

Instrucciones para DARK SIDE

CONTROLES: Joystick (Puerto 2 en Commodore) o teclado.

Movimiento:

Spectrum	Amstrad	Commodore	Función
O	O	↑	Adelante
K	K	=	Atrás
Q	Q	Q	Izquierda
W	W	W	Derecha
Ø	Copy o Ø	SHIFT	Fuego

En Spectrum y Amstrad también teclas de Cursor.

Ataque:

Spectrum	Amstrad	Commodore	Función
O	O		Cursor arriba
K	K	=	Cursor abajo
Q	Q	Q	Cursor Izquierda
W	W	W	Cursor Derecha
Ø	Copy o Ø	SHIFT	Fuego

* Barra de espacio para cambiar entre Modo de movimiento y Modo de ataque.

Otros controles.- (Teclado) Disponibles para Cargar, salvar y terminar opciones.

P	P	P	Mirar arriba
L	L	L	Mirar abajo
N	N	<	Inclinación Izquierda
M	M	>	Inclinación Derecha
A	A	A	Ampliar ángulo
Z	Z	Z	Reducir ángulo
I	I	I	Interrumpir

Sólo para Modo de Movimiento

S	S	S	Aumentar el tamaño del paso
X	X	X	Reducir el tamaño del paso
R	R	R	Subir verticalmente
F	F	F	Caer verticalmente agacharse
U	U	U	Girar en U
J	J	J	Reactor (on/off)
B	+	+	Visión (on/off)

CRÉDITOS

Dark ha sido diseñado y programado por Major Developments. Chris Andrew, Stephen "Bug" Northcott, Paul Gregory, Ian Andrew y Steinar Lund.

Diseño de carpeta: Steinar Lund.

Diseños adicionales y Diseño: Peter Carter.

Contribuciones adicionales: Kim Carpentier.

NOTA.- El producto de software adjunto, todos los diseñadores asociados y documentación tienen su correspondiente Copyright.

Está estrictamente prohibida su copia, préstamo, alquiler, ejecución y radiodifusión.

Freescape™ es marca registrada.
© Incentive Software Ltd.
© System 4 de España S.A.

DARK SIDE

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER
Commodore: SHIFT y RUNSTOP simultáneamente.
Amstrad: CTRL y tecla pequeña de ENTER
Amstrad Disc: RUN "" Disc

RESUMEN DE LA MISIÓN

¡BIENVENIDO A TU MISIÓN!

SITUACIÓN

A 200 años de los tiempos de Driler, los Ketar toman la revancha. En la cara oculta de la otra luna de Evath, Tricuspíd, un arma gigantesca, Zephyr One, ha sido construida con un único destino: desintegrar a Evath.

Para conseguir suficiente energía, una red de ECD ("Energy Collection Devices" – Módulos de energía) fue construida en la línea.

La célula solar suspendida en la cúspide de ECD recoge energía del sol de Evath y la transmite a través de la línea matriz de potencia para el asalto final a Evath.

OBJETIVO

Para evitar el pánico de masas en Evath, esta misión es altamente confidencial.

Has descendido de incógnito en Tricuspíd en una zona segura por una nave de patrulla rutinaria. Tu misión es destruir todos los ECD inutilizando la Zephyr One y salvar a Evath de una destrucción segura.

Guía de puntuación: Objetivo 1ª semana – Un millón de puntos.

EQUIPAMIENTO

Tu traje espacial viene complementado por láseres cuádruples, un escudo de plasma, un reactor para extra movilidad y un pequeño depósito de combustible.

VISIBILIDAD

El display muestra la visión generada por Freescape™ a través del caso de tu traje espacial. Las luces LED a la derecha indican el grado en el que los ECD están recolectando energía.

Cuando las luces LED se iluminen al máximo, ¡Zephyr One abrirá fuego!

EL TIEMPO ES CRUCIAL

Elath está a unos pocos minutos de la destrucción. Cada vez que se elimina un ECD, el grado de energía recolectada disminuirá, permitiendo más tiempo. ¡Sólo los mejores tendrán éxito!

¡Mucha suerte!

INFORMACIÓN DE LA MISIÓN

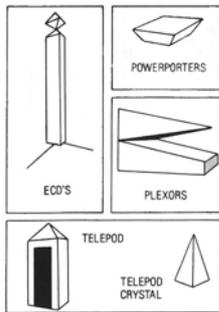
La información que sigue ha sido recogida de anteriores misiones sin éxito.

ECD'S.- Si se alcanza un ECD será desconectado. Si el ECD está conectado entre otros 2 ECD'S activos, el artificio se regenerará inmediatamente.

Powerporters.- Un producto de la tecnología futura. Estas planchas suspendidas son elementos tele portadores instantáneos.

Plexors.- Son defensas similares a tanques situadas alrededor de Tricuspíd. Te atacarán si estás a su alcance.

Telepod.- Este fue usado por los Ketars para conseguir el acceso a áreas restringidas. Antes de abandonar la luna, los Ketars escondieron los Cristales Telepod. Deben ser localizados antes de que pueda ser activado el Telepod.



DISPOSICIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LA PLATAFORMA CONSTRUIDA EN LA LUNA TRICUSPID

- 1.- La cara oculta.
- 2.- La cara iluminada.
- 3.- Zona de descenso.

