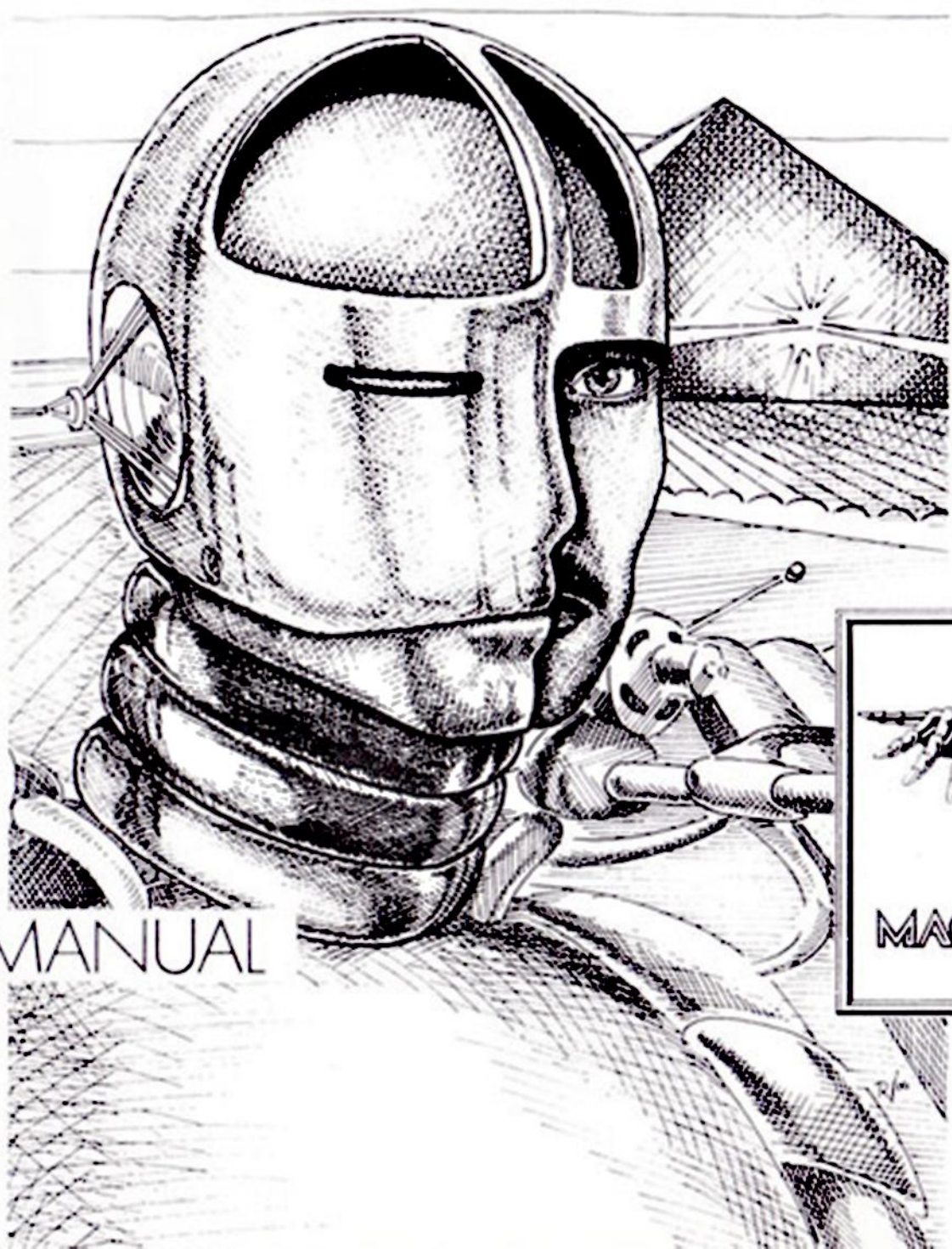


Nightdown



MANUAL





Nightdown

IMPRESSUM

Programmed by.....Ulrich Schulz
and.....Christoph Schmidt
Programmed & Graphics by.....Dirk Braunstein
Graphics by.....Dirk Schulz
and.....Ralf Vogel
Music by.....Thomas Hermann
Sound Fx.....Allan Pedersen
and.....Maniacs of noise

Copyright 1989 by micropartner GmbH
Produced by MAGIC BYTES

Layout & Artwork.....Ralf Vogel
and.....Hans-Georg Witte
Artwork.....Dirk Schulz
and.....Dave T. Anderson
Text, Types & Illustrations.....Stefan Reißmann
Translations.....Nathalie Escot
and.....Dave T. Anderson

Thanks to:

Jörg, Frank, Markus, Susanne, Elisabeth, Ute
and the best Test-Player Thomas (Theo Detonato)



Prolog

"Wirst Du es schaffen?"

