



Contents

English

Loading.....	1
The Frontier Alfa.....	1
Controls.....	2
The City Area.....	3
Credits.....	4

French

Chargement.....	5
La Frontiere Alfa.....	5
Commandes.....	6
La Ville.....	7
Remerciements.....	9

German

Das spiel laden.....	11
Der Frontier Alfa.....	11
Bedienung.....	12
Das Stradtgebeit.....	13
Mitarbeiter.....	15

Italian

Caricamento.....	17
La Frontiera Alfa.....	17
Controlli.....	18
La zona della Citta.....	19
Crediti.....	21

MOONFALL

By JUKKA TAPANIMAKI

LOADING

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*",8,1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

ATARI ST

Atari 520 ST/STE series and 1040 ST/STE series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

THE FRONTIER ALFA

Dedalus I, the first starship ever built by man was ready for take off in 2052. Its destination was Wolf 359, a small red star some 8.1 light years away.

After several generations the voyage was over and the scientists were prepared to start colonising the planets. However, they had a major shock: the solar system had two gas giants and a series of asteroid belts, but no

planets that would have been suitable for human colonies.

Further investigation revealed that among the asteroids flew thousands of small automatically controlled mining crafts, probably the aliens had blown up all planets to make mining easier. By tracking the alien ships they finally located an object which was too big to be an asteroid, but too small to be a planet, so it had to be a moon that didn't orbit a planet anymore. They started to call it The Frontier Alfa.

The moon turned out to be a base for more than one alien lifeform. The majority of the colonies were ruled by strange robotic creatures, the Roboforms. The Remusians, small bug-eyed humanoids seemed to have a less active role. If they could live together in peace, then there certainly should be enough room for humans. They were wrong. The relationship between the two lifeforms was rather special: the Remusians were actually the creators of the Roboforms. After many centuries of technical evolution the robots had started to act independently. For them the purpose of life had three aspects: explore, produce, make profit.

The starship Dedalus I was captured by the Roboforms and the crew was forced to work as slaves in moonbases, power plants and factories. There are rumours that some scientist managed to escape and established hidden human colonies.

OPERATION MOONFALL

The prospects for escape were not promising. The concept of taking the Roboform army by force was totally ridiculous. The only way was to win their confidence by becoming one of them.

You are the first human that was granted a trading permission. The Roboform transporters were not suitable for a human, so they gave you a modified X-termius class freighter, originally used by the Remusians. Secretly the human scientist modified it further by installing more powerful engines and better weapon systems.

The Frontier Alfa isn't actually a very secure place. The Remusians and even the Roboforms have outlaws that

want to use your ship for target practice and like to have some free cargo. In addition to this the moon is very famous among the space pirates, because the Roboforms don't ask any questions if someone wants to buy or sell something.

The trading pilots have five ratings indicating their success in battle. The ratings applied to a human pilot are dove, raven, orchid, sun and supernova. The first four are divided into five ranks: iron, copper, silver, gold and platinum. Improving your rating is essential if you want to get more demanding missions and better rewards.

Your ultimate goal is to make enough profits to buy the whole moon and to become the Supreme Leader. Good luck, captain!

Flying the ship

The X-termius class freighter is very easy to fly because it is a skimmer craft. It maintains a horizontally oriented position in all circumstances and changes altitude vertically. It has two separate engines: a normal engine running on chemical fuel and a booster engine using nuclear fuel. The booster produces a highly radioactive energy jet for which reason it is automatically deactivated if a city area or other ships are within the safety margin.

If the chemical fuel runs out you are in a desperate situation because it is not possible to approach a city area. Therefore the nearest city sends a refuel ship to help you. If possible use the booster engine to make the distance shorter. A refuelling fee of 100 lunariums is deducted when you access a communication link and can afford to pay it.

CONTROLS

Commodore 64

Keyboard controls during flight

Space	increase speed
c=	decrease speed
*	joystick + keyboard/one hand mode
<- (back arrow)	booster on/off
F1	front view
F3	right view
F5	left view
F7	rear view
Z	missile on/off
X	mine on/off

C	stunner on/off
V	bait droid on/off
B	toggle between a normal laser and a plasma gun
N	navigational computer
M	multicolour/high resolution graphics
RETURN	all details/dots only (alternatively wiggle the joystick)
I	inventory
S	status
-	1x zoom
+	2x zoom
P	pause
Q	restart

Commodore Amiga/Atari ST

Space	Fire
Right Shift	increase speed
Right Alt (Amiga)	decrease speed
Caps Lock (ST)	decrease speed
Return	booster on/off
Up Arrow	front
Left Arrow	left view
Right Arrow	right view
Down Arrow	rear view
Z	missile on/off
X	mine on/off
C	stunner on/off
V	bait droid on/off
B	toggle between normal laser and plasma gun
N	navigational computer (normal/status/data)
M	change navigational mode
<	zoom out
>	zoom in
I	inventory
S	status
P	pause game
ESC	restart game

THE CITY AREA

Each city has at least one landing pad, which looks like a flashing square. To get inside a city place the ship over a pad and move downwards. Press the fire button to get back on the surface again. The communication links are used for trading, buying equipment, getting information and for saving and loading your current status. To access a C-link move in front of the diamond shaped object (C64) / computer screen (ST/Amiga) in the wall. The C-link options are selected by pushing forward or pulling back on the stick and pressing the fire button. An alternative way is to press a number key (1-6).

Buy, sell and equip options

These three options function in a similar way. On the top of the screen is a command line: EXIT, INVENTORY, PAGE. Select a command by moving right or left on the stick and press the fire button. If the PAGE command doesn't have any effect, there is only one page available. To select an item move the flashing cursor by pushing or pulling on the stick, or by pressing RETURN on an empty row. Type in the amount you want to buy or sell and press RETURN.

Information option

This is used for buying cities and to get some useful hints. If your rating is high enough you might get a special mission. After a mission has been accomplished, always remember to report back, because otherwise you don't get other missions. You also get a handsome payment depending on the complexity of the mission.

Clone option

This option is used for saving your current status or loading a previously saved status. The menu line on the top of the screen has three commands: EXIT, SAVE, DISK. Moving right or left on the stick to change the highlighted command and press the fire button to toggle between the save/load and disk/tape (C64 only) settings. Type in the filename (up to 16 letters) and press RETURN. To abort any disk or tape operation press RUN/STOP (C64) / ESC (ST/Amiga).

Equipment and weapons

Refuelling, buying extra equipment and fitting new weapons is possible in all cities by using the `equip` option in the main communication link.

Equipment

Fuel and Booster fuel target for it. Only one droid fits in the ship, but it is possible to collect it back if it hasn't been destroyed. Because of the high price it is advisable to use it only in real emergency

Plasma gun

The Nova Plasma Beam Laser has about three times the power of a standard laser. Because of a major design failure the generators don't have enough power to recharge the weapon. In fact the only way to replenish a plasma gun is to fly through a thunderstorm. For this reason it is sensible to save the energy for tough situations. Pressing `B` toggles between a normal laser and a plasma gun.

NOTE: missiles, stunners and the plasma gun are used only in front view.

Navigation

Navigation computer

The map screen shows your location as a flashing white dot in the middle, other ships as flashing purple dots and the nearby cities. The number keys 1-8 (C64) / the plus and minus keys (ST/Amiga) change the magnification. The computer has three different modes, which are selected by pressing the CTRL-key (C64) / M (ST/Amiga). You can control your ship normally in all modes except the data mode. Use the fire button to exit from the computer.

Normal mode

The colour of the city indicates the type:

white = moonbase (at least 4 sectors)
white = power plant (1 sector)
green = factory
purple = Remus base

Status mode

This is like the normal mode, but in addition the cities that you have bought are shown as flashing dots or squares.

Data mode

This mode is used to get information about the cities. Use the stick to move the cross hair around. The type and the ID number of the nearest city is presented automatically.

Trading

The X-termius class freighter has a cargo capacity of 200 tons, which makes it ideal for trading. There are 18 different categories of products varying from cheap plankton tanks and arboretums to expensive artefacts and scientific staff.

