

D A R K E R

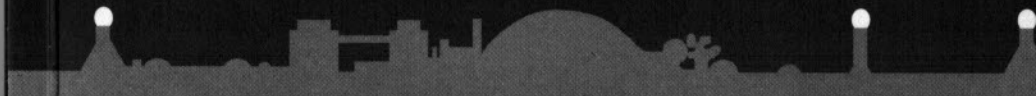
Instruction Manual

Manuel d'instructions français

Deutsches Spielhandbuch

Manual de instrucciones

Manuale d'istruzioni in italiano



## Copyright

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games: it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product DARKER, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1EH. Tel: 0151 282 3000

Psygnosis Ltd (US Office), 675 Massachusetts Avenue, Cambridge, MA 02139 USA. Tel 617 497 7794

DARKER © 1995 Psygnosis Ltd.

## Warranty Limitations

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to Psygnosis Ltd for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to Psygnosis Ltd.

The Psygnosis Ltd warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.



# DARKER

## Contents

<b>Tolly's Story</b>	<b>2</b>
<b>Adaptation of the Caero Shuttle Vol. I</b>	<b>6</b>
<b>Work in Progress Report</b>	<b>10</b>
<b>The Halon File</b>	<b>11</b>
i. ZEO TECH™	
ii. Skimma Supa Instruction Manual	
iii. The Supa Supply Pad	
<b>Mission Overview</b>	<b>16</b>
<b>Credits</b>	<b>23</b>

## Tolly's Story

Tolly tried to suppress the excitement he could feel building in the pit of his stomach as he, Dalon, and the rest of the volunteers crowded into the old shuttle depot waiting room. It had been hurriedly converted into a briefing room, and they jostled with each other for the few available chairs. Up on the platform, Jefsan waited until the young men had settled enough for him to begin. As silence gradually fell, he looked out from the podium at their fresh eager faces, and wondered how many of them would be here in a few weeks' time. They hadn't seen the Halons' Skimma craft in action yet, and it was obvious that they felt able to take on anything. He hoped, for all their sakes, that they weren't wrong.

"Welcome, volunteers", he began, "to the Delphi Defence Force. As you know, you join us at the most crucial moment in our history. Some of you have travelled from the outlying districts -"

"That's us!" Tolly whispered, nudging Dalon, who grinned back at him.

"-and you may not have been told exactly what has happened since the first Skimma Supas appeared." At a nod from Jefsan, the lights were dimmed and a projection on the wall flickered into life showing a map of the planet.

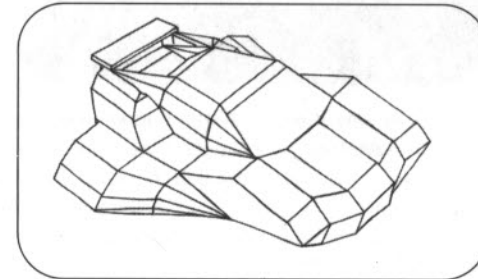
"Our planet is small, and its resources limited. We Delphi have always lived here on the dark side. And the Halons have always lived on the light side. Divided by the great Outerzone wastelands our two peoples pursued utterly different lives with each race indifferent to the fate of the other. Until now that is... because now, through their own grasping stupidity and greed, the Halons have polluted the light side to such an extent that even they cannot live there any longer."

A communal gasp went up from the volunteers as Jefsan's screen showed the huge industrial complexes, factories, and commercial centres of the Halon city. None of them had seen the light side of the planet, and the sight was a puzzling one. They knew this much though. The Halon land was divided. An old city, pure and unpolluted, was home to those who had achieved enough state credits. The inhabitants of this city, who generally came from the military, lived in ignorance and disdain of the other Halon citizens for whom home was a small plot in the other half of the Halon land. The highly toxic Industrial areas. It was a city in this area that was displayed to the dismayed Delphi youth...

"Jefsan?" asked Dalon, his hand held nervously in the air. "What are those clouds?" Dark, overhanging mists above the Halon city were being fed by a hundred black columns of smoke of a kind none of them had ever encountered.

"Those are no natural cloud formations, Dalon. They are the streams of filth and poison which the Halons have created through their own desire for materials and gadgetry. Through over-exploitation, they have so poisoned the atmosphere on their side that solar radiation levels have reached a point so dangerous that even the leathery Halon endo-skeleton cannot cope. Even worse, the chemicals released from their manufacturing processes have caused ground toxic levels to reach critical overload.

"The combined effect of these abuses has forced the Halons to look to our hemisphere for their future - the light side cannot sustain Halon way of life for much longer." Jefsan gestured to the screen once more as it changed to show a schematic of the Skimma Supa

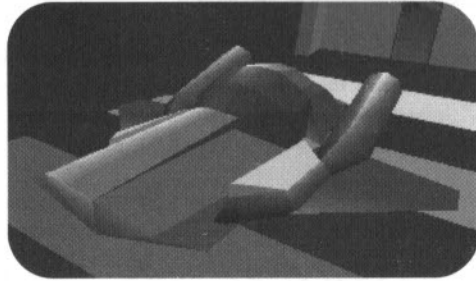


"Halon Skimmas such as this started to appear recently over our city, but it was only in the last week that we realised they were up to no good. The Halons are desperate, and they know that we are unprepared for conflict. Their Skimmas are fast and though only a few lightly armed craft have been seen so far, be assured that more will come. They have left themselves nowhere else to go..."

Tolly gaped at the Skimma on the screen, admiring its sleek outline and powerful twin engine configuration while fearing its armament and deadly intent. How were they going to stop those things in converted shuttles?

"I will now hand you over to Caero, who has been working on a plan of defence" said Jefsan, and made way at the podium for a diminutive scientist. Caero, who had designed the Energy Beacons which transmitted power around the city, and the shuttles which could fly using the spare energy radiated from them, coughed nervously and rustled his hastily scribbled notes.

"The shuttle I designed to make use of our Energy Beacons is a simple transport vehicle, not a fighter, so we have had to improvise. We have shortened the standard Caero shuttle and made the body structure smaller. As the Caero shuttle is simply a people carrier we have had to improvise our own weapons for use on the Caero fighter." He flashed a photograph of the new Caero fighter on screen.



"For the moment, we have only Pinner's direct aiming weapon, but there is room to fit more. We are working on a simple mimic device to give the Pinner weapon more intelligence, but this is a stop-gap measure until we can develop more ideas. For the moment this is all you have. Automation is limited, though we have fitted automatic altitude adjusters, and landing is taken care of by the shuttle's existing system."

There was a pause while this information sank in, then he continued. "We do have one or two advantages, though. Your craft cannot leave the area of the city and the Energy Beacons which give them power to fly and fight, but this means you will always be in a central position of defence. It also means that you can take advantage of the extra energy to boost your speed while close to a tower. Use these advantages well and you have a fighting chance."

"Halon Skimmas may attempt to drag you away from the city itself, but don't chase them too far. If you do, you will quickly run out of power and crash."

A buzz of conversation rose from the collected volunteer pilots as Caero left the podium. Tolly turned to Dalon, whose face was suddenly solemn.

"Dark days ahead, eh?" he said, but the old Delphi joke didn't sound very funny in the circumstances. Dalon just shrugged and started to leave with the others as the briefing broke up.

Outside in the shuttle depot, now a makeshift fighter base, a fatter than average Delphi called Sam was handing out flight suits and assigning each pilot to a flight slot as they filed past him. With only a few Caero shuttles fitted with weapons it was a matter of having to make a little go a long way. As usual, he was grinning and joking, trying to raise everyone's moral, and Tolly felt his spirits revive a little when he reached the front of the line. Sam greeted him cheerfully and slapped him on the back.

"You'll be okay, kid!" he grinned. "Just give 'em hell." He handed Tolly a flight suit, helmet, his fighter pass, and a few sheets of paper. One was a copy of a small Halon booklet taken from a crashed Skimma, showing the craft's lethal weaponry and advanced equipment all too clearly, the rest was a sheaf of notes from the team of engineers and scientists who had worked long hours to throw the hotchpotch Caero fighter design together.

The weapons section was barer than any of the pilots would have liked, and as he made his way to the waiting fighter, Tolly hoped that the newly formed defence team would have some of those more advanced devices ready for them when they got back. If they got back.

"Tolly?" It was Dalon, looking paler even than the usual elf-like appearance of the Delphi. "Look after yourself, okay?" he said. "I will" he replied, trying not to meet his friend's eyes. He struggled to find something appropriate to say as they parted for their separate fighters. What was that saying the pilots always used in the old CineEight films?

"Watch your six, Dalon" he shouted at his friend's back. Yes, that was it, "watch your six". He wasn't quite sure what it meant, but he had a feeling they would all be finding out in a very short while.

## The Adaptation Of The Caero Shuttle. Volume 1

by Sanjay. Laboratory Assistant, Caero Technical Design

The following document takes as its source the notes made by Caero during this project.

As we know, the Caero shuttle (a domestic craft used for transporting the citizens of Delphi) is to be upgraded into a craft capable of air to air and air to ground combat. This is no small task considering the time scales involved plus the fact that this craft was not designed with combat in mind. However by taking the basic Caero design apart and adding a few small extras we may be able to reassemble the simple Caero Shuttle into a craft capable of combat. The illustration of that process is the aim of this document.

### Caero Shuttle Information Console

#### Multi Function Navigator

Consists of three essential displays as follows...

##### a. Altitude Monitor

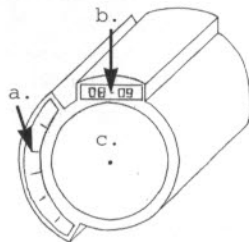
The strip of lights turn green as an indication of your cruising height. The more lights lit, the higher your Caero's altitude.

