

Nightclaw



Nightdawn

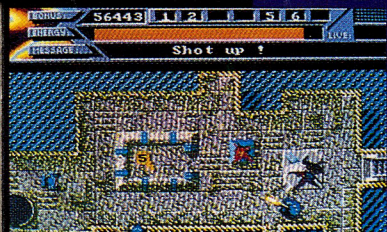
© 1990 SOFTGOLD and micro-partner



Gerade mal frischgebackener Robotronik-Ingenieur und schon sitzt Du im Cybernetic-Control-Room eines Raumers der IRC und steuerst deren Roboter zur Erkundung fremder Welten! Während Du im Orbit um den Kunstplaneten Nightdawn kreist, testest Du zuerst ein älteres Modell, wie den "Q.E.2", indem Du ihn ferngesteuert durch fünf Testlevel von Nightdawn jagst. Danach erst bekommst Du ein High-Tech Spitzenprodukt unter Deine Fittiche: Du wirst den neuen "Explorer ND-1" unter härtesten Testbedingungen verschiedenster Level prüfen. Nur Mut, Junge. Und keine Angst. Mehr als feuern kann man Dich nicht.



You've just graduated as a robotronics engineer, and there you are in the Cybernetic-Control Room of one of I.R.C.'s space freighters, with a remote control robot to do your planetary exploration for you, while you cruise over that wierd artificial planet - Nightdawn. For starters you get a "Q.E.2", an old model but once you've proved your skill on all five test levels, you get the latest thing in high-tech robots under your itchy fingers. The "Explorer ND-1", and its all yours to test run over the toughest terrain this side of the galaxy. Hang on in there kid, the test is to the limit and if you both fail...you'll be fired that's all.



A peine as-tu décroché ton diplôme d'ingénieur en robotique que tu te trouves à bord d'un vaisseau spatial de la I.R.C. aux commandes d'un robot destiné à l'exploration de mondes inconnus! En survolant la planète artificielle Nightdawn, tu testes d'abord un ancien modèle, le "Q.E.2" en le dirigeant à distance à travers les 5 étapes essai de Nightdawn. Ensuite on te confie un robot de haute technologie, l'"Explorer ND-1" que tu devras piloter dans les conditions les plus difficiles à travers plusieurs levels. Courage mon gars! Et n'aie pas peur. Le pire qui puisse t'arriver est que tu sois renvoyé.



Nightdawn

Loading instructions

- Amiga: Insert the program disk into drive DFO when the workbench is requested.
- Atari ST: Insert the program disk into drive A and press the RESET button.
- C64 disk: Type LOAD"-:8,1 and press the RETURN key.
- C64 cassette: Rewind the tape to the beginning. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press the PLAY key on your data recorder.

The platforms:

You control your robot with the joystick over these platforms. Take care, you might fall off...

The control:

Joystick forward and your robot heads north, right—east, left—west etc. The fire button activates the double cannons (C64 only: the fire button turns on the lights at night)

The equipment:

You will discover Techno—Packs. There are 4 different ones:

1. Double cannon
2. Mine detector
3. Exit indicator (An arrow is displayed on the panel)
4. Radar (marks Exit with a lightning dot)
5. Keys (they are picked up by steering onto the pad and pressing the firebutton)

The obstacles

1. Mines
2. Airbomb ejectors
3. Flying bombs (when you stay too long at one place)
4. Laser barriers (find the appropriate on/off switch — numbered)
5. Escalators (one—way — find the on/off switch) Switches are deactivated by steering onto them and pressing the firebutton. Keys open same coloured doors.

Assistance

1. Transporters (beam you up by driving into them — one—way only)
2. Energy stations (refilling)

Night Dawn

Ladeanweisungen:

Amiga: Legen Sie die Programmdisk in Laufwerk df0.; wenn die Workbench-Disk verlangt wird.

Atari ST: Legen Sie die Programmdisk in Laufwerk A und drücken dann die RESET-Taste.

C 64 Disk: Geben Sie LOAD ":"*8,1 ein und drücken dann die RETURN-Taste

C 64 Kassette: Spulen Sie das Band an den Anfang zurück. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, danach betätigen Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders.

Die Plattformen:

Auf den Bahnen der Plattform steuern Sie einen Raumgleiter mit dem Joystick. Vorsicht, Sie können herunterfallen.

Die Steuerung:

Joystick nach oben bedeutet nach Norden fahren, Joystick nach links nach Westen fahren usw.

Mit dem Feuerknopf löst man die beiden Thermostrahler aus. (Nur C64: Bei Dunkelheit werden mit dem Feuerknopf die Scheinwerfer eingeschaltet)

Die Ausrüstung:

Auf den Plattformen liegen Techno-Packs herum. Es gibt vier verschiedene:

1. Thermostrahler
2. Minen-Detektor
3. Exit-Zeiger (Im Display zeigt ein Pfeil in Richtung EXIT)
4. Absolutes Radar (Markiert EXIT mit einem Leuchtpunkt)
5. Keys (Werden durch darauffahren und drücken des Feuerknopfes eingesammelt)

Die Hindernisse:

1. Minen
 2. Bombenschleudern
 3. Flugbomben (wenn zu lange auf einem Punkt verweilt wird)
 4. Lasersperren (abschaltbar; auf gleiche Nummerierung achten)
 5. Transportbänder (abschaltbar; sog. Einbahnstraßen)
- Schalter werden durch anfahren und Druck des Feuerbuttons (de)aktiviert.
Schlüssel öffnen die gleichfarbigen Tore.

Die Hilfsmittel:

1. Transmitterstationen (hineinfahren; wirken nur in eine Richtung)
2. Energiestationen (auftanken)