Product Average prize (lunariums)

The ship's two engines function independently and have separate fuel tanks as well. Always remember that both of them are vitally important.

Shield units

Initially the ship has only one shield unit, but there is room for up to four shield generators. One shield can take 16 laser hits. The main power source recharges the shields automatically.

Solar cell

The Skylink Solar Cell Mk II is a very good investment: during daytime it drops the fuel consumption to only 1/5 of the normal level thus making much longer journeys possible.

Attractor

Under the rocky surface lives a peculiar lifeform: a dustworm. These large animals are active only at sunrise or sunset, when they sometimes appear on the surface. The attractor doesn't actually attract the worms, it sends ultrasonic waves that make them feel uncomfortable enough to climb up.

Weapon systems

Lasers

Initially the ship is equipped with a standard laser ~n front view. Extra lasers for right, left and rear views are available, but the prices are high.

Missile

The ship can carry up to four computer guided Dragons Jaw missiles. After activating a missile it has to be targeted on an object. A flashing cross hair indicates that you can launch a missile by pressing the fire button.

Mine

The Dragons Breath proximity mine function as a close range smart bomb. It is used simply by activating the weapon and pressing the button. After dropping a mine it stays airborne and its speed decreases slowly. You can collect back unused mines by colliding with them. Up to three mines can be installed in the ship.

Stunner

Stunner is a commonly used name for the Electromagnetic Pulse Generator (EPG). This non-destructive weapon is used in a similar way as a missile. It temporarily disables an enemy ship thus giving you a big advantage in combat. The ship has space for two stunners.

Bait Droid

The Nebula Bait Droid is the most effective defensive weapon available. By using some complicated ghost image technology it confuses the enemy's battle computer and becomes the primary

Class 1 items:

Plankton	3.00
Greenery	6.00
Dustworms	10.00
Ant Farm	15.00
Spices	22.00

Class 2 Items:

Water	41.00
Oxygen	65.00
Crystals	123.00
Generators	252.00

Class 3 Items

Chemicals	534.00
Polymers	828.00
Components	1249.00
Robots	1840.00

Class 4 Items

Translator	2314.00
Exotic Pets	4186.00
Leisure Kit	5251.00

Class 5 Items

Antiques	6740.00
Scientist	7453.00

A moonbase is usually specialised in producing class 1 items, a power plant produces class 2 items and a factory produces class 3 items. A Remus base is usually the best source for class 4 and 5 items.

CREDITS

Original game design by Jukka Tapanimaki.

Commodore 64 Version by Jukka Tapanimaki.

Atari ST and Commodore Amiga version by Imperial Software Designs.

Sound by Sound Images (Atari ST and Commodore Amiga).

Produced by Paul Chamberlain and Barry Simpson.

© 21st Century Entertainment Ltd., 1990/91.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of 21st Century Entertainment Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

MOONFALL

De JUKKA TAPANIMAKI

CHARGEMENT

Commodore Cassette

Commodore 64 ou 128 avec lecteur de cassette.

Il est recommandé de débrancher tout autre matériel de votre ordinateur. Brancher le lecteur de cassette sur l'ordinateur, introduire la cassette dans le lecteur de cassette et rembobiner si nécessaire. Appuyer sur SHIFT et les touches RUN/STOP sur le clavier, et appuyer sur la touche 'play' du lecteur de cassette. Le jeu se charge en quelques minutes.

Commodore Disque

Commodore 64 ou 128 avec unité de disque

Il est recommandé de débrancher tout autre matériel de votre ordinateur. Brancher l'unité de disque sur l'ordinateur, introduire la disquette dans l'unité. Taper LOAD "*",8,1 et appuyer sur RETURN. Le jeu se charge en quelques minutes.

ATARI ST

Atari série 520 ST/STE et 1040 ST/STE avec unité de disque si nécessaire. Il est recommandé de débrancher tout autre matériel de votre ordinateur. Introduire la disquette dans l'unité et appuyer sur RESET. Le jeu se charge en quelques secondes.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Il est recommandé de débrancher tout autre matériel de votre ordinateur. Introduire Kickstart si nécessaire. Introduire la disquette. Le jeu se charge en quelques secondes.

LA FRONTIERE ALFA

Dédalus I, le premier vaisseau interstellaire construit par l'homme était prêt au lancement en l'an 2052. Sa destination était Wolf 359, une petite étoile rouge à quelques 8,1 années lumières.

Le voyage avait duré plusieurs générations. A la fin du voyage les scientifiques étaient prêts à entreprendre la colonisation des planètes de ce système. Mais, ils furent

très surpris : ce système solaire possédait deux géantes gazeuses et une série de ceintures d'astéroïdes, mais aucune planète convenant pour la colonisation par les humains.

Un examen approfondi du système révéla des milliers de petits vaisseaux miniers automatiques parmi les astéroïdes. Sans doute les extra-terrestres avaient détruit toutes les planètes pour rendre plus facile l'exploitation minière. En suivant ces vaisseaux extra-terrestres ils finirent par localiser un objet qui était trop grand pour être un astéroïde, mais trop petit pour être une planète, ils en conclurent que c'était une lune qui ne tournait plus autour d'une planète. Ils l'appelèrent 'Frontière Alfa'.

La lune se révéla être la base pour plus d'une forme de vie extra-terrestre. La plupart des colonies étaient gouvernées par d'étranges créatures robotiques, les Roboformes. Les Rémusiens, de petits humanoïdes aux yeux globuleux semblaient avoir un rôle moins actif. Si tous ces êtres arrivaient à vivre ensemble en paix sur cette lune, alors il y avait certainement de la place pour les humains.

Ils s'étaient trompés. Les rapports entre les deux formes de vie étaient assez particuliers: les Rémusiens étaient en fait les créateurs des Roboformes. Après de longs siècles d'évolution technique les robots se sont mis à agir indépendamment. Pour eux le but de la vie avait trois aspects : l'exploration, la production, la prise de bénéfices.

Le vaisseau interstellaire Dédalus I fut pris par les Roboformes et les membres de l'équipage furent forcés de travailler en tant qu'esclaves dans les bases lunaires, les centrales électriques, et les usines. Selon les rumeurs certains scientifiques auraient réussi à s'enfuir et à établir secrètement des colonies humaines.

OPERATION MOONFALL

Les perspectives d'évasion n'étaient pas bonnes. L'idée de vaincre l'armée Roboforme par la force était complètement ridicule. La seule manière de leur échapper était de gagner leur confiance en devenant l'un d'eux.

Vous êtes le premier humain à obtenir un permis d'exploitation commerciale. Les moyens de transport des Roboformes ne convenant pas aux humains, ils vous ont donné un cargo modifié de la classe X-termius, utilisé à l'origine par les Rémusiens. En secret les scientifiques humains l'ont modifié plus encore, en installant des moteurs et des systèmes d'armes plus puissants.

Frontière Alfa n'est pas en fait un endroit très sûr. Il y a parmi les Rémusiens et même les Roboformes des hors la loi qui veulent utiliser votre vaisseau pour s'entraîner au tir, et qui aimeraient s'emparer des marchandises que vous transportez. En outre, la lune est célèbre parmi les pirates de l'espace, car les Roboformes n'ont pas l'habitude de poser de questions lors de transactions commerciales.

Les pilotes marchands utilisent cinq classes pour indiquer leur succès dans les batailles. Les classes attribuées à un pilote humain sont 'colomb', 'corneille', 'orchidée', 'soleil' et 'supernova'. Les quatre premières sont sous-divisées en cinq grades : fer, cuivre, argent, or et platine. Il est essentiel de monter de classe si vous désirez obtenir des missions plus difficiles et obtenir des récompenses plus importantes.

Votre but est de faire assez de bénéfices pour acheter la lune entière et en devenir le Chef Suprême. Bonne chance, capitaine !

Le pilotage du vaisseau

Le cargo de la classe X-termius, étant un vaisseau rase-mottes, est très facile à faire piloter. Il garde une position horizontale en toutes circonstances et change d'altitude verticalement.