##### b. Co-ordinates

Show where you are in relation to Energy Beacons. The left hand digits show North-South co-ordinates with the numbers rising the further South you travel. The right hand digits show East-West co-ordinates with the numbers rising the further West you travel.

##### c. Radar

The Caero shuttle radar system works from a radio tower network. It picks up on the power radiated by any given craft. Therefore less powerful craft will be shown as weaker signals. North is shown as a red mark on the edge of the Caero radar screen. Energy Beacons are represented by light grey dots in a grid pattern.



### Caero Power Storage Device

a. These are your power cell indicators and they will turn green as they charge up. b. When you pass Energy Beacons, you should see this meter on your ship's console swing towards full as your next energy cell is re-charged.

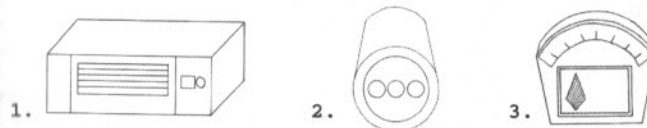


### Caero Power Monitor

This displays both the engine on/off status and incoming beacon power levels. The higher the level, the higher the incoming beacon power. If the engine light is dimmed the Caero has stalled. Increase the speed of the craft to remedy this problem.

### The Caero Fighter Information Console

These devices have been specifically developed to be used in conjunction with the instruments above. It was a particularly onerous design task to fit all the additional units into the Caero Shuttle facia but we hope that the design we settled upon is both simple and effective.



#### 1. Nayas Receiver Unit

This is a receiving device which picks up signals outputted from shuttle stations. Originally designed to enable shuttle pilots to maintain a regular level of service it will enable the Caero fighter pilot to sustain contact with base and optimise the squadrons performance. The right hand light signifies that the unit is on while the left hand light flashes when receiving/outputting messages. The same light will flash continuously when the hangar is emitting the return to base signal.

#### 2. Damage Report System

A new addition for the Caero fighter, this system was specifically designed to indicate current craft damage levels. Peripheral indicator displays impact damage. There are three damage systems on this indicator. When this indicator is fully illuminated, one of the three inner lights is illuminated. Each of these lights shows that the on board diagnostics system is working to repair any damage sustained. However, this system is not indefatigable. It will deal with damage until such damage achieves the level of critical mass when the ship will be destroyed.

### 3. Weapon Status Display

This panel displays icons for the currently selected primary and secondary weapons, above which there is a meter showing weapon charge. It is important that you keep an eye on your engine and weapons charges, heading for the nearest Energy Beacon when they drop too far.

### HUD Display

The Caero fighters head up display (HUD) has a targeting circle and a crosshair which will be grey to begin with. When a weapon is selected, the crosshair will turn red to show a fully charged weapon. If you have selected a secondary weapon (missiles), placing your crosshair over an enemy target will put a red lock circle over the target, though the lock will be broken off if the target moves too far out of your view. For a more effective hit, wait until you see two red lock circles on the target.

An artificial horizon in the shape of a grey line shows the craft's pitch and bank angle, and this will turn into a dot on the edge of the HUD if you are pointing vertically up or down. Remember that the Caero fighter is an improvised design and that violent manoeuvres can rob you of speed.

When an enemy craft fires a missile at you, it will be shown on your HUD as a red marker. The centre of the marker will change shade to show the missile's altitude in relation to your craft. Blue and the missile is above you, brown and it is below you. When the marker is in the lower half of the HUD, the missile is behind you, and in front of you when the marker is in the top half. Missiles can be dodged if you turn quickly and hit the booster at the right moment, so stay cool and remember your training.

### Auto Altitude Adjuster

An essential addition to the original Caero Shuttle design the AAA will help the Caero Fighter pilot maintain their craft's current altitude. The horizon line will glow bright red while the AAA is active.

## Caero Fighter Tactics

The final section of this document contains Caero's observations about tactics. I have taken the liberty of paraphrasing him because a man who is 400 years old can occasionally be prone to rambling.

### Speed

Make the best use of Energy Beacons to boost yourself around the city and out-wit enemy craft. Some pilots may prefer to keep their energy use as low as possible, but others will feel that hitting the booster hard and flying along from beacon to beacon is the best policy. Do not be tempted to stray too far from the Energy Beacons while pursuing an enemy. Remember that this is an old style shuttle that you are flying. It uses a lot of energy.

### Firing

Use your own judgement when firing the Pinner weapon. Trust your instincts. The best advice I can offer the novice pilot is to get in close with a booster and make every shot count. Be aware of your speed when you are engaging an enemy, as the recoil plus the drop in energy can result in a fatal stall.

We are hoping for more advanced homing missile systems based on the Pinner Direct. Early tests show that the guidance system is adequate, but that missiles will still have to be fired from behind an enemy for the best chance of success.

### Landing

Permission must be obtained before even attempting to land the Caero fighter at a hangar. Always head back to the hangar that launched your craft. Under no circumstances must a pilot attempt a ground landing. The Caero fighter is made of materials that are very friction sensitive. When you get close enough, the guided flight and landing systems will bring your ship in and touch you down safely.

### Energy

Those who choose to ignore this advice do so at their own peril. Stray too far from the Energy Beacon, especially if you're manoeuvring and firing, and you will probably run out of energy and crash. Stick to the power grid and launch attacks from next to an Energy Beacon. Height and speed make for kinetic energy: get it and use it for a quick approach and a clean kill from close range.

## Work In Progress Report.

### Adapting The Caero Shuttle For Use in the Underground Networks.

Written by Tofing, Assistant Delphi Urban Planning Department,  
Subdivision 35465. Jurisdiction Councillor Grefton.

As we already know due to congested shuttle traffic in Delphian airspace it was decided to fully refit the underground sections of the city and open them up as alternative routes for the use of Caero Shuttles.



The picture above shows one of the newly refurbished entrances to the underground network. It must be noted at this stage that different sections are at different stages of development. In case of fire or the build up of dangerous gases it has been decided that each of these sections be hermetically sealed whenever necessary. The tunnelling devices known as Wreckers™ have been removed from all areas as all the tunnelling work is complete. All that remains is for the refit work to be completed and this looks like it could be done on schedule. However because the system is underground the Caero Shuttles will have to be adapted in some areas as follows.

#### **Radar**

Caero shuttles will fly along a specially adapted track. Once the track has picked the craft up the radar will function from specially adapted underground system. The radar system will also detect other craft.

#### **Caero Power Monitor**

This is a version upgrade and will reflect the position of the Caero Shuttle on the track. Optimum performance will be shown by a fully lit meter. If the meter falls to empty the Caero will leave the track and crash so it is essential that pilots stay in line with the track.

#### **Speed**

It is important that pilots understand that when steering round corners they may need to assist the guiding system. It may be wiser to travel a little slower than run the risk of a major commuter disaster.

#### **Direction**

When exiting the underground network Caero Shuttle pilots must exercise care and caution. The gradient of the exit ramp may be such that the guidance system will not keep the craft stabilised. Manual guidance will be necessary.

Work In Progress Report Ends.

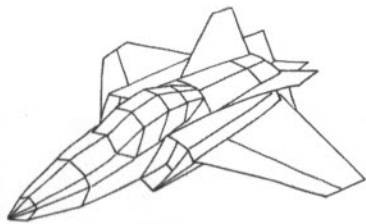
## The Halon File

CONFIDENTIAL  
Highly Sensitive  
Material Enclosed

# ZEO TECH™

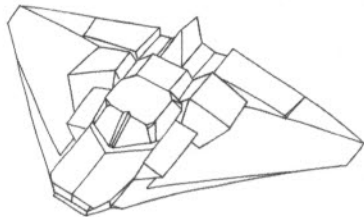
ZeoTech™ are pleased to unveil their new product line up for the next phase of development. With the full support and co-operation of the Halon government we are convinced that these craft offer Halon military personnel unsurpassed manoeuvrability and firepower.

## OPPRESSOR



Although this latest low end, high use craft may seem simple in design be assured that underneath its unassuming shell there lies a core which packs a mighty powerful punch. The Tyrant™ air to air missile is particularly effective for bringing down Skimma Supas (see Survey I77646745) while the Despot™ air to ground missile enables the pilot to deliver a hefty payload onto any street level disturbances. Designed with speed in mind the Oppressor comes with a light armour and is the ideal swift response craft for those with no time to waste.

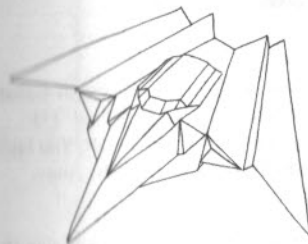
## TERRABLITZ



Moving men quickly into potential trouble spots has always been a problem in the past. But with the Terrablitz all your logistical nightmares can be banished. Capable of carrying up to 30 men or an equivalent weight in bombs it allows you the freedom and peace of mind to plan your operation knowing that it will deliver on every promise it makes. Couple this with the fact that this craft is heavily armored and carries both the Dread™ air to air missile and the Stigma™ air to ground missile and we are sure that the shrewd thinking generals of the Halon military will have the perfect bomber at their fingertips.

