

DARK FUSION

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128

Cassette: Introduce la cinta en el cassette. Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco: Inserta el disco en la unidad. Teclea LOAD “*”,8,1 y pulsa RETURN. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

SPECTRUM 48K

Teclea LOAD “” y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

SPECTRUM 128K / +2

Utiliza TAPE LOADER como normalmente lo haces.

SPECTRUM + 3

Disco: Utiliza DISC LOADER como normalmente lo haces.

AMSTRAD

Cassette: Introduce la cinta en el cassette. Pulsa CONTROL (CTRL) y teclas pequeñas ENTER simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette y después, cualquier tecla. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco: Inserta el disco en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea | CPM y pulsa ENTER. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

MSX

Inserta la cinta en el cassette. Teclea LOAD”CAS:;R y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

ESCENARIO

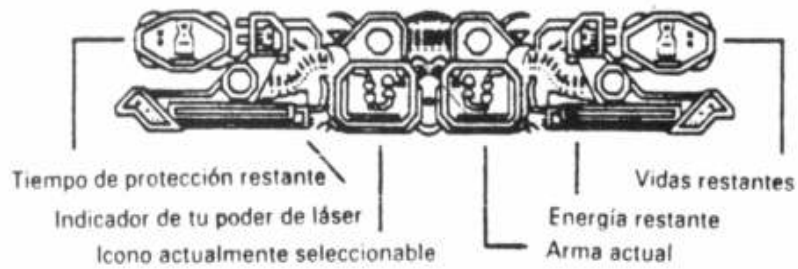
Sólo la élite más selecta ha sido capaz de superar la difícil prueba de los Cuerpos de Guerreros Guardianes; ésta exige una acción continuada para destruir las hordas de seres mutantes; excepcionales aptitudes de control para defenderte de las flotas espaciales de invasiones alienígenas y gran coraje para enfrentarte al monstruo de Foso de la Desesperación en un sangriento y despiadado combate. Después, la prueba más horripilante: entrar en la Cámara de la Metamorfosis para fundir tu esencia con la de tu enemigo vencido o enfrentarte al próximo desafío con los poderes de un simple mortal.

EL JUEGO

Cada nivel se divide en tres zonas: zona de combate, zona alienígena y zona de vuelo. Para entrar en una zona, primero deberás encontrar una cápsula de fusión (que aparece en pantalla como un faro parpadeante).

Para completar la zona de combate deberás entrar en dos zonas alienígenas y destruir a todos los alienígenas que encuentres. Después de matarlos a todos, busca la cápsula de fusión de la zona de vuelo y vuela con cuidado hacia el nivel siguiente.

PANEL DE CONTROL



DESPLAZAMIENTOS

COMMODORE 64/128

Todos los movimientos se controlan vía Joystick en la puerta 2.

Seleccionar arma: pulsa SPACE BAR.

Pausa en la partida: pulsa tecla COMMODORE.

Abandonar la partida: Pulsa Q.

AMSTRAD CPC

Mover a izquierda: pulsa K.

Mover a derecha: pulsa L.

Mover arriba: pulsa A.

Mover abajo: pulsa Z.

Disparar: pulsa SPACE BAR.

Seleccionar arma: pulsa S.

Pausa: pulsa P.

Abandonar: pulsa Q.

Teclas redefinibles desde el menú.

SPECTRUM 48/128K

Mover a izquierda: pulsa Z.

Mover a derecha: pulsa X.

Mover arriba: pulsa K.

Mover abajo: pulsa L.

Seleccionar arma: pulsa SPACE BAR.

Pausa: pulsa P.

Abandonar: pulsa Q.

Teclas redefinibles desde el menú.

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd.

BAZOOKA BILL SPECTRUM

CARGA

LOAD “” y ENTER.

LA HISTORIA

Bazooka Bill, un mercenario errante que mata por diez ha sido enviado a la Base Aérea de Clark en un último intento desesperado de rescatar al General Mac Arthur, dijeron ayer fuentes del Pentágono.

Mac Arthur está siendo retenido por una facción revolucionaria que ha tomado el control de algunas islas del Pacífico Sur. No se sabe exactamente dónde está, pero se cree que puede ser en algún sitio del archipiélago subtropical que se compone de las islas Leyte, Mindanao y Corregidor.

No se sabe mucho sobre Bazooka Bill, salvo que su apodo le viene de su época en el norte de África, cuando aparecía en tiempos de peligro con su bazooka al hombro. Sus proezas adquirieron visos míticos cuando dijeron que había atacado y derrotado a un nido de metralletas armado sólo con sus puños.