Il possède deux moteurs séparés : un moteur normal qui utilise du carburant chimique, et un moteur supplémentaire qui utilise du carburant nucléaire. Ce moteur supplémentaire produit un jet d'énergie hautement radioactif, il est donc automatiquement désactivé à proximité d'une ville ou d'un autre vaisseau.

Si vous tombez en panne de carburant chimique vous êtes en très mauvaise situation, car vous ne pouvez pas vous approcher d'une ville. La ville la plus proche doit donc vous envoyer un vaisseau pour vous approvisionner en combustible. Si possible, utilisez le moteur supplémentaire pour réduire la distance. Un prix de ravitaillement de 100 lunariums est déduit lorsque vous accédez à une liaison de communications et que vous avez assez d'argent pour la payer.

COMMANDES

Commodore 64

Commandes au clavier pendant le vol

Barre d'espacement	augmenter la vitesse
C=	réduire la vitesse
*	manche (à balai + clavier/mode une main
<- (retour arrière)	moteur supp. marche/arrêt
F1	vue vers l'avant
F3	vue vers la gauche
F5	vue vers la droite
F7	vue vers l'arrière
Z	missile marche/arrêt
X	mine marche/arrêt
C	assomme marche/arrêt
V	droide appât marche/arrêt
B	bascule entre laser normal et canon à plasma
N	Ordinateur de navigation
M	graphiques haute résolution/multi-couleurs
RETURN	tous les détails/points seulement (alternativement remuer le manche à balai)
I	inventaire
S	état
-	1 x zoom
+	2 x zoom
P	pause
Q	recommencer

Commodore Amiga/Atari ST

Barre d'espacement	tir
Shift (à droit)	augmenter la vitesse
Alt à droit (Amiga)	réduire la vitesse
Caps Lock (ST)	réduire la vitesse
RETURN	moteur supp. marche/arrêt
Flèche haut	vue vers l'avant
Flèche gauche	vue vers la gauche
Flèche droite	vue vers la droite

Flèche bas	vue vers l'arrière
Z	missile marche/arrêt
X	mine marche/arrêt
C	assomme marche/arrêt
V	drolide appât marche/arrêt
B	bascule entre laser normal et canon plasma
N	Ordinateur de navigation
M	changer mode de navigation (normal/état/donn)ees)
>	Zoom arrière
<	Zoom avant
I	inventaire
S	état
P	pause
ESC (ECH)	recommencer

LA VILLE

Chaque ville possède au moins un lieu d'atterrissage, qui ressemble à un carré clignotant. Pour pénétrer dans une ville, guider le vaisseau au-dessus d'un lieu d'atterrissage puis descendre. Appuyez sur le bouton de tir pour revenir sur la surface.

Les liaisons de communication sont utilisées pour le commerce, pour l'achat de matériel, pour obtenir des informations et pour sauvegarder et charger votre état actuel. Pour accéder à une liaison de communications placez-vous devant l'objet en forme de losange (C64)/écran d'ordinateur (ST/Amiga) qui se trouve devant le mur. Les options de liaison de communications sont choisies en poussant ou en tirant sur le manche à balai, et en appuyant sur le bouton de tir. Une autre méthode consiste à appuyer sur une touche numérotée (1 à 6).

Les options achat, vente, et équipement.

Ces trois options fonctionnent de la même manière. En haut de l'écran il y a une ligne de commandes : EXIT (QUITTER), INVENTORY (INVENTAIRE), PAGE. Choisissez une commande en déplaçant le manche à balai vers la droite ou vers la gauche et en appuyant sur le bouton de tir. Si la commande PAGE ne produit aucun effet, cela veut dire qu'il n'y a qu'une page d'options disponible.

Pour choisir une option mettez le curseur clignotant sur un rang vide en poussant ou en tirant sur le manche à balai, ou en appuyant sur RETURN. Tapez la quantité

que vous désirez acheter ou vendre et appuyez sur RETURN.

L'option informations

Cette option permet d'acheter des villes et des indices utiles. Si vous êtes d'une classe assez élevée vous pourrez obtenir une mission spéciale. Après la réalisation d'une mission, n'oubliez pas de faire votre compte-rendu, sinon aucune autre mission ne vous sera confiée. De plus un paiement dont l'importance sera en rapport avec la complexité de la mission vous sera fait.

L'option des clones

Cette option est utilisée pour sauvegarder votre état ou pour charger un état déjà sauvegardé. La ligne de menu en haut de l'écran comporte trois commandes : EXIT (QUITTER), SAVE (SAUVEGARDER), DISK. Déplacez le curseur vers la droite ou la gauche pour changer la commande mise en valeur et appuyez sur le bouton de tir pour changer entre sauvegarder/charger et disque/cassette (C64 seulement). Tapez le nom du fichier (un maximum de 16 lettres) et appuyez sur RETURN. Pour abandonner toute opération de disque ou de cassette appuyez sur RUN/STOP (C64)/ESC (ST/Amiga).

Équipement et armes

Le ravitaillement en combustible, l'achat de matériel supplémentaire et l'installation de nouvelles armes sont possibles dans toutes les villes à l'aide de l'option 'equip' dans la liaison de communications principale.

Équipement

Carburant et carburant supplémentaire

Les deux moteurs de vaisseau fonctionnent indépendamment et possèdent des réservoirs de carburant. N'oubliez pas que ces deux moteurs sont extrêmement importants.

Boucliers

Au départ le vaisseau ne possède qu'un seul bouclier, mais il y a de la place pour un maximum de quatre générateurs de boucliers. Un bouclier peut absorber 16 tirs de laser réussis. La source d'énergie principale recharge les boucliers automatiquement.

Cellule solaire

La cellule solaire Skylink Marque II représente un bon placement: pendant la journée elle fait baisser la consommation en carburant à 1/5ème du niveau normal, rendant ainsi possible des voyages plus longs.

Attractor

Une forme de vie étrange existe sous la surface

rocheuse: le ver de poussière. Ces grands animaux ne sont actifs qu'au lever ou au coucher de soleil, alors ils apparaissent parfois à la surface. En réalité l'attractor n'attire pas les vers, il envoie des ondes ultrasoniques qui les dérangent de manière à les obliger à sortir.

Systèmes d'armes

Lasers

Au départ le vaisseau est équipé d'un laser standard qui vise droit devant lui. Les lasers supplémentaires pour tirer vers la droite, la gauche et l'arrière sont disponibles, mais ils coûtent cher.

Missile

Le vaisseau peut être muni d'un maximum de quatre missiles 'Mâchoires du dragon' guidés par ordinateur. Après avoir activé un missile il est nécessaire de viser un objectif. Une réticule clignotante indique que vous pouvez lancer un missile en appuyant sur le bouton de tir.

Mine

La mine de proximité l'Haleine du dragon fonctionne en tant que bombe intelligente de courte portée. Pour l'utiliser il suffit d'activer l'arme et d'appuyer sur le bouton. Après avoir lâché une mine elle reste suspendue en l'air et sa vitesse diminue lentement. Vous pouvez reprendre les mines non utilisées en rentrant en collision avec elles. Un maximum de trois mines peuvent être installées dans le vaisseau.

Assommeur

L'assommeur est le nom familier donné au Générateur d'impulsions électromagnétique (GIE). Cette arme non-destructive est utilisée de la même manière qu'un missile. Elle met un vaisseau ennemi temporairement en état de non-fonctionnement, vous donnant ainsi un grand avantage lors d'un combat. Votre vaisseau peut posséder deux assommeurs.

Le droïde appât

Le Droïde appât Nébula est l'arme défensive la plus efficace disponible. En utilisant une technologie complexe de création d'image fantôme, cette arme rend confus l'ordinateur de combat du vaisseau ennemi, et devient pour celui-ci la cible primaire. Un seul droïde peut être installé sur votre vaisseau, mais il est possible de le reprendre s'il n'a pas été détruit. Cette arme est extrêmement coûteuse il est donc recommandé de l'utiliser qu'en cas d'urgence extrême.