"Ja!" ruft Stuart verzweifelt. Verzweifelt deswegen, weil er endlich anfangen möchte.

"Alle 10 Level?", fragt die Stimme in perfektem Quadrosound.

"Ja, Gott, ja.." Stuart stöhnt und rauft sich die Haare...

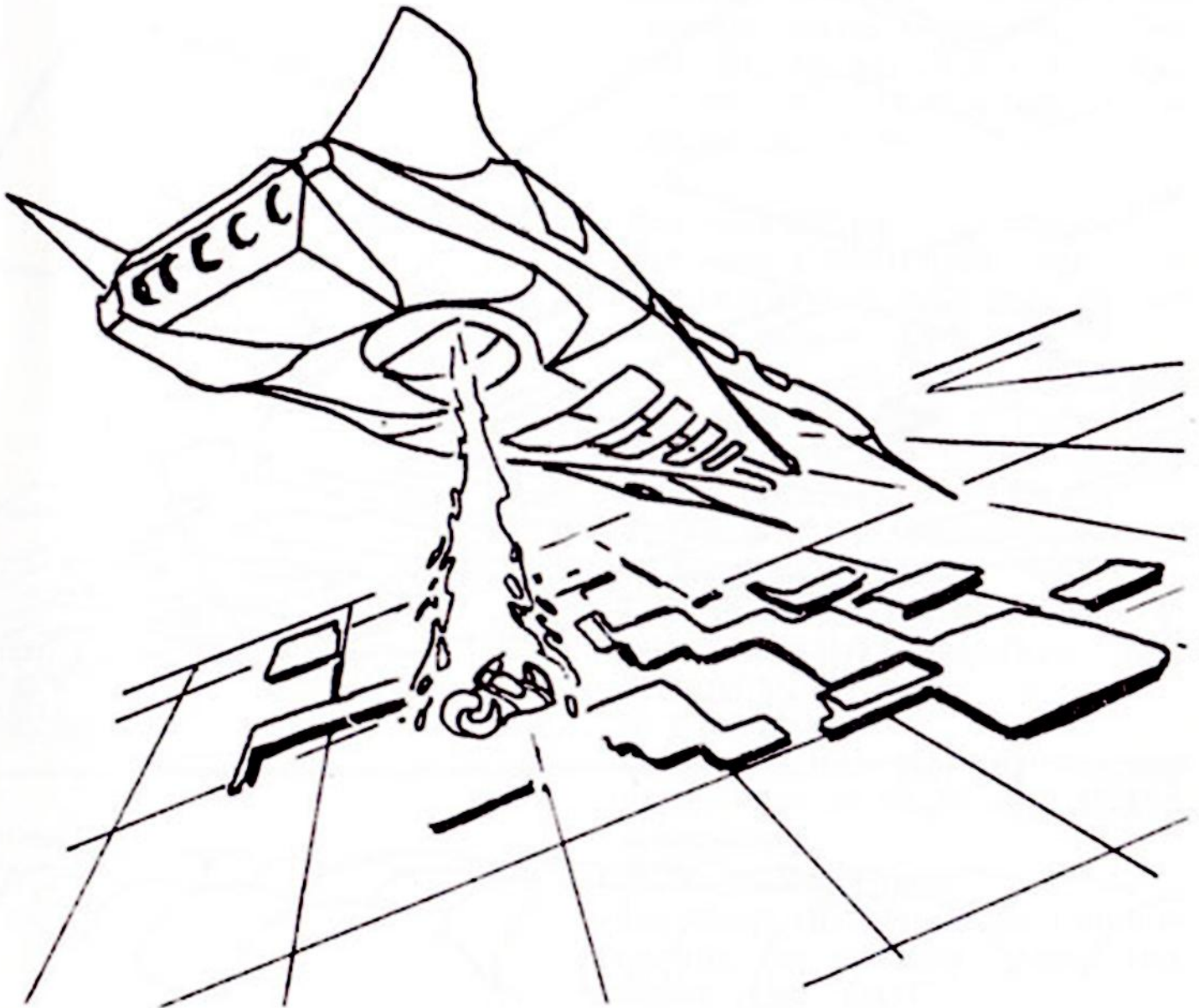




Dies ist aber nicht die Story von Stuart, dem jungen Roboticingenieur, der einen gutbezahlten Job bei der Intergalactic Robot Cooperation (IRC) haben will. Dies ist die Story von dem sagenhaften Kunstplaneten Nightdawn:

Nightdawn

Nightdawn ist eine völlig irre Konstruktion. Er sieht aus wie ein Planet (von weitem), schmeckt angeblich auch so und hat eine eigene Umlaufbahn. Nightdawn ist in Wirklichkeit aber eine pandimensionale Matrix-projektion eines Computerprogrammes, d.h. eine materialisierte Idee. Diese Idee hat sich ein kluger Programmierer des IRC gut bezahlen lassen – liegen die Kosten für den Komplettpreis eines Vollmaterie-Planeten doch immens höher!