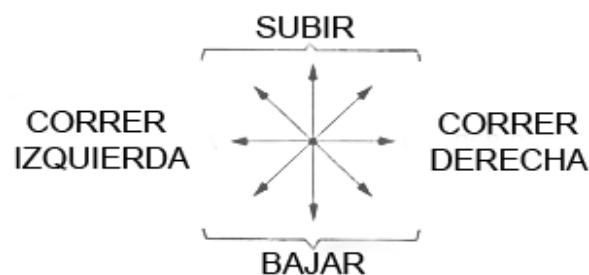
Esta vez, sin embargo, no parece que vaya a tenerlo tan fácil. Fuentes seguras afirman que los revolucionarios tienen un armamento impresionante, incluyendo tanques, camiones blindados, cazas y helicópteros. Bazooka Bill no tiene nada. Los expertos confían en que Bazooka Bill logre armas por el camino.

CONTROLES PARA EL COMBATE EN TIERRA

Este juego funciona con joystick o con teclado.

JOYSTICK

CON EL CONTROL DE DISPARO NO PULSADO



CON EL CONTROL DE DISPARO PULSADO



Si se pulsa el botón de disparo cuando Bazooka Bill está estacionario, éste atacará en la última dirección en la que miraba. Las teclas de función son las siguientes:

H: Pausa.

C: Continuar (ver más adelante).

F: Terminar partida en curso (vuelve al comienzo).

TECLADO

Q = Arriba

P = Derecha

Z = Abajo

I = Izquierda

ESPACIADOR = Seleccionar armas

OBTENIENDO ARMAS

Con toda su fuerza cuando está sin armas, Bazooka Bill es mucho más terrible armado. Debe poder encontrar armas abandonadas por sus enemigos, tales como cuchillos, metralletas, lanzallamas ¡e incluso bazookas!

Sin embargo, estas armas pueden ser defectuosas en algunos casos: por ejemplo, ¡al atacar tanques y camiones! En esos casos, Bazooka Bill deberá utilizar su cabeza para saber ¡cuál es el arma a utilizar!

Todas las armas tienen munición limitada, e incluso al cuchillo se le puede ir el filo. Según se le vaya terminando la munición al arma que está usando Bill en la actualidad, volverá automáticamente al arma que ha usado anteriormente. Si no la hubiera, ¡tendrá que usar sus puños!

Se puede seleccionar el arma siguiente tirando del joystick hacia abajo y pulsando el botón de disparo o pulsando el ESPACIADOR.

PARA GUIARTE

Explorar las islas no es fácil, y se ha usado un nuevo sistema para pasar de una pantalla a otra. Las escaleras que te encontrarás sirven tanto para subir o bajar como para dar la vuelta a una esquina. Al comienzo del juego, Bazooka Bill está de pie delante de un pequeño edificio en la ciudad. Prueba lo siguiente:

1. Sal corriendo al nivel del suelo. Al poco tiempo te darás cuenta de que estás dando vuelta tras vuelta al mismo edificio.
2. Vuelve al principio del juego (pulsando F para terminar la partida en curso) y sube por las primeras escaleras que veas: verás que te adentras más en la ciudad.
3. Esta facilidad para dar la vuelta a las esquinas no ocurre en todos los casos. Tendrás que determinar cuáles caminos te permiten hacerlo y cuáles no.

SECUENCIA DE VUELO

Para viajar entre islas, Bazooka debe localizar los aeródromos y robar uno de los cazas al enemigo. Una vez que suba a bordo del avión, recibirá su destino y podrá, por tanto, saber a dónde va.

VIDAS ADICIONALES

Bazooka Bill puede reunir suficiente comida, energía y armas para una vida más si logra matar a 100 enemigos. De ninguna manera, sin embargo, podrá acumular más de cinco vidas.

POSIBILIDAD DE CONTINUAR

Cuando Bazooka Bill pierde todas sus vidas, puedes seguir desde el punto donde fue matado por última vez. Esta opción la tienes durante breves momentos, que se indicarán en la pantalla por un reloj que irá descontando el tiempo que te quede para decidir. Mientras no llegue el contador a cero, puedes pulsar C y la puntuación se pondrá a cero, tus armas serán recuperadas y puedes seguir adelante.

© 1987 Fitzroy House

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo
De este programa sin la autorización expresa escrita de
ERBE Software S. A.

Distribuido en España por **ERBE Software S. A.**
Núñez Morgado, 11 – 28036 – Madrid

