

► DARK FUSION ◀

Only the elite 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 of 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.

Gremlin Graphics Software Limited. Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Telephone: (0742) 753423.

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

ANOTHER PRODUCT FROM



MADE IN ENGLAND

ENGLISH
AND
GERMAN
INSTRUCTIONS
INCLUDED

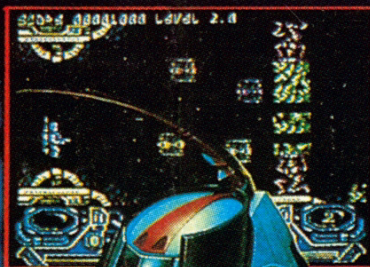
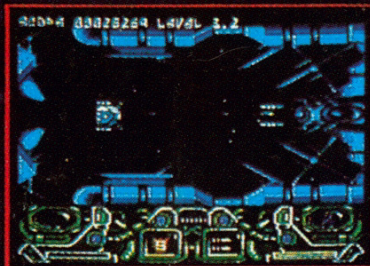
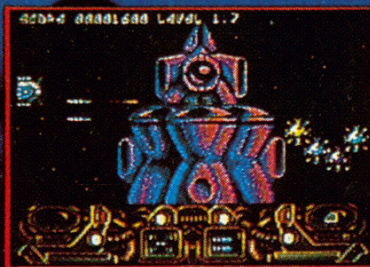


ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES
COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED.

DARK FUSION

CBM64/128
CASSETTE

DARK FUSION



CBM64/128
CASSETTE



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.

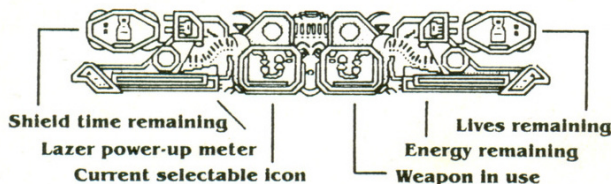
SCENARIO

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

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.

SZENARIO

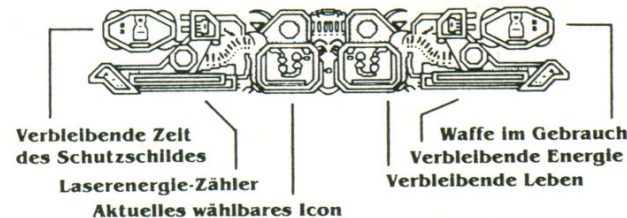
Nur die Elite überlebt den Drei-Phasen-Test der Corps of Guardian Warriors (Die Truppen der Wachsoldaten) – eine gut abgestimmte Ausbruch an Zerstörung der mutierten Horden der Unterwelt, überlegene Steuerfähigkeiten in dem wilden Verteidigungskampf gegen die Invasion der Weltraumflotte der Aliens und 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 Allenzonen 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 Allenzonen 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 werden mit dem Joystick im Anschluß 2 gesteuert.

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