Canon à plasma

Le laser à rayon plasma Nova est environ trois fois plus puissant qu'un laser standard. En raison d'une faute importante dans la conception, les générateurs n'ont

pas assez d'énergie pour recharger cette arme. En fait le seul moyen de réarmer un canon à plasma est de traverser un orage. Pour cette raison il est recommandé de sauvegarder l'énergie de cette arme pour faire face à des situations très difficiles. Appuyez sur la lettre 'B' pour changer entre le laser normal et le canon à plasma.

NOTE : Les missiles, les assommeurs, et le canon à plasma sont utilisés pour tirer uniquement vers l'avant.

Navigation

L'ordinateur de navigation

La carte à l'écran indique votre localisation sous la forme d'une réticule clignotante au milieu de l'écran, les autres vaisseaux sont sous la forme de points verts clignotants, et les villes des alentours sont représentées par des points blancs. Les touches numérotées de 1 à 8 (C64) ou les touches '<' et '>' (ST/Amiga) change le taux d'agrandissement.

L'ordinateur a trois modes différents, que vous pouvez choisir en appuyant sur la touche CTRL (C64) ou la lettre 'M' (Amiga). Vous pouvez commander votre vaisseau normalement dans tous les modes sauf le mode de données. Utilisez votre bouton de tir pour quitter l'ordinateur de navigation.

Mode normal

La couleur de la ville indique son type :

blanc = base lunaire (au moins 4 secteurs)

blanc = centrale (1 secteur)

vert = usine

violet = base Rémusienne

Mode état

Comme le mode normal, mais les villes que vous avez achetées sont indiquées sous forme de points ou de carrés clignotants

Mode de données

Ce mode est utilisé pour obtenir des informations sur les villes. Utiliser votre manche à balai pour déplacer la réticule. Le type et le numéro d'identité de la ville la plus proche sont affichés automatiquement.

Le Commerce

Le cargo de la classe X-termius est capable de transporter 200 tonnes de marchandises, il est donc idéal pour le commerce. Il y a 18 catégories différentes de produits, allant des réservoirs bon marché pour plancton et des arboretums, aux objets façonnés et au personnel scientifique coûteux.

Produit Prix moyen (lunariums)

Articles de classe 1:

Plancton	3,00
Verdure	6,00
Vers de poussière	10,00
Ferme à fourmis	15,00
Epices	22,00

Articles de classe 2:

Eau	41,00
Oxygène	65,00
Cristaux	123,00
Générateurs	252,00

Articles de classe 3:

Produits chimiques	534,00
Polymères	828,00
Composants	1249,00
Robots	1840,00

Articles de classe 4:

Traducteur	2314,00
Animaux domestiques exotiques	4186,00
Kit de loisirs	5251,00

Articles de classe 5

Objets d'époque	6740,00
Scientifique	7453,00

Une base lunaire se spécialise normalement dans la production d'articles de la classe 1, une centrale produit des articles de la classe 2, et une usine produit des articles de la classe 3. Une base Rémusienne est normalement la meilleure source pour les articles de la classe 4 et 5.

REMERCIEMENTS

Jeu original conçu par Jukka Tapanamiki.

Version Commodore 64 par Jukka Tapanamiki.

Version Atari ST et Commodore Amiga par Imperial Software Designs.

Son par Sound Images (Atari ST et Commodore Amiga)

Fabrique par Paul Chamberlain et Barry Simpson

© 21st Century Entertainment Limited, 1990/91

Le programme et les données sont protégés par copyright et ne peuvent être reproduits ni en partie ni en entier par quelque moyen que ce soit sans l'accord par écrit de 21st Century Entertainment Limited. Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est acceptée pour les erreurs.

Nous appliquons une politique d'amélioration continue. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans avis préalable.

MOONFALL

Von JUKKA TAPANIMAKI

DAS SPIEL LADEN

Commodore Kassette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit geeignetem Kassettenrecorder.

Trennen Sie zunächst alle Hardware von Ihrem Computer. Schließen Sie den Kassettenrecorder an den Computer an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie sie ggf. zurück. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf der Tastatur des Computers und drücken Sie dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Es dauert einige Minuten, bis das Spiel geladen ist.

Commodore-Diskette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk.

Trennen Sie zunächst alle Hardware von Ihrem Computer. Schließen Sie das Diskettenlaufwerk an den Computer an und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Geben Sie LOAD "*",8,1 ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Es dauert einige Sekunden, bis das Spiel geladen ist.

ATARI ST

Atari 520 der Serie ST/STE und Atari 1040 der Serie ST/STE ggf. mit Diskettenlaufwerk. Trennen Sie zunächst alle Hardware von Ihrem Computer. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und drücken Sie die RESET-Taste. Es dauert einige Sekunden, bis das Spiel geladen ist.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Trennen Sie zunächst alle Hardware von Ihrem Computer. Legen Sie den Kickstart ein, falls nötig. Legen Sie die Spieldiskette ein. Es dauert einige Sekunden, bis das Spiel geladen ist.

DER FRONTIER ALFA

Dädalus I, das erste vom Menschen gebaute Sternschiff, war im Jahre 2052 startbereit. Sein Bestimmungsziel war Wolf 359, ein kleiner roter Stern, der an die 8,1

Lichtjahre entfernt lag.

Mehrere Menschenalter später war die Reise beendet. Die Wissenschaftler machten sich daran, die Planeten zu kolonisieren. Sie erlitten jedoch einen ziemlichen Schock, als sie feststellen mußten, daß das Sonnensystem zwei Gasgiganten und eine Ansammlung von planetoiden Gürteln besaß, nur keine Planeten, die sich für Menschenkolonien eigneten.

Nähere Untersuchungen ergaben, daß unter den Asteroiden tausende von kleinen, automatisch gesteuerten Bergbaufahrzeugen herumflogen. Das ließ die Vermutung zu, daß die Aliens alle Planeten gesprengt hatten, um den Bergbau leichter zu machen. Durch Spurverfolgung der Schiffe der Aliens gelang es ihnen schließlich, ein Objekt zu orten, das zu groß war, um ein Asteroid zu sein und zu klein, um ein Planet zu sein. Es konnte sich hier nur um einen Mond handeln, der nicht länger um einen Planeten kreiste. Sie gaben ihm den Namen Frontier Alfa.

Es stellte sich heraus, daß dieser Mond mehr als eine außerirdische Lebensform beherbergte. Die meisten der Kolonien wurden von seltsamen Robotergeschöpfen beherrscht, den Roboforms. Die Remusians, kleine menschenartige Geschöpfe mit Insektenaugen schienen eine weniger aktive Rolle zu spielen. Wenn beide in Frieden zusammenlebten, dann gäbe es hier sich auch einen Platz für die Menschen. Doch darin irrten sich die Wissenschaftler. Die Beziehung zwischen den beiden Lebensformen war eine ganz spezielle: die Remusians waren nämlich die Erschaffer der Roboforms. Nach vielen Jahrhunderten technischer Evolution hatten die Roboter begonnen, selbständig zu agieren. Ihr Lebenszweck bestand aus drei Aspekten: Erkunden, Produzieren, Profit machen.

Das Sternschiff Dädalus I wurde von den Roboforms gekapert, und die Crew mußte nun als Sklaven auf den Mondstationen, in den Kraftwerken und in den Fabriken arbeiten. Es gingen aber Gerüchte herum, daß es einigen der Wissenschaftler gelungen war, zu entkommen und verborgene Menschenkolonien zu gründen.

OPERATION MOONFALL

Die Aussichten zu entkommen waren wenig vielversprechend. Die Vorstellung, die Roboform-Armee mit Gewalt einzunehmen, war lachhaft. Es blieb nur der Weg, das Vertrauen der Roboforms zu gewinnen, indem man einer der ihren wurde.

Sie, der Spieler, sind das erste menschliche Wesen, dem die Handelsurlaubnis gewährt wurde. Da die Transportfahrzeuge der Roboforms für Menschen ungeeignet waren, bekamen Sie einen modifizierten Frachter der Klasse X-termius, der ursprünglich von den Remusians benutzt wurde. Der menschliche Wissenschaftler modifizierte es heimlich weiter, indem er leistungsfähigere Motoren und ein besseres Waffensystem installierte.