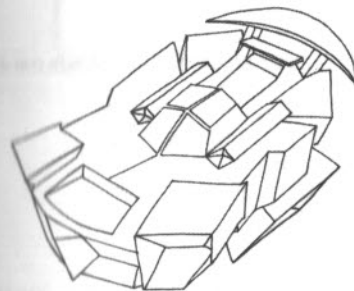
# ZEO TECH™

## ASSASSIN



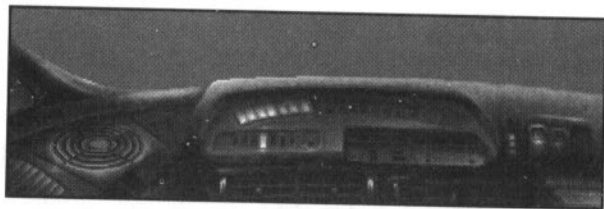
Need a craft with all the manoeuvrability of the Oppressor but with the armour of the Terrablitz? This baby has got the lot. Its no slouch either. Speed is its middle name. Carrying the Butcher™ and the incomparable Rapier™ air to air missile this machine was made for one thing and one thing only. Clean clinical killing.

## ODI POWERSTORM



Rest assured that ZEO TECH™ have the future in hand. This craft will live up to its name. With an armoury that will knock spots off any of its rivals this machine stalks its prey with a ruthlessness that frightens even us. It's sure to go down a Powerstorm!

*Congratulations on earning your very first Skimma Supa 1.4 flight craft. Having completed your flying course and passed the third and final test, you will be more than familiar with the operation of the Skimma Supa craft. Nevertheless, you are advised to read this manual and to familiarise yourself with the various upgrades you will be earning in the near future.*



### 'Supa Speedo' Speedometer

The lush display waves in front of you drawing you into its hypnotic web. There are two speeds available - Cruising and Turbo. If you look closely at the display you will notice a section coloured red. This shows your craft is in Turbo Pursuit Mode. But sadly citizen, this does not apply to this craft. You know the deal. Score enough credits across the right range of categories and this upgrade could be yours.

### L-A-W Light (low-altitude-warning)

You must gain permission from the Supply Pad Commander to land your ship. Anyone perpetrating an unauthorised landing will be severely disciplined. These lights are brightly coloured to catch your attention. Ignore what they are telling you at your own risk.

### Weapon Selection Switches

This model is fitted with the standard Supa Rapid Crack-Shot. However this facility allows the craft to be fitted with three further weapons. In the form of ATA (air to air) and ATG (air to ground) missiles. Again it's up to you. Earn enough points and these could be yours. Desire them.

### Defence Shields

Be protected from stray missiles. You just never know when you might get stung. This will help you avoid a particularly messy death.

### Special Features On This Model:

'Anti-Rollover' now fitted as standard. Prevents embarrassing accidents.

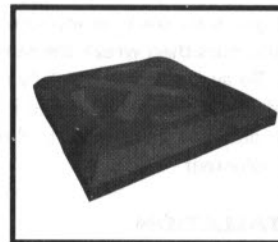
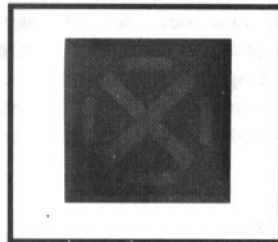
Improved acceleration and brake power.

Supa-Rapid Crack-Shot' for personal peace of mind.

### Direction Pointer

You will recall that the D-P on craft used in flying lessons directed you back to the Flight Base. The D-P on the supplied craft has been programmed to point to your own home.

## THE SUPA SUPPLY PAD



Remember the days when landing your Skimma used to be a process fraught with danger? Well now you need not worry anymore because the new improved Supa Supply Pad is here. And it's so simple to use. Here's how.

Fly steadily towards the pad. On approach, gradually reduce your altitude until your L-A-W Light is engaged. Turn Defence Shields off. As you reach the Supa Supply Pad, its Safe-Land mechanism will automatically detect your craft and guide it, with negligible friction, onto the Supa Supply Pad.

Once you've landed on the Supa Supply Pad, your weapons will be restocked and a series of diagnostic tests will be carried out. If an A-T-R is fitted to your craft, you will receive progress information relating to the tests and the restocking of weapons. Try and earn some more credits and relax while the Supa Supply Pad indulges you in its deluxe full service. Until you do so it's economy only. But you know the rules. Why not play the game?

## MISSION OVERVIEW

You must protect your home city against the attacks of the Halon invaders by locating and engaging enemy Halon craft as they appear. Until now, there have been only a few exploratory raids but we think that enemy activity may increase. To begin with, you have only limited weaponry at your disposal, but we hope to make more advanced munitions available as soon as our scientists can complete them.

Remember: you are defending your homes. The Halons have practically destroyed their own hemisphere and if we do not stop them they will first of all colonise ours then wreak the same havoc here. They must be stopped at all costs. Be aware that you will fly many dangerous missions, the success of which is vital to our survival. Detailed instructions will be given before each mission, at which time you will also be told of any new technological developments. Good luck, volunteer.

## INSTALLATION

To install Darker on hard drive, turn on your PC and wait until MS-Dos has booted. Insert Darker disk I in drive A: and type the following at the Dos prompt:

**A:\INSTALL**

Now follow the on-screen instructions. The game will create a directory called DARKER on your hard drive, so to run the game wait until installation is complete and type:

**CD C:\DARKER  
DARKER**

## FLIGHT CONTROLS

### Keyboard

Left arrow	Bank left
Right arrow	Bank right
Up arrow	Nose down
Down arrow	Nose up
Ctrl with above	Increase force in specified direction
Opposing arrows together	Decrease force in first direction

### Mouse

Use mouse to direct craft

### Joystick

Use joystick to direct craft

### A

Auto Altitude Adjuster (Caero Fighter Only)

### E

Switch engine on/off - Caero Fighter  
Experiment with the E key on other craft.

### ENTER

Boost - Caero Fighter  
Experiment with the Enter key on other craft. + and - keys could also be useful

### BACKSPACE

Brake (All craft)

### CAPS LOCK

Relock to the target you are pointing at (All craft)

## VIEW CONTROLS

**0 (numeric keypad)** Shows Caero fighter radar display overlaid and magnified. Keep key pressed down for the duration.

Use the following function keys to choose your preferred view

- F1** Cockpit view
- F2** Behind craft
- F3** Level behind craft
- F4** Full screen inside view
- F5** Drop camera and view craft
- F6** Drop camera for fixed views
- F7** Drop camera on object you're pointing at

**TAB** Look Round View

Whilst this key is held down, the input device can be used to look round. You can track objects as you fly past them.

**M** Toggle missile view mode

In Missile Mode, a small green square will flash at the top right of the screen. When a missile is fired in Missile Mode, the normal views above are replaced by missile views

- F1** Behind missile
- F2** Behind missile
- F3** Level behind missile
- F4** Full screen missile's eye view
- F5** Drop camera and view missile

- < Zoom camera towards the craft or missile it is following on behind craft/missile views.
- > Zoom camera away from the craft or missile it is following on behind craft/missile views.

## WEAPON SELECTION

For future reference the sections detailing secondary weapons have been left blank. Fill them in as new weapons become available.

### Primary weapons

**1** Pinner Direct

**2**

**3**

### Secondary ground weapons

**6**

**8**

### Secondary air weapons

**0**

**9**

**8**

**SPACE or fire button 1** Primary fire  
**ALT or fire button 2** Secondary fire

**Left Mouse Button** Fire Primary  
**Right Mouse Button** Fire secondary

### In underground sections

**Left Mouse Button** Fire Primary  
**Right Mouse Button** Brake

## OTHER KEYS

**Pause/NumLock** Pause  
**ESC** Quit game. Escape to main option screen

### SAVE GAME TO DISK

During a Darker session the current game details are stored in your computer's memory. So that you can continue a game at a later date, this information is stored on hard disk (as DARKER.SAV) when the "Quit to DOS" option is selected. If you quit from Darker without using this option, you will lose your current game position.

### CONFIGURATION

Darker can be configured to match your equipment, monitor, and control preferences exactly. Inside the directory where the game was installed, you'll find a batch file called Darker.bat which holds the default values for many game parameters.

To change any of them, edit the file using a text editor (such as the MS-Dos Edit program) and change the values to reflect any of the following:

#### LIGHT (Lighting)

This can have any value from 0 (default) to 50 for really dark monitors

e.g. LIGHT=10

### HOUSE SETTINGS

If you have a mouse which doesn't immediately work with Darker, use the INPUT=n setting and change n to reflect:

- 1 PS2 mouse
- 3 MS or Logitech bus mouse
- 4 MS MSX bus mouse
- 8 Serial mouse COM2
- 16 Serial mouse COM1
- 32 Amstrad mouse
- 256 (CyberPuck - add 256 to the value for your chosen mouse)
- 512 (two CyberPucks - add 512 to the value for your chosen mouse)

e.g. For a serial mouse on COM2 plus one CyberPuck, your entry would look like this:

**INPUT=264**

To alter the mouse sensitivity make an entry

MSPEED= and a number between 1+25 inclusive where the higher the number selected the more sensitive your mouse will be.

### SOUND

To ensure that Darker works perfectly with your sound card, edit the value of the MUSIC=n parameter such that n reflects:

- 0 no sound
- 1 SoundBlaster FM
- 2 General Midi
- 3 Roland
- 4 Gravis
- 5 SoundBlaster AWE32

e.g. MUSIC=4 for Gravis cards

### LANGUAGE

Darker can be played in either French, German or English. Use the following values to select your chosen language:

Language = n where n = 0 for English, 1 for French, 2 for German

## CONFIGURE CONTROL KEYS

Use the following parameters to change the buttons and controls used for the game functions shown below.

LookRnd = n (changes the key used to look around the outside view of the ship)  
Radar = n (the key to display the radar overlaid)  
Brake = n  
ClrLock = n (used to clear a missile lock)  
PrimFire = n (sets the primary weapons fire button)  
SecFire = n (sets the secondary weapon fire button)

The value n is a number chosen from the following key numbers. Note that if you want to use two buttons at the same time for one action, just add their numerical values together and use the resulting number.