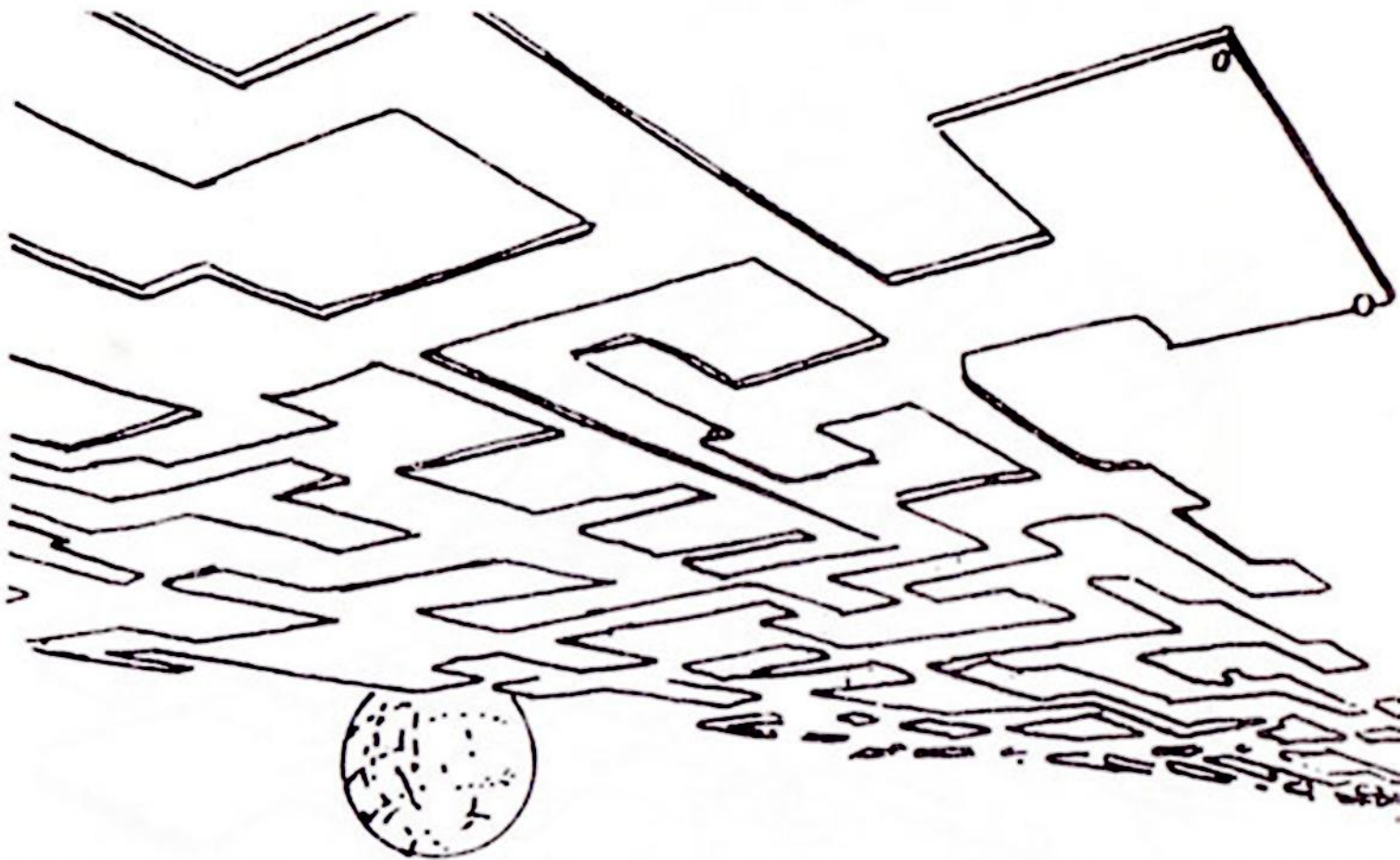




Die Oberfläche von Nightdawn besteht aus skurrilen Rasterstrukturen, die jedoch nicht der Schauplatz bzw. nicht die Arena für die Robotertests sind. "Arenen" sind dagegen die 10 abstrakt geformten, labyrinthischen Plattformkonstellationen, die getreu der Idee des oben erwähnten Programmieres aussehen wie Leiterbahnen innerhalb eines Mikrochips. Diese Plattformen sind es auch, die Du dank Deines