Der Frontier Alfa ist nämlich in Wirklichkeit gar kein sicherer Ort. Unter den Remusians und selbst unter den Roboforms gibt es Outlaws, die Ihr Schiff als Schießscheibe benutzen und sich gleichzeitig des Kargos bedienen wollen. Darüber hinaus ist dieser Mond bei den Weltraumpiraten außerordentlich beliebt, denn die Roboforms stellen keine Fragen, wenn jemand etwas kaufen oder verkaufen möchte.

Die Handelspiloten haben fünf Bewertungsstufen, mittels denen ihre Erfolge im Kampf festgelegt werden. Die für einen menschlichen Piloten geltenden Bewertungen heißen Dove (Tauben), Raven (Rabe), Orchid (Orchidee), Sun (Sonne) und Supernova. Die ersten vier werden in fünf Rangstufen unterteilt: Iron (Eisen), Copper (Kupfer), Silver (Silber), Gold und Platinum (Platin). Sie müssen höhere Bewertungen erreichen, wenn Sie anspruchsvollere Missionen ausführen und bessere Belohnungen erzielen wollen.

Ihr endgültiges Ziel ist, so viel Profit zu machen, daß Sie den ganzen Mond kaufen und Supreme Leader werden können. Viel Glück, Captain!

Das Raumschiff fliegen

Es ist ganz einfach, den Frachter der Klasse X-termius zu fliegen, da es sich hierbei um ein Gleitschiff handelt. Es behält seine horizontal ausgerichtete Position in allen Situationen bei und ändert seine Höhe vertikal.

Das Schiff besitzt zwei separate Motoren: einen Normalmotor mit chemischem Treibstoff und einen Booster mit Kernbrennstoff. Der Booster erzeugt einen hochradioaktiven Düsenstrahl und wird deshalb jedesmal automatisch deaktiviert, sowie der Frachter die Sicherheitszone eines Stadtgebiets oder anderer Schiffe durchbricht.

Sollte Ihnen der chemische Treibstoff ausgehen, geraten Sie in eine verzweifelte Lage, da es nun nicht möglich

ist, an ein Stadtgebiet heranzukommen. Ein Tankschiff muß daher von der nächsten Stadt ausgesendet werden, um Ihnen zu Hilfe zu kommen. Sie können möglicherweise aber die Entfernung zu dieser Stadt mittels des Boosters verringern. Eine Auftankgebühr von 100 Linarien wird Ihnen abgezogen, sobald Sie auf eine Kommunikationsverbindung zugreifen und zahlungsfähig sind.

BEDIENUNG

Commodore 64

Tastatursteuerung während des Fluges

Leertaste	Geschwindigkeit erhöhen
C=	Geschwindigkeit verringern
*	Joystick + Tastatur /einhändiger Modus)
<- (Pfeiltaste links)	Booster ein/aus
F1	Vorderansicht
F3	rechtsseitige Ansicht
F5	linksseitige Ansicht
F7	Rückansicht
Z	Missile ein/aus
X	Mine ein/aus
C	Stunner ein/aus
V	Bait Droid ein/aus
B	zwischen normalem Laser- und einem Plasmageschütz hin-und herschalten
N	Navigationscomputer
M	Multicolor- /Hochauflösungsgrafik
RETURN	Alle Details/Nur Punkte (andernfalls Joystick bewegen)
I	Inventar
S	Status
-	1 x Zoom
+	2 x Zoom
P	Pause
Q	Neustart
Commodore Amiga/Atari ST	
Leertaste	Feuern
Rechte SHIFT-Taste	Geschwindigkeit erhöhen

Rechte ALT-Taste (Amiga)	Geschwindigkeitverringern
Caps Lock (ST)	Geschwindigkeit verringern
RETURN	Booster ein/aus
Pfeiltaste aufwärts	Vorderansicht
Pfeiltaste links	linksseitige Ansicht
Pfeiltaste rechts	rechtsseitige Ansicht
Pfeiltaste abwärts	Rückansicht
Z	Missile ein/aus
X	Mine ein/aus
C	Stunner ein/aus
V	Bait Droid ein/aus
B	zwischen normalem Laser- und einem Plasmageschütz hin-und herschalten
N	Navigationscomputer
M	Navigationsmodus wechseln (Normal/Status/ Daten
<	Vergrößern (zoomen)
>	Verkleinern (zoomen)
I	Inventar
S	Status
P	Pause
ESC	Neustart

DAS STADTGEBIET

Jede Stadt besitzt eine Landeplattform, die wie ein blinkendes Viereck aussieht. Um in die Stadt hineinzukommen, platzieren Sie das Schiff über eine Plattform und gehen nach unten. Drücken Sie den Feuerknopf, um wieder nach oben zu kommen.

Die Kommunikationsverbindungen dienen dazu, Handel zu treiben, Ausrüstungen zu kaufen, Informationen zu beschaffen und um den gegenwärtigen Status Ihres Spiels zu speichern und zu laden. Um auf eine Kommunikationsverbindung zuzugreifen, gehen Sie vor eins der rautenförmigen Objekte (C64) / den Computerbildschirm (ST/Amiga) in der Wand. Sie wählen die verfügbaren Optionen durch Vorwärtsschieben oder Zurückziehen des Joysticks und durch Drücken des Feuerknopfes. Andernfalls drücken Sie eine der Nummerntasten (1-6).

Die Optionen "Buy" (Kaufen), "Sell" (Verkaufen) und "Equip" (Ausrüsten)

Diese drei Optionen funktionieren auf ähnliche Weise. Am oberen Bildschirmrand befindet sich folgende Befehlszeile: EXIT; INVENTORY, PAGE. Wählen Sie den gewünschten Befehl, indem Sie mit dem Joystick nach rechts oder links gehen und den Feuerknopf drücken. Wenn der PAGE-Befehl keine Wirkung hat, steht nur eine Seite zur Verfügung.

Um eine Wahl zu treffen, bewegen Sie den blinkenden Cursor durch Schieben oder Ziehen des Joysticks oder durch Drücken von RETURN auf einer Leerzeile. Geben Sie die gewünschte Kauf- oder Verkaufsmenge ein und drücken Sie RETURN.

Die Option "Information"

Über diese Option können Sie Städte kaufen und nützliche Hinweise erhalten. Wenn Ihre Bewertungsrate hoch genug ist, kann Ihnen auch eine besondere Mission zuerteilt werden. Nach Abschluß einer Mission dürfen Sie nicht vergessen, sich zurückzumelden, da Sie sonst keine neue Mission bekommen würden.

Die Option "Clone"

Mit dieser Option speichern Sie den aktuellen Status Ihres Spiels oder laden ein bereits gespeichertes Spiel. Die Menüzeile am oberen Bildschirmrand weist drei Befehle auf: EXIT, SAVE und DISK. Bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links, um den gewünschten Befehl hervorzuheben, und drücken Sie den Feuerknopf, um zwischen den Einstellungen Save/Load (Speichern/Laden) und Disk/Tape (nur C64) hin- und herzuschalten. Geben Sie einen Dateinamen ein (bis zu 16 Buchstaben) und drücken Sie RETURN. Um einen Disketten- oder Tape-Vorgang abzubrechen, drücken Sie RUN/STOP (C64) oder ESC (ST/Amiga).

Ausrüstungen und Waffen

Sie können in allen Städten auftanken, zusätzliche Ausrüstungen erwerben und neue Waffen an Bord nehmen. Dazu benutzen Sie die Option 'Equip' in der Hauptkommunikationsverbindung.

Ausrüstungen

Fuel und Booster Fuel (Treibstoff und Boostertreibstoff)

Die beiden Schiffsmotoren arbeiten nicht nur unabhängig voneinander, sie haben auch getrennte Treibstofftanks, einen für "Fuel" und einen für "Booster fuel". Denken Sie immer daran, daß beide Tanks von allergrößter Wichtigkeit sind.

