

# DARK FUSION

## HOW TO LOAD

---

### **CBM 64/128**

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette recorder. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert disk into drive. Type **LOAD""",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

### **Spectrum 48K**

Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

### **Spectrum 128K/+2**

Use the **TAPE LOADER** as normal.

### **Spectrum +3**

**DISK:** Use the **DISK LOADER** as normal.

### **Amstrad**

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette recorder. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert the disk into the drive, label side up. Type **'CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

## **MSX**

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOAD"CAS:"**,R and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

## **SCENARIO**

---

Only the elite can pass the three phase test of the Corps of Guardian Warriors – co-ordinated fury in destruction of the mutant hordes of the underworld; supreme command skills in frantic defence against the invading alien space fleets and merciless nerve in bloody battle against the monster in the Pit of Despair. Then the final chilling decision – enter the Metamorphosis Chamber to fuse lifeforms with your vanquished foe or face your next challenge with only the powers your mortal form bestows on you.

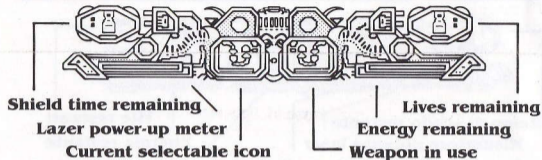
## **HOW TO PLAY**

---

Each level is divided into three zones – **Combat zone**, **Alien zone**, and **Flight zone**. To enter a zone the player must first find a *fusion pod* (denoted on the screen by a strobing beacon). To complete the **Combat zone** the player must enter two **Alien zones** and destroy the aliens within. After killing these aliens make your way to the **Flight zone** *fusion pod* then fly carefully through to the next level.

# THE CONTROL PANEL

---



## HOW TO MOVE

---

### Commodore 64/128

All movement controlled by joystick in port 2.

Select weapon – press SPACE BAR

To pause game – press COMMODORE KEY

To quit game – press Q

### Amstrad CPC

Move Left – press K

Move Right – press L

Move Up – press A

Move Down – press Z

To Fire – press SPACE BAR

Select Weapon – press S

Pause – press P

Quit – press Q

The above keys can be re-defined from the menu.

## **Spectrum 48/128K**

**Move Left** – press Z  
**Move Right** – press X  
**Move Up** – press K  
**Move Down** – press M  
**To Fire** – press L  
**Select Weapon** – press SPACE BAR  
**Pause** – press P  
**Quit** – press Q

The above keys can be re-defined from the menu.

## **CREDITS**

---

**Program Design and Coding** – Jobbee  
**Commodore 64 conversion** – Scott Guest  
**Graphic Design** – Berni  
**Music and Sound** – Jobbee and Benn.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**  
**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**

© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

# DARK FUSION

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

---

### CBM 64/128

**CASSETTE:** Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**DISQUETTE:** Introduire la disquette. Tapez **LOAD""**,8,1 et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 48K

Tapez **LOAD""** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 128K/+2

Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

### Spectrum +3

**DISQUETTE:** Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

### Amstrad

**CASSETTE:** Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**DISQUETTE:** Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez ;CPM et frappez ENTER. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

## **MSX**

Introduire la cassette dans le magnétophone. Taper BLOAD"CAS:",R et frapper ENTER. Enfoncer la touche PLAY du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

## **SCENARIO**

---

Seule l'élite réussit à passer les trois étapes du test du Corps des Combattants de Garde – rage contenue pour détruire les hordes de mutants des enfers; une aptitude à commander exceptionnelle pour vous défendre comme un fou contre les flottes spatiales des envahisseurs et un courage sans pitié pour vous battre à mort contre le monstre du Puits du Désespoir. Et puis le décision finale, une décision à vous glacer le sang – entrer dans la chambre de métamorphose pour amalgamer des formes de vie avec votre ennemi vaincu ou affronter l'épreuve suivante avec les pouvoirs d'un simple mortel.

## **REGLES DU JEU**

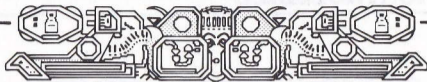
---

Chaque niveau est divisé en trois zones – zone de Combat, zone d'Extra-terrestre et zone de Vol. Pour pénétrer dans une zone le joueur doit d'abord trouver une capsule de fusion (indiquée sur l'écran par une balise clignotante).

Pour compléter la zone de Combat le joueur doit pénétrer dans deux zones d'Extra-terrestres et anéantir les extra-terrestres qui s'y trouvent. Après avoir tué trois extra-terrestres, dirigez-vous vers la capsule de fusion de la zone de Vol, puis volez prudemment jusqu'au niveau suivant.