Tele-Video-Systems aus Deiner Umlaufbahn um Nightdawn heranzoomen kannst. Ein Transportraum setzt nun den ersten Explorer auf dem Startfeld einer Plattform ab, und Du darfst ihn dann durch die technischen "Unwetter" dieses Levels bis zum "EXIT" fernsteuern.

Die Plattformen

Die Plattformen werden auch Level genannt. Es gibt 10 Stück.





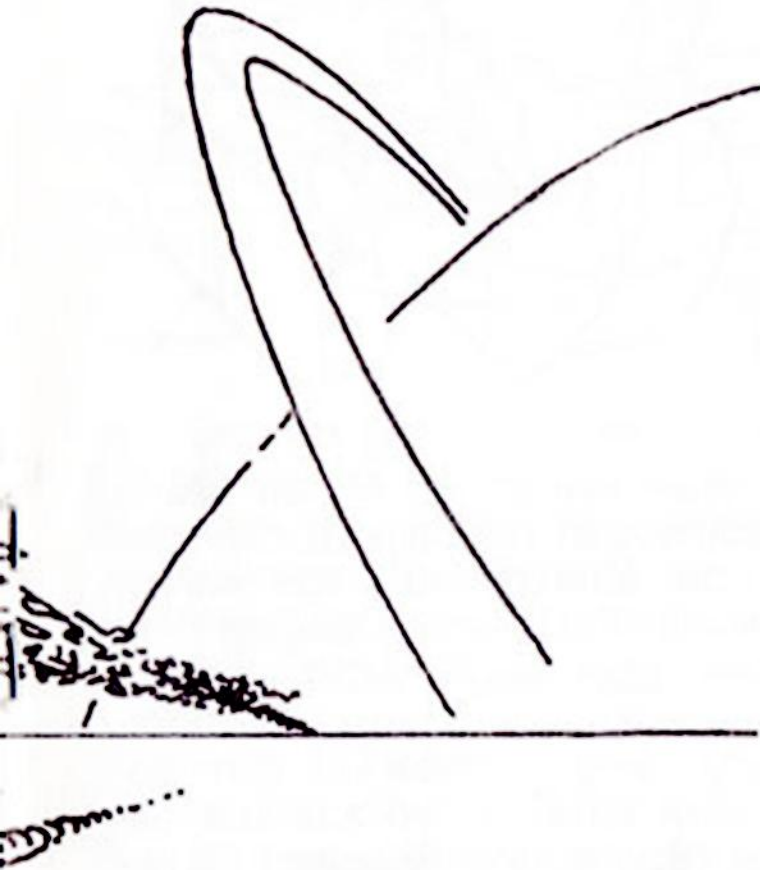
Allen ist u.a. eines gemeinsam: Der zu testende Roboter kann herunterfallen!

