

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

##### COMMODORE 64 CASSETTE:

Pulsa "SHIFT" y RUN/STOP al mismo tiempo, y pulsa PLAY en el CASSETTE

##### COMMODORE 64 DISKETTE:

Escribe LOAD"\*", B1 y luego pulsa "RETURN"

##### ZX SPECTRUM 48K/ 128K/+ CASSETTE:-

Escribe LOAD"" y pulsa "ENTER"

Escribe LOAD"" y pulsa "ENTER"

##### AMSTRAD/ SCHNIEDER CASSETTE:-

##### ORDENADOR CON CASSETTE (p.e. CPC-464)

Pulsa "CTRL" y "ENTER" pequeño a la vez.

##### ORDENADOR CON DISKETTE Y CASSETTE OPCIONAL (p.e. CPC-612B)

Escribe "TAPE" y pulsa "RETURN", pulsa "CTRL" y "ENTER" pequeño a la vez.

##### AMSTRAD/ SCHNIEDER DISKETTE:-

##### ORDENADOR CON CASSETTE Y DISKETTE OPCIONAL (p.e. CPC-464)

Escribe "DISC" y pulsa "RETURN", escribe RUN"N y pulsa "RETURN"

Todos los programas se ejecutarán automáticamente después de la carga.

En caso de dificultades de carga, vea el capítulo SAVING y LOADING en el manual de su Ordenador.

Si se trata de un producto defectuoso, por favor devuélvalo al lugar donde fue adquirido.

XARQ

#### INSTRUCCIONES

##### INFORME DE LA MISION

El furor de los océanos en el lejano mundo de Xarqon que no tiene masas naturales de tierra, solo interminables mares. La Cooperativa de la Unión de Planetas comenzó a construir una Base Autónoma en Xarqon hace treinta años, y en treinta años la Base se ha convertido en un laberinto de acero y silicio denominado XARQ. En esos años la programación de la Base se ha deteriorado, tal vez por la entrada en los circuitos de sal del

océano, a lo mejor una tormenta de radiación del sol, o quizás se deba a una visita inesperada de los Rebeldes de la Tierra. Sea cual sea la razón, el caso es que la programación ha decidido limpiar el planeta y ha comenzado a acumular energía en su reactor nuclear, preparado para arrasarlo la superficie de Xarqon.

Tu misión es entrar en Xarq, inundando los Zimmerman Trenches del complejo, y destruir el Reactor Nuclear. Desgraciadamente los Sistemas de Defensa y Reparación de Xarq convierten a esta fortaleza en un reducto impenetrable de silicio y acero.

Si aceptas la misión, la llevarás a cabo dentro de tu certera y mortífera Nik-Nik Hi-Speed Hydraboat. La Cooperativa de la Unión de Planetas ha depositado sus esperanzas en ti.

#### INSTRUCCIONES DE JUEGO

Puedes controlar tu Nik-Nik Hydraboat con un joystick o con las siguientes teclas:

Accelerar ..... D  
Frenar ..... A  
Izquierda ..... Z  
Derecha ..... X  
Fuego ..... C  
Pausa ..... P

Tu Nik-Nik Hydraboat dispone de los siguientes sistemas:

- 1) Laser. Un laser delantero activado por el pulsador de disparo.
- 2) Misiles teledirigidos. Pulsa la letra G hasta que el rango requerido aparezca sobre la pantalla. Después, suelta la tecla y dirige el misil a izquierda y derecha.
- 3) Mortars. Pulsa la tecla M y controla el mortir con la tecla de fuego cuando se detecten misiles teledirigidos. El mortir viajara siguiendo la direccion del morro de tu Hydraboat.
- 4) Cargas de profundidad. Los submarinos utilizan sonar para lanzar torpedos contra ti. Puedes detectar la presencia de un submarino cerca por el significativo ping de su sonar. Pulsa la tecla D para soltar las cargas.

En la parte inferior de la pantalla esta representado el tablero de mandos. De izquierda a derecha:

- 1) Maquinas

- 2) Casco
- 3) Sistemas de Armamento
- 4) Radar
- 5) Escudos
- 6) Combustible
- 7) Profundidad del agua

Los Zimmerman Trenches rodean concentricamente el Reactor Central. Debes inundarlo destruyendo las puertas para entrar en Xarq. En Xarq las siguientes luces estan situadas encima de:

- 1) Luces blancas y azules sobre la estacion de Reparaciones
- 2) Luces verdes y negras indican Campo de los Generadores del Laser
- 3) Luces purpuras y negras son corrientes de Campos de Fuerza en la region de un millon Tesla.

El generador de la isla fue disenado por Simon Dunstan y usado con devastacion por Nick Cook.