1	Right mouse button
2	Middle mouse button
4	left mouse button
16	Joystick A fire button 1
32	Joystick A fire button 2
64	Joystick B fire button 1
128	Joystick B fire button 2
256	Tab
512	Backspace
1024	= (equals sign)
2048	- (minus sign)
4096	Insert (numeric keypad 0)
8192	Caps Lock
16384	Space bar
32768	Alt

e.g. To change the default controls so that the radar range button was on the Tab key and the secondary fire was on Caps Lock, you would edit the Darker.bat file to include the following entries:

**RADAR=256**  
**SECFIRE=8192**

## Credits

Design	<b>Jas C. Brooke</b> <b>Lyndon Brooke</b>
Producer	<b>Richard Biltcliffe</b>
Music	<b>PC Music</b>
Music Manager	<b>Phil Morris</b>
Quality Assurance	<b>Chris Graham</b> <b>Paul Wallace</b> <b>Jonathan Wild</b> <b>Greig Brown</b>
Best Boy	<b>Ollie Hall</b>
Best Teas	<b>Claire Garvie</b>
Best Gary Giver	<b>Paul Guest</b>
Manual Text	<b>Stevie Kennedy &amp; Huw Thomas</b>
Packaging & Manual Design	<b>Richard Turner</b>
Product Manager	<b>Michaela Riches</b>

## CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de mieux parmi les divertissements sur ordinateur. Nous nous investissons dans chaque jeu que nous publions, et nous vouons des mois de travail assidu à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels, vous diminuez l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs ; c'est aussi un délit.

Ce logiciel - y compris toutes les images à l'écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel - est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartient tous les droits et le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal que le droit de l'utiliser, ce qui signifie : lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu. Toute autre utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, le prêt ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert du présent produit est une infraction aux droits de Psygnosis quand cela n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit DARKER, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, et ils ne peuvent être traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable écrit de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd., Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1EH. Tel: +44 - 51 - 282 3000

DARKER © 1995 Psygnosis Ltd.

### LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes de ce produit sont en bon état et ne sont, en aucune manière, atteintes d'un 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infection de ce produit par un virus qui l'empêcherait inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être retournées directement à Psygnosis. Elles seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut prévenir en éteignant son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit.

Pour tout renseignement supplémentaire, écrivez-nous à l'adresse suivante : Psygnosis France - 131 Avenue de Wagram - 75017 PARIS

### AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

#### A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



# D A R K E R

## Table des matières

<b>Tolly</b>	<b>2</b>
<b>Adaptation de la navette Caero. Volume I</b>	<b>6</b>
<b>Rapport</b>	<b>10</b>
<b>Dossier Halon</b>	<b>11</b>
<i>i. ZEO TECH™</i>	
<i>ii. Manuel D'Instruction Du Skimma Supa</i>	
<i>iii. L'Aire De Lancement «Supa Supply Pad»</i>	
<b>Vue D'ensemble De La Mission</b>	<b>16</b>
<b>Crédits</b>	<b>23</b>

Tolly essayait de contenir sa joie en pénétrant dans la vieille salle d'attente de la gare. Il s'entassa avec Dalon et les autres volontaires dans ce lieu aménagé à la hâte en Salle de Briefing.

Sur l'estrade, Jefsan attendait que les jeunes hommes aient fini de se bousculer pour commencer son discours. Comme le silence se faisait, il regardait ces visages frais et décidés, se demandant lesquels de ces hommes seraient encore là dans quelques semaines. Ils n'avaient pas encore vu le vaisseau Skimma d'Halon en action car ils paraissaient invulnérables, prêts à accepter n'importe quel défi. Si seulement cela pouvait être vrai...

« Messieurs » commença-t-il, « Bienvenue à la Force de Défense de Delphi. Comme vous le savez tous, vous nous avez rejoint au moment crucial de notre histoire. Certains d'entre vous sont même venus de très loin... ».

« C'est de nous qu'il parle ! » murmura Tolly en donnant un coup de coude à son ami Dalon qui lui sourit en retour.

« On ne vous a sûrement pas dévoilé ce qui s'est réellement passé depuis l'apparition du premier Skimma Supa ». Au signal de Jefsan, les lumières s'éteignirent et une carte de la planète fut projetée à l'écran.

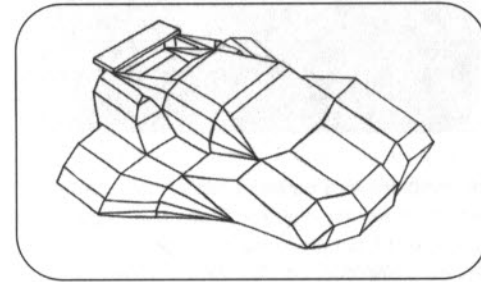
« Notre planète est petite et ses ressources sont limitées. Nous, peuple de Delphi, avons toujours vécu du côté inéclairé de la planète alors que les habitants d'Halon bénéficiaient de la lumière du jour. Séparés par les grandes terres d'Outerzone, nous avons toujours poursuivi notre chemin, en autarcie, sans nous préoccuper les uns des autres. Mais aujourd'hui... La cupidité de nos voisins a entraîné une pollution irréversible de leurs terres qu'ils ne peuvent maintenant plus occuper.

L'étonnement fut général lorsque Jefsan révéla à l'écran l'impressionnant complexe industriel, les usines et les centres commerciaux de la ville d'Halon. Aucun des hommes ici présents n'avait vu le côté éclairé de la planète. Et aucun n'aurait pu imaginer qu'un site aussi industriel put exister... Halon était divisée en deux : d'un côté, la vieille ville, pure et non polluée réservée aux habitants (habituellement issus du milieu militaire) désignés par l'état, vivant dans l'ignorance et le dédain des autres citoyens d'Halon qui subsistaient pauvrement de l'autre côté, industriel et pollué. La simple vision d'une de ces cités industrielles provoqua la consternation des jeunes de Delphi.

« Jefsan » dit Dalon en levant nerveusement la main « Que sont ces nuages ? » Une brume noire et épaisse alimentée par des colonnes de fumées toxiques enveloppait la ville.

« Ce ne sont pas des nuages, Dalon. Ce sont des flots de déchets et de poisons que les gens d'Halon ont provoqué pour leur désir personnel de gadgets inutiles. A cause de cela, ils ont empoisonné l'atmosphère. Les radiations solaires ont atteint un niveau de danger tel que la peau des habitants, si dure soit elle, ne peut même plus résister. Mais il y a pire : les produits chimiques utilisés dans l'industrie ont atteint des niveaux toxiques d'une intensité alarmiste. »

« Voilà ce qui a poussé le peuple Halon à se tourner vers notre hémisphère. Chez eux, aucun avenir n'est envisageable » Un autre geste de Jefsan et l'écran dévoila un schéma du Skimma Supa.

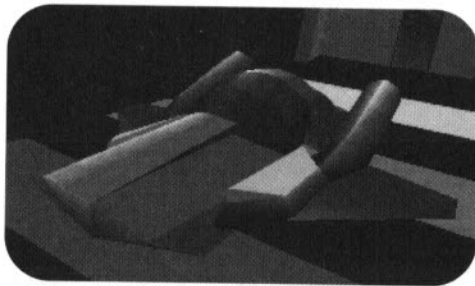


« Les Skimmas du peuple d'Halon, tels qu'ils sont apparus récemment au-dessus de notre ville. C'est seulement la semaine dernière que nous avons réalisé que leurs intentions étaient mauvaises. Les habitants d'Halon sont désespérés de leur situation et ils savent que nous ne sommes pas prêts pour le conflit. Leurs Skimmas sont rapides mais peu armés. Par contre, nous sommes certains que d'autres suivront, plus redoutables. Ils n'ont pas d'autre endroit où aller. »

Tolly observa méthodiquement le Skimma à l'écran, admirant sa ligne, ses deux moteurs puissants. Comment pourraient-ils stopper ça avec de simples navettes trafiquées ?

« Je laisse maintenant la parole à Caero qui s'est penché sur un plan de défense » conclut Jefsan. Il descendit de l'estrade et un petit scientifique vint s'installer à sa place. Caero, le créateur des Balises qui fournissaient de l'énergie à la ville entière, et le père des navettes Caero capables de voler en utilisant le surplus d'énergie irradié par les Balises. Il toussa nerveusement et sortit ses notes.

« La navette Caero que j'avais inventée était un simple véhicule de transport, nullement prévu pour l'attaque. Il nous a donc fallu improviser, raccourcir la navette standard, réduire son fuselage et créer des armes ». Il projeta une diapositive de la nouvelle navette d'attaque Caero à l'écran.



« Pour le moment, nous n'avons qu'une seule arme disponible : le Pinner, mais nous avons la place d'en ajouter d'autres. Nous travaillons actuellement sur l'élaboration d'un dispositif qui améliorera l'intelligence du Pinner, mais il s'agit là d'une mesure d'urgence, en attendant d'autres idées. L'automatisation est limitée, nous avons donc adjoint des ajusteurs automatiques d'altitude et l'atterrissage est assuré grâce au système de guidage existant.

Il fit une pause avant de reprendre : « Nous avons toutefois un ou deux avantages. Votre vaisseau ne peut quitter l'enceinte de la ville à cause des Balises d'Énergie qui leur donne le pouvoir de voler et de combattre, cela signifie que vous serez toujours en position centrale de défense. Cela signifie également que vous pouvez profiter de l'énergie supplémentaire dégagée à la proximité des tours pour booster votre machine à sa puissance maximale. Sachez exploiter ces avantages et vous aurez toutes vos chances.