# LE TABLEAU DE COMMANDE

---



Temps de protection qui reste  
Compteur de puissance à laser  
Icône de courant sélectionnable

Vies qui restent  
Energie qui reste  
Arme en utilisation

## DEPLACEMENTS

---

### Commodore 64/128

Tous les mouvements sont contrôlés par le manche à balai dans le point d'accès 2.

Sélectionnez l'arme – appuyez sur la BARRE

D'ESPACEMENT

Pour interrompre le jeu – appuyez sur la touche COMMODORE

Pour abandonner le jeu – appuyez sur Q

### Amstrad CPC

Pour vous déplacer vers la gauche – appuyez sur K

Pour vous déplacer vers la droite – appuyez sur L

Pour monter – appuyez sur A; Pour descendre – appuyez sur Z

Pour tirer – appuyez sur BARRE D'ESPACEMENT

Pour sélectionner une arme – appuyez sur S

Pour faire une pause – appuyez sur P

Pour quitter le jeu – appuyez sur Q

Les touches ci-dessus peuvent être redéfinies à partir du menu.

## **Spectrum 48/128K**

**Pour vous déplacer vers la gauche – appuyez sur Z**

**Pour vous déplacer vers la droite – appuyez sur X**

**Pour monter – appuyez sur K; Pour descendre – appuyez sur M**

**Pour tirer – appuyez sur L**

**Pour sélectionner une arme – appuyez sur BARRE D'ESPACEMENT**

**Pour faire une pause – appuyez sur P**

**Pour quitter le jeu – appuyez sur Q**

**Les touches ci-dessus peuvent être redéfinies à partir du menu.**

## **GENÉRIQUE**

---

**Conception et Programmation – Jobbee**

**Conversion pour le Commodore 64 – Scott Guest**

**Conception graphique – Berni**

**Musique et Son – Jobbee et Benn.**

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**

**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**

**© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.**

# DARK FUSION

## SO LÄDT MAN DAS SPIEL

---

### **CBM 64/128**

**KASSETTE:** Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

**DISKETTE:** Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD""** **“,8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### **Spectrum 48K**

**LOAD""** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### **Spectrum 128K/+2**

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

### **Spectrum +3**

**DISKETTE:** Den **DISKETTENLADER** in der üblichen weise benutzen.

### **Schneider**

**KASSETTE:** Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CRTL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**DISKETTE:** Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. ;CPM eingeben und ENTER drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

## **MSX**

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. BLOAD"CAS:",R eingeben und ENTER drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

## **SZENARIO**

---

Nur die Elite überlebt den Drei-Phasen-Test der Corps of Guardian Warriors (Die Truppen der Wachsoldaten) – eine gut abgestimmter Ausbruch an Zerstörung der mutierten Horden der Unterwelt, überlegene Steuerfähigkeiten in dem wilden Verteidigungskampf gegen die Invasion der Weltraumflotte der Aliens und eine gnadenlose Zerreißprobe in der blutigen Schlacht gegen die Monster aus dem Pit of Despair (die Höhle der Verzweiflung). Und dann kommt die letzte Entscheidung, die einem einen Schauer über den Rücken jagt: Sie müssen in die Kammer der Metamorphosis, um Lebensformen mit Ihrem bezwungenen Feind zu verschmelzen oder Sie müssen sich der nächsten Herausforderung stellen, bei der Ihnen nur Ihre normalen, sterblichen Kräfte zur Verfügung stehen.

## **SO WIRD GESPIELT**

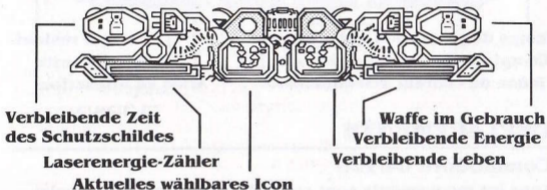
---

Jede Spielebene ist in drei Zonen unterteilt, die Kampfzone (Combat Zone), die Alienzone und die Flugzone (Flight zone). Um in eine Zone zu gelangen, muß der Spieler zuerst eine Fusionskammer finden (auf dem Bildschirm dargestellt durch ein stroboskopartiges Leuchtfeuer).

Um die Kampfzone erfolgreich abzuschließen, muß der Spieler in zwei Alienzonen und deren Aliens vernichten. Sobald man die Aliens vernichtet hat, muß man zur Fusionskammer der Flugzone und vorsichtig zur nächsten Spielebene fliegen.

## DAS KONTROLLBILD

---



## SO BEWEGT MAN SICH

---

### Commodore 64/128

Alle Bewegungen werdenn mit dem Joystick im Anschluß 2 gesteuert.