Du mußt auf dem ersten Level mit dem Explorer ND-1 beginnen. Du selber sitzt in dem Cybernetic-Control-Center eines Raumers des IRC und steuert den Roboter per Fernsteuerung. Dafür steht Dir ein kleines, aber sinniges Gerät zu Verfügung: Der Joystick.

Die Steuerung

Es ist ganz einfach: Joystick nach oben bedeutet nach Norden fahren, nach links bedeutet nach Westen fahren. Nach unten oder rechts drücken, und der Roboter bewegt sich nach Süden oder nach Osten.

Der Fire-Button löst die beiden Doppel-Thermostrahler aus. Steht der Roboter über einem Schalter, so wird dieser mittels des Fire-Buttons betätigt. Für die C-64 Version speziell gilt noch: Der Fire-Button schaltet bei eingebrochener Dunkelheit die Scheinwerfer an.



Die Ausrüstung

Auf den Plattformen liegen an unbekanntenen Orten sogenannte "Kits" herum. Das sind Techno-Packs, die dem Explorer die zum Überleben notwendigen Fähigkeiten verleihen. Es gibt 4 verschiedene "Kits":

1. Doppel-Thermostrahler.

2. Minen-Detektor.

Der Detektor macht Minen in der nächsten Umgebung des Robots sichtbar.

3. Exit-Zeiger.

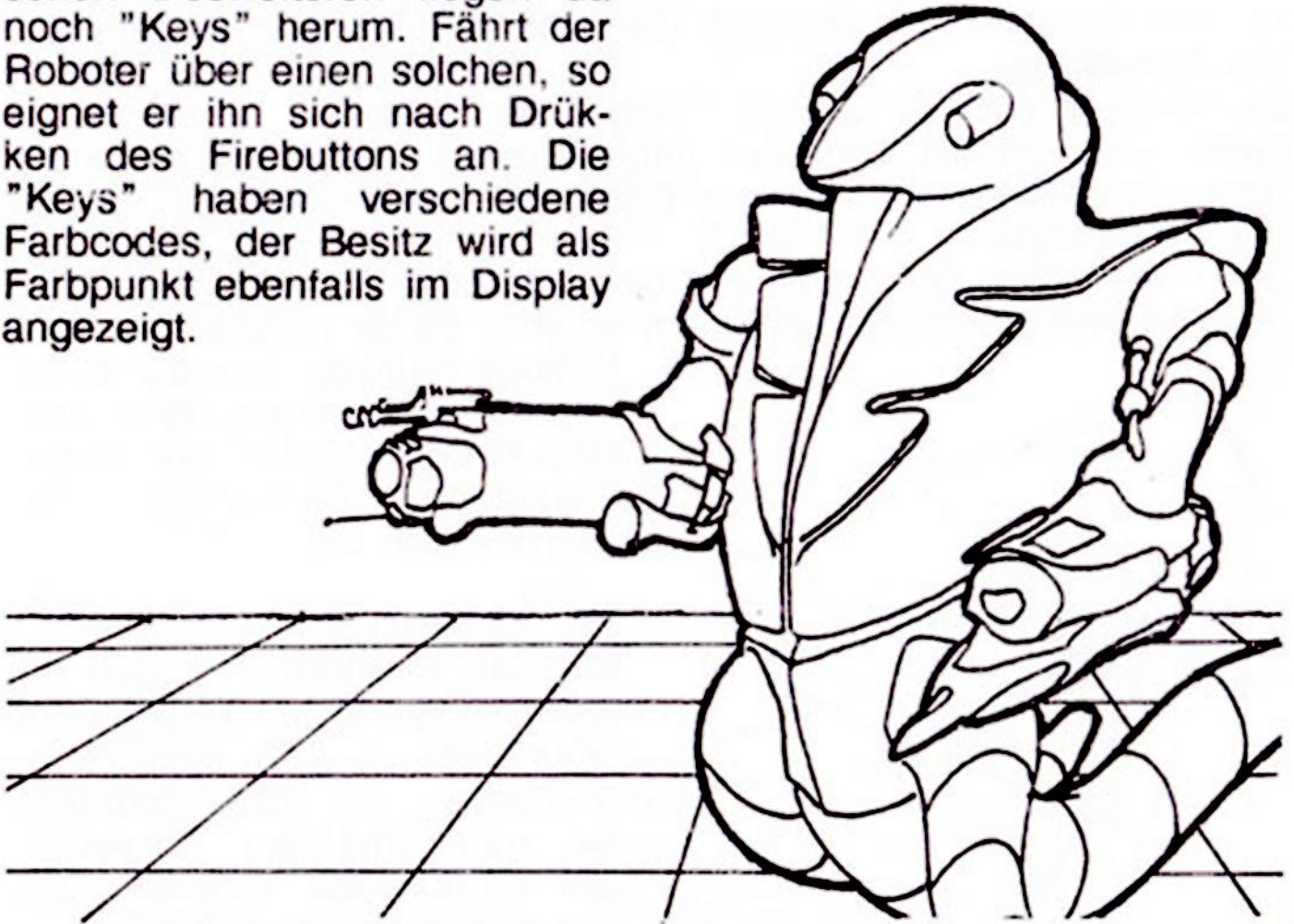
Dieses Gerät läßt im Display einen Pfeil in Richtung "EXIT" erscheinen.