« Les Skimmas d'Halon essayeront sûrement de vous entraîner hors de la ville, mais ne les poursuivez pas si loin, vous risqueriez de manquer rapidement d'énergie et d'exploser. »

Un brouhaha général envahi la pièce alors que Caero quittait l'estrade. Tolly se retourna vers Dalon... il avait le teint blafard.

« Sombre avenir, hein ? » mais l'humour typiquement noir des gens de Delphi, n'eut pas l'effet escompté. Dalon haussa simplement les épaules et sortit avec les autres de la salle de briefing.

À l'extérieur du garage transformé en base militaire, Sam, un personnage corpulent, distribuait les uniformes. Comme à son habitude, il essayait de faire de l'humour pour remonter le moral des jeunes soldats et Tolly se sentait un peu mieux en arrivant à son niveau. Sam le salua et lui donna une tape amicale dans le dos.

« ça ira mon gars, t'en fais pas ! » dit-il « montre-leur ce que tu sais faire » puis il lui tendit un uniforme, un casque, sa carte de Pilote de Chasse ainsi que quelques documents. Parmi ceux-ci, une brochure découverte dans un vaisseau Skimma qui avait atterri en catastrophe sur Delphi et dévoilant les armes et l'équipement du vaisseau. Le reste était constitué de notes de l'équipe d'ingénieurs et de scientifiques ayant travaillé sur l'élaboration de la navette Caero.

L'armement était encore plus réduit que n'osaient l'imaginer les pilotes et, alors qu'il se dirigeait vers le vaisseau d'attaque, Tolly espérait qu'à leur retour, l'équipe aurait avancé dans ses travaux de recherche de Défense. Si toutefois ils revenaient...

« Tolly ? » dit Dalon, pâle comme un linge « tu prendras soin de toi, hein ? ». Puis, il chercha ses mots pour trouver la phrase qui rassurerait ses coéquipiers mais rien ne lui venait à l'esprit...

## Adaptation de la navette Caero. Volume 1

Rapport de Sanjay. Assistant de laboratoire, Design Technique du Caero

Le document suivant est tiré des notes écrites par Caero pendant son projet

Comme nous le savons tous, la navette Caero (un moyen de transport en commun pour tous les citoyens de Delphi) doit être modifiée pour combattre sur terre et dans les airs. Ce n'est pas une mince affaire vu le délai qui nous est imparti et le fait que ce vaisseau n'a nullement été conçu pour l'attaque. Cependant, en mettant le design basic du Caero de côté et en ajoutant quelques extras, nous pouvons transformer cette simple navette en vaisseau de combat. Je vais maintenant énumérer les modifications apportées à la navette standard.

### Console d'information de la navette Caero

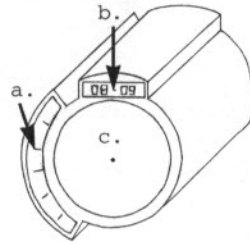
#### 1. Navigateur Multi Fonctions

(Multi Function Navigator)

Il consiste en trois cadrans essentiels:

##### a. Moniteur d'Altitude (Altitude Monitor)

La bande de lumière devient verte pour vous avertir de votre altitude de croisière. Plus la lumière brille, plus vous volez haut.



##### b. Coordinateur (Co-ordinates)

Cet écran signale votre position par rapport aux Balises d'Énergie. Les indices de gauche indiquent l'endroit où vous vous trouvez par rapport à l'axe Nord-Sud (plus vous allez vers le Sud, plus les chiffres augmentent). Les indices de droite indiquent l'endroit où vous vous trouvez par rapport à l'axe Est-Ouest. (plus vous allez vers l'Ouest, plus les chiffres augmentent).

##### c. Radar

Le système Radar de la navette Caero fonctionne à partir d'un réseau de tour radio. Il capte l'énergie dégagée par chaque navette (les vaisseaux moins puissants enverront donc un signal faible).

Le Nord est représenté par une marque rouge au bord de l'écran radar du Caero. Les Balises d'Énergie sont représentées par des points lumineux gris à l'intérieur d'une grille.

### Dispositif de stockage de puissance du Caero (Caero Power Storage Device)

a. Ce sont vos indicateurs d'accumulation d'énergie qui vireront au vert une fois chargés. b. Ils se rechargent lorsque vous passez près d'une Balise d'Énergie.

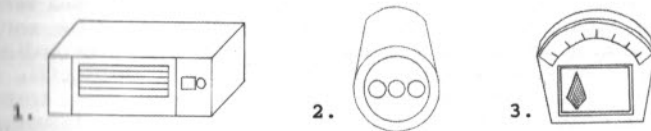


### Moniteur de Puissance Caero (Caero Power Monitor)

Celui-ci vous indique que votre engin est prêt ou non à voler, et le niveau d'énergie que vous apportent les Balises. Plus le niveau est élevé, plus l'apport d'énergie est important. Si la lumière de l'engin est réduite, le Caero est en perte de vitesse. Augmentez la vitesse pour remédier à ce problème.

### Console d'Information du Chasseur Caero

Ces dispositifs ont été spécialement conçus pour être employés indépendamment des accessoires ci-dessus mentionnés. C'était une lourde tâche d'ajouter ces nouvelles unités sur la navette Caero mais nous espérons que la nouvelle configuration de l'engin n'en restera pas moins simple et effective.



#### 1. Unité de Réception Nayas (Nayas Receiver Unit)

C'est un dispositif qui réceptionne les signaux transmis par les stations. A l'origine, il permettait aux pilotes de navette de transport en commun d'assurer un service régulier de qualité.

#### 2. Système Rapport des Dommages (Damage Report System)

Ce nouveau dispositif a été ajouté sur le Chasseur Caero pour vous informer de l'état de votre engin. Un indicateur périphérique vous informe sur les points d'impacts. On dénombre trois cadrans distincts à l'intérieur de cet indicateur. Lorsque l'indicateur est allumé, l'un des trois cadrans internes s'allume (chacun de ces dispositifs montre que le système de diagnostic fonctionne et repère toute détérioration subie). Cependant, ce système n'est pas infallible : lorsque les trois cadrans sont allumés vous atteignez le degré critique signifiant que l'explosion du vaisseau est imminente.

### 3. Tableau d'état des armes (Weapon Status Display)

Il vous indique par des icônes les armes principales et secondaires sélectionnées. Au dessus, vous remarquerez un dispositif de mesure qui vous renseignera sur l'état de chargement de vos armes. Il est important d'y jeter un coup d'oeil de temps en temps pour vous approcher d'une Balise d'Energie lorsque son niveau est trop faible.

#### Affichage en hauteur HUD

L'affichage des Chasseurs Caero consiste en un viseur circulaire et une mire (de couleur grise à l'état normal). Lorsqu'une arme est sélectionnée, la croix devient rouge.

Si vous avez sélectionné une arme secondaire (missile), placez la mire sur la cible ennemie. Un cercle rouge entourera alors la cible. Vous ne pouvez verrouiller votre cible si elle se déplace trop rapidement. Pour avoir de meilleures chances, attendez que deux cercles rouges s'inscrivent autour de cette cible et tirez.

Un horizon artificiel en forme de ligne grise désigne l'emplacement du vaisseau et son angle d'inclinaison. Il se transforme en point au bord de l'affichage HUD si vous vous déplacez verticalement (en haut ou en bas). Souvenez-vous que le Chasseur Caero est une improvisation technologique et que des manoeuvres rapides ou violentes peuvent vous priver rapidement de vitesse.

Lorsqu'un adversaire lance un missile sur votre navette, vous verrez ce missile apparaître sur votre écran sous la forme d'une marque rouge. Le centre de la marque changera de teinte pour vous indiquer l'altitude du missile par rapport à votre navette. Bleu signifie que le missile est au-dessus de vous, Brun, il est au-dessous. Lorsque la marque est dans la moitié inférieure de votre écran, le missile est derrière vous, lorsqu'elle se trouve dans la moitié supérieure, le missile est devant vous. Les missiles peuvent être esquivés en braquant rapidement et en mettant le turbo au bon moment, alors restez calme et n'oubliez jamais que toute phase d'apprentissage est bénéfique.

#### Ajusteur d'Altitude Automatique (Auto Altitude Adjuster)

Un supplément essentiel de la navette originale Caero : le dispositif AAA aide le pilote du Chasseur Caero à maintenir son vaisseau à une altitude régulière. La ligne d'horizon brille vivement lorsque le dispositif AAA est activé.

### Tactiques du Chasseur Caero

La section finale de ce document contient les observations de Caero sur les tactiques du Chasseur. J'ai pris la liberté de le paraphraser car un homme de 400 ans peut être sujet aux radotages de la vieillesse.

#### Vitesse (Speed)

Utilisez au mieux vos Balises d'Energie pour vous propulser au coeur de la ville et combattre l'assaillant. Certains pilotes économiseront leur énergie en volant à basse altitude, alors que d'autres préféreront mettre le turbo et voler de tour en tour. Quoi qu'il en soit, ne vous éloignez jamais trop des Balises lorsque vous poursuivez un ennemi. Nous vous rappelons que vous pilotez une navette assez ancienne qui consomme énormément.

#### Attaque (Firing)

Remettez-vous en à votre propre jugement lorsque vous utilisez le Pinner. Suivez votre instinct. Le meilleur conseil que je peux apporter aux pilotes novices est de s'approcher le plus possible de l'ennemi avant de tirer. Soyez cependant vigilant, accélérez derrière l'ennemi car le mouvement de recul et la baisse d'énergie due au tir peuvent avoir sur votre navette des conséquences fatales.

