ja arvo riippuvat tuhotun olion koosta. Tällä lahjarahalla voit ostaa varusteita kaupassa käydessä.

KAPSELIT



Kyllästynyt perusaseeseen? Anna lisävoimaa alukselle keräämällä erikois-kapseleiden jättämiä merkkejä, jotka silloin tällöin ajelehtivat näyttöruudun poikki. Sivulta 47 löydät yksityiskohtaiset tiedoty yleisemmistä erikoispiirteistä.

KIIHDYTYS

Kuka tarvitsee vauhtiraitoja, kun sinulla on tämä 'kaveri', vai mitä?





AUTOMAATTINEN TULITUS

Sinun ei tarvitse kuluttaa liipaisinsormeasi, pidä vain tulituspainike alaspainettuna.



ZAPPER

Pyyhkäisee ruudun puhtaaksi sokaisevassa valonvälähdyksessä.

VAIHTOKAUPPA



Megablastereilla on tilaisuus kunkin tason lopussa myydä tai ostaa varusteita. Ja tämä on ... siis, kauppias. Sen nimi on mahdoton ääntää meidän kielellämme, mutta vapaasti käännettynä se on 'Colin'. Hänen englanninkielen taitonsa on erittäin heikko, joten onneksi hänen sekava puheensa on käännetty alapuolella olevassa ikkunassa.

MYY!

Kun ensimmäisen kerran astut kauppaan, sinua pyydetään myymään sinulle karttuneet varusteet (ne näkyvät videonäyttö-pankissa vasemmalla). Säätölaipan avulla voit kirkastaa halutun kohteen. Painamalla tulituspainiketta kirkastuksen ollessa artikkelin alapuolella ei myy sitä vaan antaa sinulle hinnan (tavallisesti vähemmän kuin puolet maksamastasi hinnasta). Jos kauppiaan tarjous kuulostaa kohtuulliselta, joko paina tulituspainiketta uudelleen tai kirkasta sana SELL (myy) näyttöruudun alareunassa ja paina tulituspainiketta suorittaaksesi myynnin. Pankkitiliäsi hyvitetään automaattisesti.

OSTA!

Kun myynti on ohi, kirkasta EXIT ja paina tulituspainiketta nähdäksesi myynnissä olevat varusteet. Varastossa on yli tusina artikkelia, mutta vain ne, joihin sinulla on varaa, näkyvät videonäyttö-pankissa vasemmalla. Varusteiden ostotoimitus on paljon samanlainen kuin myynti, paitsi että pankkitiliäsi veloitetaan k.o. määrällä. Ote kaupan luettelosta on sivulla 47.

PARHAAT TULOKSET



Kymmenen parhaan Megablasterin tulostaulukko näkyy atraktiosarjassa. Nähdäksesi nimikirjaimesi siellä, sinun on saatava tarpeeksi iso tulos päästäksesi taulukkoon, sitten siirrä säätölaippaa vasemmalle tai oikealle käydäksesi läpi mahdolliset kirjoitusmerkit. Painamalla tulituspainiketta merkitset kirjaimen taulukkoon.

VARUSTEET

Näitä on kolme eri tyyppiä. Nämä merkit aktivoivat aseita.

NEUVO



Colinin vihjeet, kuinka pelata ja mitkä aseet saattavat olla sopivia jossakin paikassa. Tämä tieto on useimmiten hyödyllistä,mutta josku sharhaanjohtavaa.

SIVULAUKAUS



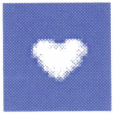
Laskee luodit liikkeelle aluksesi vasemmalta ja oikealta sivulta, kun tulituspainike on alaspainettu.

SUPER NASHWAN VOIMA



Kokonaiset 10 sekunttia täydellistä tuhovoimaa antava laite.

SYDÄN (PIENI)



Entistää aluksesi suojakilven puoleen maksimitehosta.

SYDÄN (ISO)



Entistää aluksesi suojakilven maksimitehoon.

Nämä pallo-olennot rikastuttavat elintapaasi.

KIIHDYTYS



Kuka tarvitsee vauhtiraitoja, kun sinulla on tämä 'kaveri', vai mitä?

LISÄ-VOIMA



Paranna laukaustesi voimakkuutta suurentamalla luodit kolme kertaa alkuperäisen kokoisiksi!



AUTOMAATTINEN TULITUS

Sinun ei tarvitse kuluttaa liipaisinsormeasi, pidä vain tulituspainike alaspainettuna. **Näillä jännittävillä lisälaitteilla teet syvän vaikutuksen kaikkiin.**

MEGABLASTER



Ampujien suosikki ampuu virtanaan ankaraa lasertulta. Enintään kolme voidaan kiinnittää aluksen edustaan.

TUNNE VIHOLLISESI

Kullakin tasolla elävät oliot ovat eri muotoisia ja kokoisia, joiden yksilölliset piirteet sinun on opittava. Tässä on muutamia näistä olioista, joiden kanssa voit joutua taisteluun.

BRACHIOPOD



Nämä simpukkaoliot heiluttelevat ja kikattelevat alas näyttöruutua. Onneksi ne eivät ammu sinua.

FLATWORM



Nämä 'karamelliraidalliset' olennot vääntelevät ja huutavat, mutta eivätvälitä ampua mitään.



TRILOBYTE

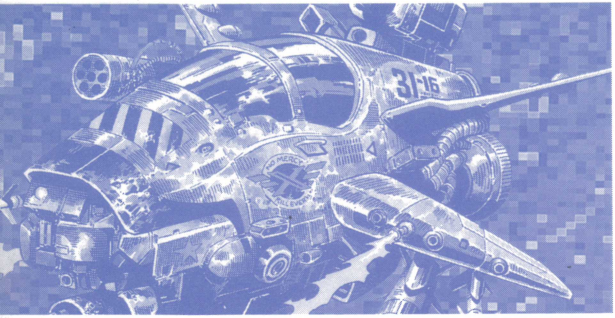
Nämä paksukuoriset kaunokaiset ovat ymmärrettävästi varovaisia läsnäolostasi, niinpä ne pysyvätkin etäällä ennenkuin ampuvat - eivätkä ne edes kysy kysymyksiä myöhemmin.

JELLYFISH



Sykkivät kuvaruudussa pitäen hauskaa. Eliminoi ne nopeasti varmistaaksesi, etteivät ne puutu sinun asioihin.

Xenon 2 on The Bitmap Brothers'ien tuotemerkki.
© 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. © Virgin Games 1992.
Suunnittelu: The Bitmap Brothers. Ohjelman muuntelu: Sean Cross, S.Green ja Mike Simpson. Original graphics by Mark Coleman. Grafiikan muuntelu: Alan Tomkins ja M Dadziz. Musiikin muuntelu Sega Master systeemille: Dave Whittaker. Alkuperäinen musiikki: Bomb the Bass. "Megablastin" kirjoittanut Tim Simenon. Tuottanut Pascal Gabriel, esiintyy Rhythm King Records'in luvalla. © Rhythm King Records 1988. ℗ Rhythm King Music.



Virgin GAMES

The BITMAP BROTHERS

SEGA™

Xenon 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1989, 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights Reserved. "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. This game is licensed by SEGA ENTERPRISES LTD. for play on the SEGA MASTER SYSTEM. Manual designed and set by Definition (London).
℗ Virgin Games Ltd, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH. Printed In Japan.