4. Absolutes Radar.

Es zeigt mittels eines Leuchtpunkts im Display genau die Stelle vom "EXIT".



Die letzten beiden Techno-Packs erhält man erst ab dem 5. Level, denn dann werden die Plattformen noch labyrinthischer. Desweiteren liegen da noch "Keys" herum. Fährt der Roboter über einen solchen, so eignet er ihn sich nach Drücken des Firebuttons an. Die "Keys" haben verschiedene Farbcodes, der Besitz wird als Farbpunkt ebenfalls im Display angezeigt.



Die Hindernisse

Also, da wären erstmal die schon oben erwähnten Minen. Dann sind an manchen Stellen Bombenschleudern stationiert, die aber zerschossen werden können. Wenn der Explorer zu lange wartet, also nichts tut, so wird er außerdem von Flugbomben angegriffen. Die kommen an bestimmten Punkten aber auch sofort angefliegen... Desweiteren existieren Lasersperren und Transportbänder. Beide lassen sich ausschalten. Dafür sind Schalter in den Boden eingelassen. Da die Schalter nicht da sind, wo z.B. die Lasersperren sich befinden, sind beide (Sperre und Schalter) nummeriert. Die abgeschalteten Lasersperren sind aber nicht ungefährlich, denn die Abstrahlprojektoren stehen noch unter Energie-spannung. Die Transportbänder wirken wie Einbahnstraßen, d.h.