Shield Units (Schutzschirme)

Anfangs besitzt das Schiff nur einen Schutzschirm, es ist jedoch Platz für bis zu vier Schutzschirmgeneratoren vorhanden. Ein Schutzschirm kann bis zu 16 Lasertreffer verkraften. Die Hauptenergiequelle lädt die

Schutzschirme automatisch wieder auf.

Solarzelle

Die Skylink-Solarzelle Mk II ist eine ausgesprochen gute Anschaffung: während der Tagesstunden verringert sie den Treibstoffverbrauch auf nur 1/5 des Normalpegels, sodaß Sie weitaus längere Flüge unternehmen können.

Attractor (Attraktor)

Unter der felsigen Oberfläche existiert eine seltsame Lebensform: der Staubwurm. Diese großen Tiere sind nur zur Zeit des Sonnenaufgangs oder -untergangs aktiv, wo sie manchmal an der Oberfläche auftauchen. Der Attraktor zieht die Würmer nicht im eigentlichen Sinne an, sondern sendet Ultraschallwellen aus, die dem Staubwurm so unbehaglich sind, daß er nicht nach oben kommt.

Waffensysteme

Lasers (Lasergeschütze)

Anfangs ist das Schiff mit einem Lasergeschütz an der Vorderaussicht ausgerüstet. Zusätzliche Geschütze für die rechts- und linksseite Aussicht sowie die Rückaussicht sind zwar erhältlich, die Preise dafür aber sehr hoch.

Missiles (Flugkörper)

Das Schiff kann bis zu vier computergelenkte Flugkörper vom Typ "Dragons Jaw" mit sich führen. Nach seiner Aktivierung muß der Flugkörper auf ein Objekt gerichtet werden. Ein blinkendes Fadenkreuz zeigt an, wenn Sie den FK durch Betätigen des Feuerknopfes abschießen können.

Mine

Die Annäherungsmine "Dragon's Breath" funktioniert wie eine smarte Kurzstreckenbombe. Sie ist leicht einzusetzen, indem man sie aktiviert und dann den Feuerknopf drückt. Die Mine bleibt nach dem Abwerfen in der Luft, wobei sich ihre Geschwindigkeit allmählich verringert. Sie können nicht detonierte Minen wieder einsammeln, indem Sie mit ihnen zusammenstoßen. Es können bis zu drei Minen auf dem Schiff untergebracht werden.

Stunner (Betäubungswaffe)

Die Betäubungswaffe ist ein elektromagnetischer Impulsgenerator (EPG). Diese zerstörungsfreie Waffe wird auf ähnliche Weise eingesetzt wie eine Mine. Sie setzt vorübergehend das feindliche Schiff außer Gefecht und verschafft Ihnen damit im Kampf einen gewaltigen Vorsprung. Auf dem Schiff können zwei Betäubungswaffen untergebracht werden.

Bait Droid (Lockdroid)

Der Lockdroid "Nebula" ist die wirksamste Abwehrwaffe überhaupt. Durch Anwendung recht komplizierter Scheinbildtechnologie bringt er den Schlachtcomputer des Feindes durcheinander und wird zu seinem Hauptziel. Das Schiff kann nur einen Droiden aufnehmen, der aber zurückgeholt werden kann, solange er nicht zerstört wird. Wegen seines hohen Preises ist es jedoch ratsam, ihn nur im allerhöchsten Notfall einzusetzen.

Plasma Gun (Plasmageschütz)

Der Plasmastrahlenlaser "Nova" hat ungefähr dreimal soviel Schußkraft wie ein standardmäßiges Lasergeschütz. Wegen eines schweren Design-Fehlers haben die Generatoren jedoch nicht die nötige Leistungsfähigkeit, die Waffe wieder aufzuladen. Die einzige Möglichkeit, ein Plasmageschütz aufzuladen, ist, durch ein Gewitter zu fliegen. Es ist daher ratsam, die Energie für schwierige Situationen aufzusparen. Betätigen der Taste 'B' schaltet zwischen einem normalen Lasergeschütz und einem Plasmageschütz hin und her.

BITTE BEACHTEN: Flugkörper, Betäubungswaffen und Plasmageschütze lassen sich nur in der Vorderaussicht einsetzen.

Navigation

Navigationscomputer

Der Kartenbildschirm zeigt Ihren Standort in der Mitte als Fadenkreuz an, andere Schiffe als blinkende grüne Punkte. Nahegelegene Städte werden weiß angezeigt. Die Zahlentasten 1-8 (C64) / die Tasten < und > (ST/Amiga) ändern die Vergrößerung.

Der Computer hat drei verschiedene Modi, die durch Drücken der CTRL-Taste (C64) / M (ST/Amiga) selektiert werden. Sie können Ihr Schiff, mit Ausnahme des Datenmodus, im allgemeinen in allen Modi steuern. Sie verlassen den Navigationscomputer durch Betätigen des Feuerknopfes.

Normalmodus

Die Farben einer Stadt bestimmen ihren Typ:

weiß = Moonbase (Mondstation, mindestens 4 Sektoren)

weiß = Power Plant (Kraftwerk, 1 Sektor)

grün = Factory (Fabrik)

lila = Remus Base (Remus-Station)

Statusmodus

Wie Normalmodus, nur werden die von Ihnen gekauften Städte darüber hinaus als blinkende Punkte oder Vierecke angezeigt.

Datenmodus

In diesem Modus beschaffen Sie sich Informationen über die Städte. Bewegen Sie mittels des Joysticks das Fadenkreuz umher. Typ und ID-Nummer der nächsten Stadt werden automatisch angezeigt.

Handel

Der Frachter der Klasse X-termius hat eine Kargokapazität von 200 Tonnen, was ihn zum idealen Handelsschiff macht. Es gibt 18 verschiedene Produktkategorien, von billigen Planktontanks und Arboreten bis zu teuren Artefakten und teurem wissenschaftlichen Personal.

Produkt

Durchschnittspreis (Lunarien)

Artikel der Klasse 1:

Plankton	3,00
Greenery (Grün Laub)	6,00
Dustworms (Staubwürmer)	10,00
Ant Farm (Ameisenfarm)	15,00
Spices (Gewürze)	22,00

Artikel der Klasse 2:

Water (Wasser)	40,00
Oxygen (Sauerstoff)	65,00
Crystals (Kristalle)	123,00
Generators (Generatoren)	252,00

Artikel der Klasse 3:

Chemicals (Chemikalien)	534,00
Polymers (Polymere)	828,00
Components (Bauteile)	1249,00
Robots (Roboter)	1840,00

Artikel der Klasse 4:

Translators (Übersetzer)	2314,00
Exotic Pets (Exotische Tiere)	4186,00
Leisure Kit (Freizeit-Kit)	5251,00

Artikel der Klasse 5:

Antiques (Antiquitäten)	6740,00
Scientists (Wissenschaftler)	7453,00

Eine Mondstation ist normalerweise darauf spezialisiert, Artikel der Klasse 1 zu produzieren, während ein Kraftwerk Artikel der Klasse 2 und eine Fabrik Artikel der Klasse 3 produziert. Eine Remus-Station ist im allgemeinen die beste Quelle für Artikel der Klassen 4 und 5.

MITARBEITER

Design des Originalspiels: Jukka Tapanimaki.

Commodore 64 Version: Jukka Tapanimaki.

Atari ST und Commodore Amiga Version: Imperial Software Designs.

Sound: Sound Images (Atari ST und Commodore Amiga).

Herstellung: Paul Chamberlain und Barry Simpson.

© 21st Century Entertainment Ltd., 1990/91.

Programm und Daten unterliegen dem Copyright und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch 21st Century Entertainment Ltd. weder teilweise noch ganz und in keinem Medium reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für irgendwelche Irrtümer wird keinerlei Haftung übernommen.

Wir verfolgen die Politik der ständigen Produktverbesserung. Aus diesem Grund behalten wir uns das Recht zu Änderungen am Produkt ohne Vorankündigung vor.

MOONFALL

Di JUKKA TAPANIMAKI

CARICAMENTO

Commodore Cassette

Commodore 64 o Commodore 128 con un registratore adatto.