- Auswahl der Waffe – LEERTASTE drücken
- Spiel anhalten – COMMODORE-Taste drücken
- Spiel verlassen – Q-Taste drücken

## **Schneider CPC**

**Nach links – K-Taste drücken; nach rechts – L-Taste drücken  
nach oben – A-Taste drücken; nach unten – Z-Taste drücken  
Feuern – LEERTASTE drücken  
Waffe bestimmen – S-Taste drücken  
Spiel anhalten – P-Taste drücken  
Spiel verlassen – Q-Taste drücken**

**Die oben genannten Tasten können über das Menü neu definiert werden.**

## **Spectrum 48/128K**

**Nach links – Z-Taste drücken; nach rechts – X-Taste drücken  
nach oben – K-Taste drücken; nach unten – M-Taste drücken  
Feuern – L-Taste drücken  
Waffe bestimmen – LEERTASTE drücken  
Spiel anhalten – P-Taste drücken  
Spiel verlassen – Q-Taste drücken**

**Die oben genannten Tastenfunktionen können über das Menü neu definiert werden.**

## **AUTORENHINWEIS**

---

**Programmwurf – Jobbee**

**Bearbeitung für den Commodore 64 – Scott Guest**

**Grafik – Berni**

**Musik und Ton – Jobbee und Benn.**

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**

**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**

**© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren,  
Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens  
verboten.**

# **DARK FUSION**

## **COME CARICARE**

---

### **CBM 64/128**

**CASSETTA:** Inserire la cassetta. Premere contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

**DISCHETTO:** Inserire il dischetto nel drive. Battere **LOAD""",8,1** e premere **RETURN**. Il programma si carica e gira automaticamente.

### **Spectrum 48K**

Battere **LOAD"""** e premere **RETURN**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

### **Spectrum 128K-/+2**

Usare il **CARICA NASTRO** come al solito.

### **Spectrum +3**

Usare il **CARICATOR DISCHETTO** come al solito.

### **Amstrad**

**CASSETTA:** Inserire cassetta. Premere contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** minuscolo. Premere **PLAY** sul registratore e poi un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente.

**DISCHETTO:** Inserire il dischetto nel drive con l'etichetta rivolta in alto. Battere **ICPM** e premere **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

## **MSX**

**Inserire cassetta. Battere BLOAD"CAS:" ,R e premere ENTER. Premere PLAY sul registratore. Il programme si carica e gira automaticamente.**

## **SCENARIO**

---

**Solo gli eletti sono in grado di passare le tre fasi della prova del Corpo dei Guardiani Guerrieri – furia controllata nel distruggere le orde dio mutanti della malavita; abilità di comando superlative nell'affannosa difesa contro le flotte spaziali degli alieni invasori, e un coraggio spietato nella sanguinosa battaglia contro il mostro della Fossa della Disperazione. E in ultimo, l'agghiacciante decisione finale – entrare nella camera delle metamorfosi per fondersi con i nemici sconfitti, oppure affrontare la prossima sfida unicamente con le forze di un mortale.**

## **COME GIOCARE**

---

**Ogni livello è diviso in tre zone – La zona di combattimento, la zona degli Alieni e la zone di Volo. Per accedere ad una zona, il giocatore deve prima trovare una capsula di fusione (denotata sullo schermo da un segnale stroboscopico).**

**Per completare la zone di combattimento, il giocatore deve entrare in due zone di Alieni distruggendo tutti quelli che vi sono all'interno. Dopo averli uccisi, deve recarsi nella zona di Volo della capsula di fusione, e volare, quindi, con attenzione verso il prossimo livello.**

# IL PANNELLO DI CONTROLLO

---



**Tempo di scudo restante**  
**Misuratore potenza laser**  
**Icona corrente selezionabile**

**Vite restanti**  
**Energia restante**  
**Armi utilizzate**

---

## COME MUOVERE

### **Commodore 64/128**

**Tutti i movimenti sono controllati da un joystick in porta 2.**

**Seleziona arma – BARRA**

**Pausa – Tasto COMMODORE**

**Abbandona il gioco – Q**

### **Amstrad CPC**

**Muove a Sinistra – K; Muove a Destra – L; Muove Su – A;**

**Muove Giù – Z; Fuoco – BARRA; Seleziona arma – S;**

**Pausa – P; Abbandona – Q**

**I tasti sopraelencati, possono essere ridefiniti dal menu.**

### **Spectrum 48/128K**

**Muove a Sinistra – Z; Muove a Destra – X; Muove Su – K;**

**Muove Giù – M; Fuoco – L; Seleziona arma – BARRA;**

**Pausa – P; Abbandona – Q**

**I tasti sopraelencati, possono essere ridefiniti dal menu.**

# TITOLI

---

**Disegno e codificazione programma – Jobbee**

**Conversione Commodore 64 – Scott Guest**

**Grafica – Berni**

**Musica ed effetti sonori – Jobbee e Benn.**

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**

**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**

**©1988. Tutti i diritti riservati. Qualunque copiatura, affitto, prestito o rivendita con ogni mezzo, non autorizzati, sono espressamente vietati.**