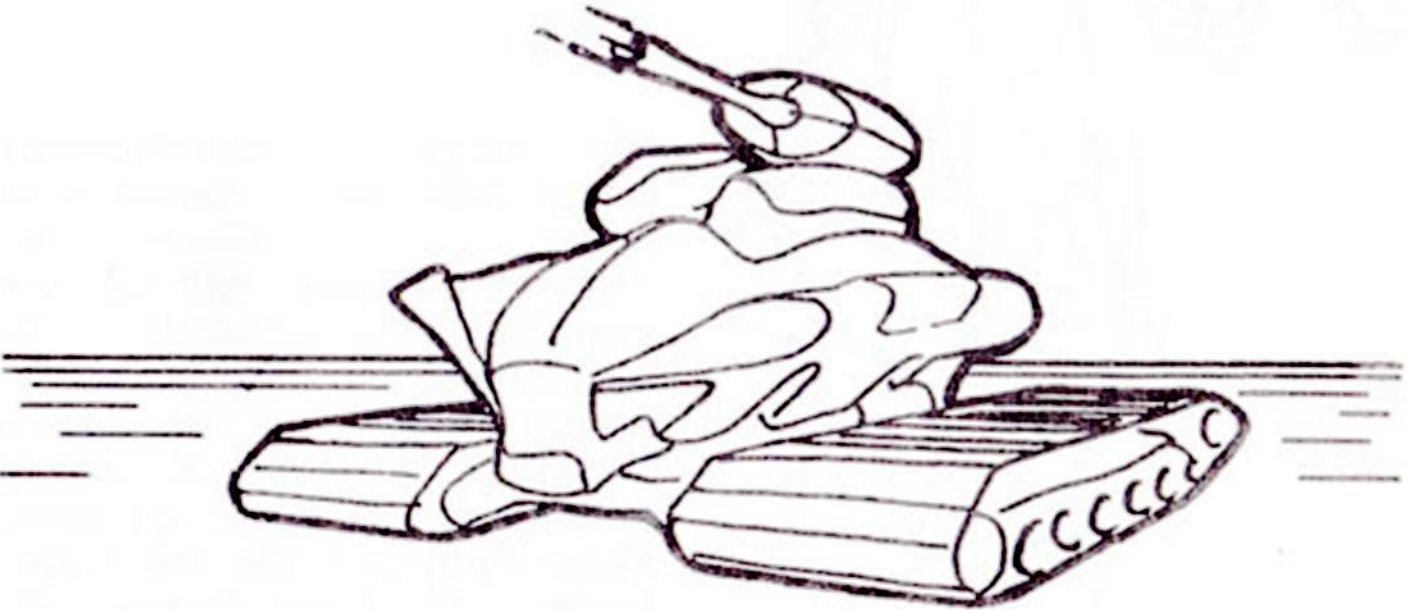


sie können Dich daran hindern, einen bestimmten Ort zu erreichen.

Durch Anfahren der entsprechenden Schalter mit dem Roboter und Betätigen des Fire-Buttons kannst Du sie (de)aktivieren. Die aufgesammelten "Keys" ermöglichen Dir verschiedene Tore zu öffnen. Dabei passen nur die Schlüssel zu den Schlössern der Tore, die farblich übereinstimmen. Bei der ST und AMIGA Version läuft am Rand einer Plattform ein Minenleger entlang. Der spuckt Minen aus. Außerdem existiert dort auch ein gegnerischer Roboter (ab dem 5.Level).

Die Hilfsmittel

An einigen Punkten stehen Transmitterstationen. Einfach reinfah-



ren und ab geht die Post. Doch Vorsicht: Sie wirken nur in eine Richtung.

Ein Roboter verbraucht natürlich Energie und darum existieren auch einige Energiestationen. Der Robot kann dort auftanken. Aber aufgepaßt: Er ist während der Zeit ein beliebtes Ziel der Flugbomben!

Strategie & Taktik

Abgesehen davon, daß Du Dich erst nach einiger Zeit auf den Plattformen zurechtfinden wirst, solltest Du nach einem vorausschauenden Plan agieren. Da z.B. die Transmitterstationen nur in eine Richtung funktionieren, müßtest Du u.U. die "Keys" vor Deiner Transmission aufsammeln. Denn Du könntest "zu Fuß" auch



nicht mehr zurückkehren, weil sich die Schalter für die noch aktivierten Lasersperren auf den nun unerreichbaren Sektoren der Plattform befinden. Also: Auch die Lasersperren rechtzeitig deaktivieren. Für Deine Versuche pro Level stehen Dir 6 Roboter zur Verfügung.

Epilog

Der junge Roboticingenieur Stuart sitzt hinter seinen Kontrollen und steuert den "ND-1". Er weiß, daß viel von seinem Erfolg abhängt – für ihn abhängt. Keinen Gedanken verschwendet er an seine Freundin, die im 7. Monat schwanger ist! Oder an seine Katze Pettycout, die mit Tuberkulose im Medi-Center von

Psyгато-II liegt. Er denkt an das Geräusch der Straßenkehrmaschinen, die vor seinem Haus in Greenwich-Village den frühen Morgen ankündigen, während er den letzten Schluck aus der Bierflasche nimmt und weiß, daß ihn das bald einsetzende Gezwitscher der Vögel vor seinem Fenster nicht einschlafen lassen wird... HALT. Die Pflicht ruft. Bzw. der akustische Multi Sens-JaULmatic Flugbombenwarner! Mit einem schrillen Warnton (vom Central-Master-Control-Computer C.M.C.C. perfekt synchronisiert zur sichtbaren Bewegung der Flugbomben) wird Stuart in die Wirklichkeit gerissen. Und sein Roboter in tausend Stücke. Stuart rauft sich die Haare, und er verflucht Nightdawn. "Scheiß Spiel" brüllt er.

Das war dann doch noch die Story von Stuart...