Si consiglia di disinnestare tutto l'hardware dal computer. Collegare il registratore al computer, metterci dentro la cassetta e riavvolgere se necessario. Premere i tasti SHIFT e RUN/STOP sulla tastiera e poi il tasto PLAY sul registratore. Attendere alcuni minuti per il caricamento.

Commodore Disc

Commodore 64 o Commodore 128 con l'unità disco.

Si consiglia di disinnestare tutto l'hardware dal computer. Collegare l'unità disco al computer e metterci dentro il disco. Battere LOAD "*",8,1 e premere il tasto RETURN. Attendere alcuni minuti per il caricamento.

ATARI ST

La serie ATARI 520 ST/STE e 1040 ST/STE con l'unità disco se necessario. Si consiglia di disinnestare tutto l'hardware dal computer. Mettere il disco dentro l'unità e premere il pulsante RESET. Attendere alcuni minuti per il caricamento.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 e A2000. Si consiglia di disinnestare tutto l'hardware dal computer. Inserire Kickstart se necessario e poi il disco del gioco. Attendere alcuni minuti per il caricamento.

LA FRONTIERA ALFA

Nel 2052 Dedalus I, la prima nave spaziale costruita dall'uomo, era pronta per il decollo. La destinazione era Wolf 359, una piccola stella rossa lontana circa 8,1 anni luce.

Il viaggio terminò dopo diverse generazioni e gli scienziati erano pronti ad iniziare la colonizzazione del pianeta. Però lì aspettava uno shock tremendo: il

sistema solare aveva due zone giganti di gas e una serie di asteroidi, ma nessun pianeta capace di sostenere una colonizzazione umana.

Dopo prolungate ricerche si scoprì che tra gli asteroidi giravano migliaia di navicelle con mine controllate automaticamente; probabilmente gli alieni avevano fatto saltare tutti i pianeti per rendere più facile l'estrazione mineraria. Restando sulle tracce delle navi spaziali nemiche riuscirono finalmente a trovare un oggetto troppo grande per essere un asteroide ma troppo piccolo per essere un pianeta: doveva essere una luna che non si trovava più nell'orbita di un pianeta, così la chiamarono La Frontiera Alfa.

La luna si dimostrò essere una base per più di una forma di vita extraterrestre. La maggior parte delle colonie veniva governata da creature a forma di robot, i Roboforms. I Remusians invece, piccoli umanoidi con gli occhi rotondi in fuori, sembravano avere un ruolo meno attivo. Se solo avessero potuto vivere tutti in pace ci sarebbe stato molto spazio anche per la razza umana. Ma si sbagliavano. La relazione tra le due forme di vita era speciale di per se stessa: i Remusians avevano in effetti creato i Roboforms. Dopo molte centinaia di anni di evoluzione tecnica i robot avevano cominciato ad agire indipendentemente. Per loro la vita aveva soltanto tre scopi: esplorare, produrre e guadagnare.

La nave spaziale Dedalus I fu catturata dai Roboforms e il personale fu costretto a lavorare come schiavi sulle basi lunari, nelle centrali elettriche e nelle fabbriche. C'era però un rumore che uno scienziato era riuscito a fuggire e a fondare delle colonie umane nascoste.

OPERAZIONE MOONFALL

Le possibilità di fuga non erano molto promettenti. L'idea di affrontare con la forza tutta l'armata dei Roboform era completamente ridicola. L'unico modo era di ottenere la loro confidenza fingendo di diventare uno di loro.

Tu sei la prima persona umana a cui è stato concesso un permesso commerciale. I trasportatori dei Roboform non erano adatti per le persone umane, quindi ti hanno

dato un apparecchio per trasporto merci modificato della classe X- termius, originalmente usato dai Remusians. In segreto, lo scienziato umano lo ha modificato ulteriormente ed ha installato dei motori più potenti ed un sistema migliore di combattimento.

La Fortiera Alfa di per se stessa non è un luogo molto sicuro. Tra i Remusians, e perfino tra i Roboforms, ci sono dei fuorilegge che desiderano usare la tua nave spaziale per fare pratica di tiro e ottenere merci gratis. Inoltre, questa luna particolare è ben conosciuta ai pirati dello spazio perchè i Roboforms non fanno domande se qualcuno vuole comprare o vendere qualcosa.

I piloti commerciali sono divisi in cinque categorie, a seconda del successo che hanno avuto in battaglia. Per un pilota umano sono: colomba, corvo, orchidea, sole e supernova. I primi quattro sono divisi in cinque gradi: ferro, rame, argento, oro e platino. Se desideri ottenere missioni più pericolose e maggiori ricompense è essenziale migliorare il rango.

Il traguardo finale è di guadagnare abbastanza per comprare tutta la luna e diventare il Leader Supremo. Buona fortuna, capitano!

Per pilotare la nave spaziale

È molto facile pilotare il trasportatore della classe X-termius perchè si tratta di un veicolo a "cuscino d'aria", cioè mantiene una posizione orizzontale in tutte le circostanze e cambia altitudine verticalmente.

Possiede due motori separati: uno normale, che funziona con carburante chimico ed un motore ausiliario che usa combustibile nucleare. Il motore ausiliario emana un jet d'energia altamente radioattiva e per questa ragione viene disattivato automaticamente se si entra nella zona di sicurezza di una città o di un'altro veicolo spaziale.

Se il combustibile chimico finisce si hanno dei problemi gravi perchè non ti sarà possibile entrare nella zona di una città, quindi quella più vicina deve mandare un veicolo di rifornimento carburante per aiutarti. Si consiglia, se possibile, di usare il motore ausiliario per ridurre la distanza. Dovrai però pagare una somma di 100 lunari quando accedi ad un collegamento di comunicazione e sei in grado di farlo.

CONTROLLI

Commodore 64

Controlli sulla tastiera durante il volo

Spazio	aumenta la velocità
Cm	diminuisce la velocità

*	joystick + tastiera/modo ad una mano
<- (freccia dietro)	motore ausiliario acceso/spento
F1	vista davanti
F3	vista a destra
F5	vista a sinistra
F7	vista dietro
Z	missile acceso/spento
X	mina accesa/spenta
C	storditore acceso/spento
V	esca droide accesa/spenta
B	va da un laser normale ad un fucile a plasma
N	Computer Navigazionale
M	grafici multicolori/ad alta risoluzione
RETURN	tutti i dettagli/soltanto i puntini (oppure si può muovere il joystick)
I	inventario
S	stato
-	1 x zoom
+	2 x zoom
P	pausa
Q	ricomincia

Commodore Amiga/Atari ST

Barra di spaziatura	Fuoco
SHIFT a destra	aumenta la velocità
ALT a destra (Amiga)	diminuisce la velocità
CAPS LOCK (ST)	diminuisce la velocità
RETURN	motore ausiliario acceso/spento
Freccia verso l'alto	vista davanti
Freccia verso sinistra	vista a sinistra
Freccia verso destra	vista a destra
Freccia verso il basso	vista dietro
Z	missile acceso/spento
X	mina accesa/spenta
C	storditore acceso/spento

V	esca per i droidi accesa/spenta
B	va dal laser normale al fucile a plasma
N	computer navigazionale
M	cambia il modo navigazionale (normale/stato/dati)
<	zoom out
>	zoom in
I	inventario
S	stato
P	pausa nel gioco
ESC	ricomincia il gioco

LA ZONA DELLA CITTA

Ogni città offre almeno una pista d'atterraggio che si presenta come un quadrato lampeggiante. Per poter entrare in una città metti la nave spaziale sopra la pista e muoviti verso il basso. Premi il pulsante FIRE per ritornare di nuovo sulla superficie.

I metodi di comunicazione sono usati per commerciare, comprare l'attrezzatura, ottenere informazioni e per memorizzare lo stato presente e caricarlo. Per accedere ad un collegamento di comunicazione (= C-link) mettiti davanti all'oggetto a forma di diamante (= C64) / schermo del computer sul muro. Per scegliere le opzioni C-link basta spingere verso il davanti o il dietro sul joystick e premere il pulsante FIRE. Oppure si preme un tasto numerico (da 1 a 6).