Nous attendons des missiles plus avancés, basés sur le Pinner Direct. Des tests ont prouvé que le système de guidage est performant mais que les missiles doivent toujours être tirés à l'arrière de l'ennemi pour avoir de meilleures chances de l'atteindre.

#### Atterrissage (Landing)

Vous devez d'abord obtenir la permission d'atterrir. Revenez toujours au hangar d'où vous êtes parti. Ne tentez en aucun cas d'atterrir par vous-même. Le chasseur Caero a été conçu avec des matériaux fragiles. Lorsque vous approchez du hangar, le système de guidage et d'atterrissage vous ramène automatiquement et sans risque.

#### Energie

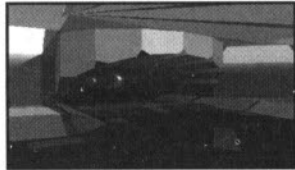
Ceux qui préfèrent ignorer ce conseil jouent avec la mort... Trop s'éloigner des Balises, en manoeuvrant et en combattant, vous amène rapidement à cours d'énergie. Restez dans le champ énergétique et lancez vos attaques le plus près possible des Balises. L'altitude et la vitesse favorisent l'énergie cinétique. Profitez-en pour accélérer et anéantir l'ennemi de manière expéditive.

## Rapport

### Adaptation de la Navette Caero pour une Utilisation Souterraine

Rapport de Tofing, Assistant au Service de Planification Urbaine,  
Sous-division 35465. Conseiller de Juridiction Grefton

Comme convenu, nous avons statué sur l'encombrement du trafic aérien de Delphi et décidé de rouvrir les sections souterraines de la ville pour les navettes Caero.



Ce schéma montre l'une des entrées du réseau souterrain nouvellement restaurées. Notez qu'à ce jour, les différentes sections sont à des stades différents de développement. En cas d'incendie ou de présence de gaz dangereux, il est convenu que les sections seraient hermétiquement fermées. Tout le dispositif de forage Wreckers™ a été retiré des galeries, une fois le travail terminé. Il ne reste qu'à effectuer des travaux de réparation qui devraient être finis en temps et en heure. Toutefois, le réseau étant souterrain, les navettes Caero doivent être soumises à de nouvelles modifications dont voici les détails.

#### Radar

Dans les tunnels, les navettes Caero se déplacent sur un circuit spécialement étudié. Le radar fonctionne quant à lui grâce à un dispositif souterrain adapté.

#### Moniteur de Puissance Caero (Caero Power Monitor)

C'est une version actualisée qui indique la position de la navette sur la piste. Soyez bien centré par rapport au circuit. Si le Moniteur se vide, le Caero quittera la piste et explosera. Il est donc primordial que le pilote suive exactement le circuit.

#### Vitesse (Speed)

Le pilote doit comprendre qu'il doit guider son vaisseau correctement dans les virages. Il est plus intelligent de ralentir sa vitesse plutôt que de risquer un désastre.

#### Direction

Lorsqu'il sort du réseau souterrain, le pilote de navette Caero doit être très prudent. L'inclinaison de la sortie est parfois telle que le système de guidage ne peut assurer la stabilisation du vaisseau.

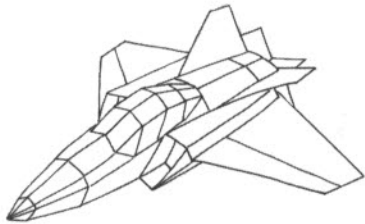
Le guidage manuel est alors nécessaire.

DOSSIER HALON

CONFIDENTIEL  
Dossier Top Secret

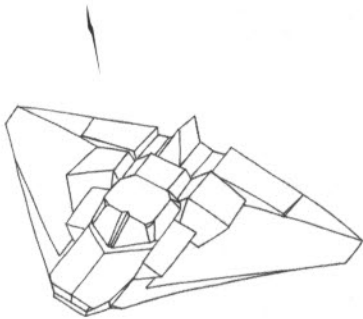
## ZeoTech™

La compagnie ZeoTech™ est heureuse d'inaugurer son tout nouveau produit, conçu pour assurer la prochaine phase de développement. Bénéficiant du support et de la coopération du gouvernement d'Halon, nous sommes assurés d'offrir au personnel militaire des vaisseaux dotés d'une manoeuvrabilité et d'une puissance de tir jusque-là inégalées.



### OPPRESSOR

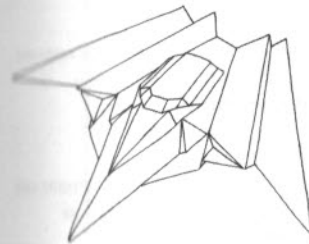
Bien que ce vaisseau paraisse simple et basique sachez que sous sa carapace d'acier, se dissimule une puissance terrible. Le missile aérien Tyrant™ est particulièrement efficace pour détruire les Skimma Supas (cf. Etude 177646745) alors que le missile terrestre Despot™ permet au pilote de décharger une charge violente et précise au-dessus de n'importe quelle rue où sont organisées des émeutes. Son impressionnante rapidité fait de lui un vaisseau d'attaque idéal pour ceux qui n'ont pas de temps à perdre.



### TERRABLITZ

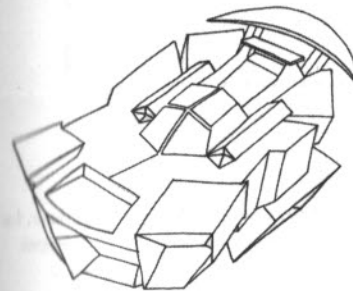
Déplacer rapidement des hommes vers des zones de troubles a toujours créé un réel problème. Pourtant, le Terrablitz permet aujourd'hui de transporter 30 hommes ou l'équivalent de leur poids en bombes. Vous pourrez donc planifier tranquillement vos opérations. Sachant en outre que ce vaisseau est puissamment blindé et qu'il transporte les missiles aériens et terriens, Dread™ et Stigma™, nous sommes sûrs que les généraux de l'armée d'Halon auront à tout moment la bombe adaptée à la situation.

## ZeoTech™



### ASSASSIN

Vous avez besoin d'un vaisseau alliant la manoeuvrabilité de l'Oppressor et le blindage du Terrablitz ? Voici ce qu'il vous faut. Avec à son bord le Butcher™ et l'incomparable missile aérien Rapier™, cet engin a été pensé dans un seul but : tout nettoyer!



### ODI POWERSTORM

Cette machine est à elle seule une véritable usine d'artillerie. Lorsqu'elle a désigné sa proie, le carnage est assuré. Si vous l'apercevez volant lentement dans l'espace, priez pour ne pas être, à ce moment précis, dans la ligne de mire de ses canons...

## MANUEL D'INSTRUCTION DU SKIMMA SUPA

Toutes nos félicitations ! Vous voici maintenant aux commandes de votre propre vaisseau de combat, le Supa 1.4. Vos leçons de vol terminées et couronnées par la réussite du troisième et dernier test, vous voici familiarisé avec cet engin. Nous vous conseillons toutefois de lire ce manuel car il décrit les éléments supplémentaires que vous pourrez acquérir.



### Compteur de vitesse « Supa Speedo »

Deux vitesses sont disponibles : la vitesse de croisière et le Turbo. Si vous examinez l'écran, vous noterez la présence d'une section colorée en rouge, indiquant que le vaisseau est en mode Poursuite Turbo. Attention, vous ne bénéficierez de ce mode que si vous avez amassé suffisamment de crédits.

### L.A.W. light (Signal lumineux de basse altitude)

Vous nécessitez l'autorisation du « Supply Pad Commander » pour atterrir. Toute personne effectuant un atterrissage non autorisé est sévèrement réprimandé. Ces signaux sont vivement colorés pour attirer l'attention. Les ignorer volontairement reviendrait à mettre votre vie en péril.

### Boutons de sélection d'armement

Ce modèle se trouve déjà sur le Supa-Rapid Crack-Shot. Si vous obtenez assez de points, vous pourrez y ajouter deux nouvelles armes : un missile aérien et un missile terrestre.

### Bouclier de Défense

Protégez-vous des missiles perdus. Les Boucliers de Défense vous permettront sûrement d'éviter d'être touché.

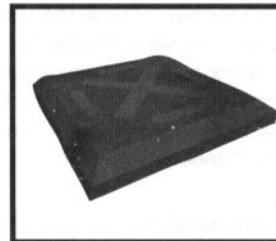
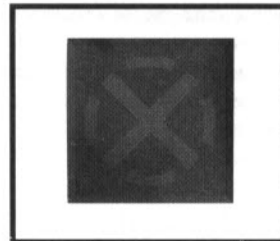
### Points forts à ce modèle :

« Anti-Rollover » Prévient contre les accidents embarrassants.  
Améliore la puissance d'accélération et de freinage.  
Tir Supa-Rapid Crack-Shot

### Pointeur de direction

Le Pointeur de Direction de l'engin que vous pilotiez à l'école de vol vous ramenait toujours à la Base. Le Pointeur de Direction du vaisseau fourni maintenant est programmé pour vous reconduire directement chez vous.

## L'AIRE DE LANCEMENT «SUPA SUPPLY PAD»



L'époque où atterrir avec votre Skimma relevait de l'exploit est maintenant révolue grâce à la nouvelle aire de lancement.

Dirigez-vous vers cette aire, réduisez progressivement votre altitude jusqu'à ce que le signal L.A.W. soit déclenché. Eteignez les boucliers de protection. Lorsque vous êtes assez près, le mécanisme d'atterrissage sans risque du Supa détecte automatiquement votre engin et le guide à l'atterrissage.