Le opzioni per comperare, vendere o equipaggiare

Queste tre opzioni funzionano tutte allo stesso modo. In cima allo schermo appare una linea comando: EXIT, INVENTORY, PAGE. Scegliere un comando muovendosi a destra o a sinistra sul joystick e premendo il pulsante FIRE. Se il comando PAGE non funziona significa che hai a tua disposizione soltanto una pagina.

Per scegliere un item basta muovere il cursore lampeggiante tirando o spingendo sul joystick o premere RETURN su una riga vuota. Battere la somma che desideri comperare o vendere e premere RETURN.

Opzione informazione

Si può usare per comperare le città e per ottenere suggerimenti utili. Se hai un punteggio abbastanza alto puoi ottenere una missione speciale. Dopo aver compiuto una missione devi ricordarti di fare sempre un resoconto altrimenti non potrai ottenerne altre. Potrai

anche farti pagare bene se la missione è stata molto complessa.

Opzione clone

Questa opzione viene usata per memorizzare lo stato corrente o per caricare uno stato già memorizzato. La linea menu in cima allo schermo presenta tre comandi: EXIT, SAVE, DISK. Andare a destra o a sinistra sul joystick per cambiare il comando messo in evidenza e premere il pulsante FIRE per andare dal comando SAVE/LOAD a DISK/TAPE (C64 soltanto). Battere il nome di archivio (fino a 16 lettere) e premere RETURN. Per abortire ogni operazione sul disco o sul nastro premere RUN/STOP (C64) / ESC (ST/Amiga).

Attrezzatura e armi

È possibile fare il rifornimento del carburante, comprare altre attrezzature e installare nuove armi in tutte le città usando l'opzione EQUIP nel collegamento principale delle comunicazioni.

Attrezzatura

Carburante in generale e per il motore ausiliario

I due motori della nave spaziale funzionano indipendentemente ed hanno due serbatoi separati per il carburante. Ricordati sempre che entrambi sono vitali alle operazioni.

Unità di protezione

All'inizio la nave spaziale ha soltanto un'unità protettiva, ma c'è abbastanza spazio per installare fino a quattro generatori di scudi. Uno scudo può sostenere fino a 16 colpi di un laser. La sorgente di potenza ricarica gli scudi automaticamente.

Cellula solare

La cellula solare Skylink Mk II rappresenta un ottimo investimento: durante il giorno fa cadere il consumo del carburante ad 1/5 soltanto del livello normale e quindi permette viaggi molto più lunghi.

L'attiratore

Sotto la superficie rocciosa vive una forma speciale di essere vivente: il verme della polvere. Questi grandi animali sono attivi soltanto all'alba ed al tramonto quando appaiono talvolta sulla superficie. L'attiratore non ha il potere di attirarli, ma manda delle onde ultrasoniche che, rendendo scomodo dove si trovano, li costringe a salire alla superficie.

Sistemi di armamenti

Laser

All'inizio la nave spaziale è equipaggiata con laser standard sul davanti. Si possono acquistare altri laser per la sinistra, la destra e il dietro ma il prezzo sarà alto.

Missile

La nave spaziale può caricare fino a quattro missili Dragons Jaw guidati da un computer. Dopo aver attivato un missile deve puntarlo su un oggetto; un reticolo di mira lampeggiante indica che è possibile lanciare un missile premendo il pulsante FIRE.

Mina

La mina a prossimità Dragons Breath funziona come una bomba intelligente a breve distanza. Per usarla attivare l'arma e premere il pulsante. Dopo il lancio resta nell'aria con una velocità in continua diminuzione. Entra in collisione con le mine non usate per poterle raccogliere. Nella nave spaziale se ne possono installare fino a tre.

Storditore

Lo Storditore è un nome usato molto spesso per indicare l'Electromagnetic Pulse Generator (EPG). Questo ordigno viene usato in un modo simile ad un missile ma non è distruttivo; rende semplicemente inattiva la nave spaziale nemica e ti permette di ottenere un buon vantaggio nel combattimento. C'è spazio per due storditori.

Esca per i droidi

L'esca per i droidi Nebula rappresenta l'arma difensiva più efficiente a tua disposizione. Usando una tecnologia molto complicata con immagini di fantasmi confonde il computer del nemico e diventa il primo obiettivo. Nel veicolo c'è spazio soltanto per una ma è possibile riaverla di nuovo se non è stata distrutta. Dato che costa molto si consiglia di usarla soltanto in una vera emergenza.

Il fucile a plasma

Il Nova Plasma Beam Laser ha circa tre volte la potenza di uno standard. A causa di uno sbaglio nel disegno i generatori non sono abbastanza potenti per ricaricare l'arma. In effetti il solo modo per ricaricarla è di volare attraverso un temporale. Per questa ragione si consiglia di risparmiare l'energia per situazioni difficili. Se si preme il tasto "B" si passa da un laser normale ad uno a plasma.

NOTA: i missili, gli storditori ed il fucile a plasma vengono usati soltanto sul davanti.

Navigazione

Computer per la navigazione

La mappa dello schermo mostra la tua posizione come un reticolo di mira nel mezzo, altre navi spaziali come puntini lampeggianti verdi e le città vicine in bianco. I tasti numerici 1-8 (C64) / > < (ST/Amiga) cambiano la

magnificazione.

Il computer ha tre modi diversi scelti premendo il tasto CTRL (C64) / M (ST/Amiga). In genere puoi controllare la nave spaziale in tutti i modi eccetto che in quello dati. Per uscire dal computer usare il pulsante FIRE.

Modo normale

Il colore della città indica il tipo:

bianco = base lunare (almeno 4 settori)
bianco = centrale elettrica (almeno 1 settore)
verde = fabbrica
porpora = base Remus

Modo di stato

Questo è come il modo normale, ma in più le città che hai comperato sono mostrate come puntini o quadrati lampeggianti.

Modo dati

Questo modo viene usato per ottenere informazioni sulle città. Usare il joystick per muovere il reticolo tutt'attorno. Automaticamente verrà presentato il tipo e il numero d'identità della città più vicina.

Commercio

Il veicolo da trasporto classe X-termius è ideale per il commercio perchè ha una capacità di 200 tonnellate. Ci sono 18 diverse categorie di prodotti, da plancton, serbatoi ed arboreti a buon mercato a artifatti e personale scientifico molto cari.

Prodotto Prezzo medio (in lunari)

Item della prima classe:

plancton	3,00
fogliame	6,00
vermi della polvere	10,00
fattoria delle formiche	15,00
spezie	22,00

Item della seconda classe:

acqua	41,00
ossigeno	65,00
cristalli	123,00
generatori	252,00

Item della terza classe:

sostanze chimiche	534,00
polimeri	828,00
componenti	1249,00
robot	1840,00

Item della quarta classe:

traduttore	2314,00
animali domestici esotici	4186,00
Kit per il tempo libero	5251,00

Item della quinta classe:

oggetti antichi	6740,00
scienziati	7453,00

Una base lunare in genere è specializzata nella produzione degli item appartenenti alla prima classe mentre una centrale elettrica produce item della seconda classe ed una fabbrica item della terza classe. Una base Remus in genere rappresenta la sorgente migliore per gli item della quarta e quinta classe.

CREDITI

Gioco originale disegnato da Jukka Tapanimaki.

Versione per il Commodore 64 di Jukka Tapanimaki.

Versione per l'Atari ST e il Commodore Amiga da Imperial Software Designs.

Suono da Sound Images (Atari ST e Commodore Amiga).

Prodotto da Paul Chamberlain e Barry Simpson.

© 21st Century Entertainment Ltd., 1990/91.

Il programma ed i dati sono tutelati dai diritti d'autore e non possono essere riprodotti in parte o in totale senza il permesso per iscritto della 21st Century Entertainment Lt. Tutti i diritti sono riservati e non si accetta responsabilità alcuna per possibili errori.

L'obiettivo della società è di migliorarsi continuamente; si riserva quindi il diritto di modificare il prodotto senza alcun preavviso.