Une fois à terre, vos armes sont rechargées et une série de diagnostics débute. Si votre engin est pourvu d'un A-T-R, vous êtes tenu informé du résultat des tests et du chargement des armes. Obtenir une quantité supérieure de crédits vous permettra de vous relaxer tandis que le SSP vous assurera un service complet de luxe.

Vous connaissez maintenant les règles, alors pourquoi ne pas jouer le jeu ?

## VUE D'ENSEMBLE DE LA MISSION

Protégez votre territoire contre les envahisseurs d'Halon en localisant et en attaquant les vaisseaux dès leur apparition. Jusqu'à maintenant, il n'ont envoyé que très peu de patrouilles de reconnaissance mais nous pensons qu'ils vont multiplier leurs activités rapidement. Nous possédons, pour les affronter, un armement malheureusement très limité, cependant, nos scientifiques devraient apporter de nouvelles munitions très prochainement.

N'oubliez jamais : vous défendez votre territoire. Les habitants d'Halon ont détruit leur hémisphère. Si vous ne les stoppez pas, ils vous coloniseront pour récidiver chez vous. Arrêtez-les à tout prix. Vous serez investi de missions dangereuses. Des instructions détaillées vous seront données avant chacune de ces missions et vous serez informé de toutes les nouveautés techniques à votre disposition. Bonne chance à tous.

## INSTALLATION

Pour installer Darker sur votre disque dur, allumez votre PC et attendez que le MS DOS s'amorce. Insérez la première disquette de Darker dans votre lecteur A et à l'invite Dos, tapez :

**A:\INSTALL**

Suivez les instructions à l'écran. Le jeu créera un répertoire DARKER sur votre disque dur. Une fois l'installation terminée, tapez :

**CD C:\DARKER  
DARKER**

## CONTROLES DE VOL

### CLAVIER

<b>Flèche Gauche</b>	Virer à gauche
<b>Flèche Droite</b>	Virer à droite
<b>Flèche Haut</b>	Descendre
<b>Flèche Bas</b>	Monter
<b>Ctrl avec Flèche directionnelle Flèches opposées simultanément</b>	Augmenter la puissance dans une direction spécifique  Diminuer la puissance dans la première direction choisie

### SOIRIS

Utilisez la souris pour diriger votre vaisseau

### JOYSTICK

Utilisez le Joystick pour diriger votre vaisseau

### A

Ajusteur d'Altitude Automatique  
(Chasseur Caero seulement)

### E

Mettre le vaisseau en marche/à l'arrêt -  
Chasseur Caero. Expérimenter touche E sur un  
autre vaisseau (Skimma Supa)

### ENTREE

Accélérer - Chasseur Caero  
Expérimenter touche Entrée sur un autre vaisseau.  
Les touches + et - peuvent également être utile

### RETOUR EN ARRIERE

Freiner (tout vaisseau)

### CAPS LOCK

Verrouiller à nouveau la cible (tout vaisseau)

## CONTROLES DES VUES

**0 (clavier numérique)** Offre une vue agrandie du radar du Caero.  
Garder la touche appuyée pour en bénéficier plus longuement.

Utilisez les touches suivantes pour sélectionner la vue que vous préférez :

- F1** Vue du Cockpit
- F2** Vue de l'arrière du Vaisseau
- F3** Vue de l'arrière du Vaisseau avec ligne d'horizon
- F4** Vue plein écran
- F5** Vue plongeante à l'arrière le vaisseau
- F6** Vue externe du vaisseau en mouvement
- F7** Déplacement vers les objets désignés par le vaisseau

**TAB** Vue autour du vaisseau

En maintenant cette touche enfoncée, et en utilisant les touches directionnelles, vous pouvez contourner le vaisseau et traquer l'ennemi.

**M** Change en mode Vue Missile

En Mode Missile, un petit carré vert clignote en haut à droite de l'écran.  
Lorsqu'un missile est tiré en Mode Missile, vous passez automatiquement de l'une des vues courantes ci-dessus énumérées en Vue Missile :

- F1** Vue Arrière du Missile
  - F2** Vue Arrière du Missile
  - F3** Vue Arrière du Missile avec ligne d'horizon
  - F4** Vue plein écran depuis le Missile
  - F5** Vue externe sur le Missile
- < Zoom sur le vaisseau/missile que vous suivez
- > Eloignement du vaisseau/missile que vous suivez

## SELECTION DES ARMES

Pour une référence future, les sections détaillant des armes secondaires n'ont pas été complétées. Vous pourrez le faire vous-même au fur et à mesure que vous découvrirez de nouvelles armes.

### Armes Principales

- 1 Pinner Direct
- 2
- 3

### Armes Terrestres Secondaires

- 6
- 5

### Armes Aériennes Secondaires

- 0
- 9
- 8

**ESPACE** ou **Bouton de Tir 1** Tir Principal  
**ALT** ou **Bouton de Tir 2** Tir Secondaire

**Bouton Gauche de la Souris** Tir Principal  
**Bouton Droit de la Souris** Tir Secondaire

Dans les sections souterraines

**Bouton Gauche de la Souris** Tir Principal  
**Bouton Droit de la Souris** Frein

### AUTRES TOUCHES

**Pause/Verr num** Pause  
**Echap** Quitter le jeu. Revenir au menu principal

## SAUVEGARDE

Lorsque vous jouez, les détails de votre partie sont enregistrés dans la mémoire de votre ordinateur. En sélectionnant l'option « Quit to DOS », ces informations sont automatiquement sauvegardées sur votre disque dur.

Si vous quittez Darker sans utiliser cette option, vous perdrez toute trace de votre partie.

## CONFIGURATION

Dans le répertoire où le jeu est installé, vous trouverez un fichier Batch du nom de Darker.bat qui comprend des valeurs par défaut. Si vous désirez modifier ces valeurs, éditez le fichier en utilisant un éditeur de texte (tel que la commande Edit de MS.DOS) et choisissez parmi les différentes valeurs ci-dessous proposées :

### LUMINOSITÉ

Elle peut varier de 0 (valeur par défaut) à 50 pour les moniteurs très sombres.

**ex : LUMINOSITE = 10**

### CONFIGURATION DE LA SOURIS

Si votre souris ne fonctionne pas avec Darker, utilisez INPUT=n et changez n par la valeur attribuée donnée à votre type de souris.

- 1 Souris PS2
- 2 Souris Microsoft ou Logitech bus
- 4 Souris Microsoft MSX bus
- 8 Souris sur le port série COM2
- 16 Souris sur le port série COM1
- 32 Souris Amstrad
- 256 (CyberPuck - Ajoutez 256 à la valeur correspondant à la souris choisie)
- 512 (2 CyberPuck - Ajoutez 512 à la valeur correspondant à la souris choisie)

ex : Pour une souris en COM2 sur le port série et un CyberPuck, entrez :

**INPUT=264**

Pour modifier la sensibilité de la souris, entrez dans MSPEED= et tapez un nombre entre 1 et 25 inclus. Plus le nombre est élevé, plus la souris est rapide.

## SON

Pour vous assurer du bon fonctionnement de votre carte sonore, entrez une valeur dans le paramètre MUSIC=n, n représentant l'une des valeurs à suivre :

- 0 Pas de son
- 1 SoundBlaster FM
- 2 General Midi
- 3 Roland
- 4 Gravis
- 5 SoundBlaster AWE32

**ex : MUSIC=4 si vous utilisez la carte Gravis**

## LANGUAGE

Si vous souhaitez changer l'idiome, changez la valeur n dans Language=n pour l'une des valeurs suivantes :

- 0 Anglais
- 1 Français
- 2 Allemand

## TOUCHES DE CONFIGURATION DES CONTRÔLES

Utilisez les paramètres suivants pour changer les contrôles des fonctions suivantes :

LookRnd = n (modifiez la touche pour regarder autour du vaisseau)  
Radar = n (apparition du radar à l'écran)  
Brake = n (frein)  
ClrLock = n (déverrouillage de la cible)  
PrimFire = n (utilisation de l'arme principale)  
SecFire = n (utilisation de l'arme secondaire)

La valeur n est un nombre choisi parmi les touches suivantes. Notez que si vous souhaitez utiliser deux boutons à la fois pour une action, additionnez simplement leur valeur numérique et utilisez le résultat.

1	Bouton Droit de la souris
2	Bouton Central de la souris
4	Bouton Gauche de la souris
16	Joystick A, bouton de Tir 1
32	Joystick A, bouton de Tir 2
64	Joystick B, bouton de Tir 1
128	Joystick B, bouton de Tir 2
256	Tab
512	Touche de Correction arrière
1024	= (signe égal)
2048	- (signe moins)
4096	Inser (touche numérique 0)
8192	Caps Lock (Verrouillage des lettres Capitales)
16384	Barre d'Espacement
32768	Alt

ex : Si vous souhaitez changer les contrôles par défaut pour que le Radar soit accessible par la touche Tab et que l'Arme Secondaire soit accessible par la touche Caps Lock, insérez les nombres suivants dans le fichier Darker.bat :

**RADAR=256**  
**SECFIRE=8192**

## CRÉDITS

Design	<b>Jas C. Brooke</b> <b>Lyndon Brooke</b>
Production	<b>Richard Biltcliffe</b>
Musique	<b>PC Music</b>
Direction Musicale	<b>Phil Morris</b>
Assurance Qualité	<b>Chris Graham</b> <b>Paul Wallace</b>
Rédaction du Manuel	<b>Stevie Kennedy &amp; Huw Thomas</b>
Traduction du Manuel	<b>Sabine Humeau</b>
Traduction Technique du manuel	<b>David Lemaire</b>
Création de l'emballage	<b>Richard Turner</b>
Chefs Produit	<b>Michaela Riches</b>

## Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirmhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt DARKER, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1EH, Tel: +44 - 51 - 282 3000

DARKER © 1995 Psygnosis Ltd.

## GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis Ltd.

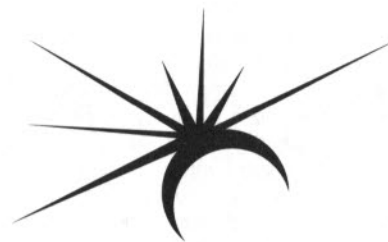
## EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
  - Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
  - Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhend Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.



# D A R K E R

## Inhalt

<b>Die Geschichte von Tolly</b>	<b>2</b>
<b>Die Umwandlung des Caero Shuttle. Teil I</b>	<b>6</b>
<b>Arbeitsbericht</b>	<b>10</b>
<b>Die Halon Akte</b>	<b>11</b>
<i>i. ZEO TECH™</i>	
<i>ii. Skimma Supa Bedienungsanleitung</i>	
<i>iii. Das Supa Supply Pad</i>	
<b>Missionsbeschreibung</b>	<b>16</b>
<b>Mitwirkende</b>	<b>23</b>

## Die Geschichte von Tolly

Tolly versuchte die Aufregung, die sich langsam in seiner Magengrube ausbreitete, zu verbergen als er zusammen mit Dalon auf die anderen Freiwilligen die sich im Wartesaal des alten Shuttle-Depots versammelt hatten, traf. Das Depot war in großer Eile in einen Besprechungssaal umfunktioniert worden, und es fiel ihnen schwer noch einen freien Sitzplatz zu ergattern. Auf dem Podest wartete Jefsan ungeduldig darauf, daß sich die jungen Männer beruhigen würden, damit er anfangen konnte. Als langsam Ruhe einkehrte, schaute er von seinem Podest in die erwartungsvollen und ambitionierten Gesichter der jungen Männer, und fragt sich, wieviele von ihnen in einer Woche noch hier sein würden. Keiner von ihnen hatte das Skimma Schiff der Halonen jemals in Aktion gesehen, und er konnte fühlen, daß sie es mit jedem Feind aufnehmen würden. Er hoffte, daß sie sich nicht irrten.

"Willkommen, Freiwillige", sagte er, "bei der Delphi Defence Force. Wie ihr alle wißt, tretet ihr uns im entscheidendsten Moment unserer Geschichte bei. Einige von euch kamen aus den entlegensten Distrikten -"

"So wie wir!", flüsterte Tolly, und stach Dalon in die Rippen, der ihn angrinste.

"- und haben vielleicht noch nicht gesehen, was genau passiert ist, seit die ersten Skimma Supas aufgetaucht sind." Auf ein kurzes Zeichen von Jefsan hin, wurden die Lichter gedimmt, und ein Karte des Planeten wurde auf die Wand projiziert.

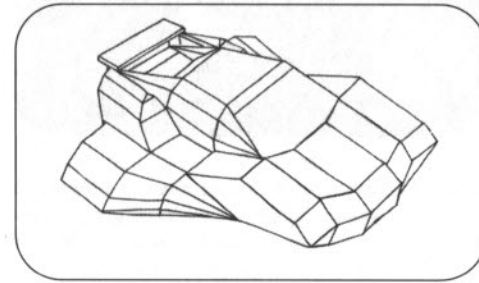
"Unser Planet ist klein, und seine Bodenschätze sehr beschränkt. Wir Delphis fühlen uns wohl auf der dunklen Seite. Und die Halonen leben schon seit jeher auf der hellen Seite. Geteilt durch das Brachland in den Außenzonen, wuchsen unsere beiden Völker getrennt von einander auf, und jede Rasse war sich des Schicksals des anderen unbewußt. Bis zum jetzigen Zeitpunkt ... denn jetzt, durch ihre eigene Dummheit und Gier, haben die Halonen die helle Seite des Planeten so stark verschmutzt, daß sie unbewohnbar geworden ist."

Die Zuhörer hielten den Atem an, als die Projektion hinter Jefsan einen riesigen Industriekomplex, Fabriken und Geschäftszentren von gigantischem Ausmaße in Halon City zeigte. Keiner von ihnen hatte jemals die helle Seite des Planeten zu Gesicht bekommen, und viele waren fasziniert. Alle wußten jedoch soviel: das Land der Halonen war geteilt. Eine alte Stadt, rein und unverschmutzt, fungierte als Heimat für all diejenigen, die genug Credits verdient hatten. Die Bewohner dieser Stadt, von denen der Großteil aus dem Militär kam, lebten in Ignoranz und Verachtung vor den anderen Bewohnern des Halonischen Imperiums. Diese wohnten in den industriellen Gebieten von Halon, die für alle Ewigkeiten verschmutzt und verseucht waren. Die Hauptstadt dieses Volkes war es, die momentan auf dem Schirm zu sehen war ...

"Jefan?" sagte Dalon, und streckte seine Hand zögerlich in die Luft. "Was sind das für Wolken?" Dunkle Wolken schwebten über der Stadt, von solchem Ausmaße, wie es niemand zuvor gesehen hatte.

"Das sind keine natürlichen Wolkenformationen, Dalon. Es sind Ansammlungen von Schmutz und Giften, die die Halonen durch ihre eigene Gier nach Rohstoffen und technischen Entwicklungen selbst produziert haben. Durch die Ausbeutung ihres eigenen Bodens, hat das Maß an Radioaktivität längst den normalen Wert überschritten. So sehr, daß noch nicht einmal die lederartige Haut das Endoskelett der Halonen davor schützen kann. Dazu kommt noch, daß der atomare Abfall, den Boden so sehr verschmutzt hat, daß sämtliches Leben ausgelöscht wurde."

"All diese Tatsachen haben die Halonen dazu veranlaßt, sich unser Land genauer anzusehen, und es in ihre zukünftige Planung mit einzubeziehen - die helle Seite kann den halonischen Lebensstil nicht mehr lange aushalten." Jefsan zeigte erneut auf den Schirm, und es erschien eine Studie über den Skimma Supa.



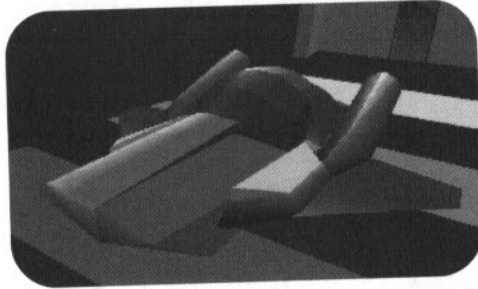
"Halonische Skimmas, so wie dieser, sind in letzter Zeit vermehrt über unserer Stadt gesichtet worden. Aber erst letzte Woche haben wir bemerkt, daß sich etwas unheilvolles zusammenbraut. Die Halonen sind verzweifelt, und sie wissen, daß wir auf einen Angriff nicht vorbereitet sind. Ihre Skimmas sind schnell und wendig, und obwohl bisher nur einige gesichtet wurden, kann ich euch versichern, daß weitere folgen werden. Es gibt für sie keinen weiteren Ausweg ..."

Tolly starrte auf den Skimma auf dem Bildschirm, und bewunderte das geschwungene Äußere und die kraftvollen Twin-Motoren, fürchtete sich aber gleichzeitig vor seiner Bewaffnung, und seinen tödlichen Absichten. Wie sollten sie diese Biester nur mit umgebauten Shuttles aufhalten?

"Als nächstes wird Caero sprechen. Er hat die letzte Zeit damit verbracht, einen Verteidigungsplan zu entwickeln.", sagte Jefsan, und verließ das Podium, um einem nervös wirkendem Wissenschaftler Platz zu machen. Caero, welcher die

Energie-Pole die zum Verbreiten der Energie verwendet wurden, entwickelt hatte, räusperte sich, und ordnete seine hektisch zusammengewürfelten Notizen.

„Das von mir entwickelte Shuttle benutzt die Energie-Pole zur Fortbewegung. Es ist ein simples Transportfahrzeug und keine Kampfschiff, wir mußten also improvisieren. Wir haben das herkömmliche Caero Shuttle gekürzt, und die Karosserie somit gestärkt. Da das Caero Shuttle normalerweise nur für den Transport von Personen gedacht ist, mußten wir uns für das Waffensystem ebenfalls etwas einfallen lassen.“ Es erschien ein weiteres Bild, mit dem neugebauten Caero Fighter.



„Momentan haben wir nur das direkte Zielsystem von Pinner, aber es steht noch genügend Raum für weitere Systeme zur Verfügung. Wir arbeiten an einem simplen Zusatzmodul, um dem Zielsystem zusätzliche Intelligenz zu verschaffen, aber so etwas ist nur übergangsweise sinnvoll, bis wir besser Ideen entwickelt haben. Zur Zeit ist dies Ihre einzige Waffe. Automatische Funktionen gibt es nur sehr wenige, wir haben dennoch einen automatischen Höhenmesser eingebaut, und die Landung wird von den herkömmlichen Systemen des Shuttles übernommen.“

Während diese Informationen langsam durchsickerten, gab es eine kurze Pause. „Trotzdem haben wir einen oder zwei Vorteile. Ihr Schiff kann den inneren Bereich der Stadt nicht verlassen, da es die Energie-Pole zur Fortbewegung benötigt, das bedeutet aber, daß sie immer rechtzeitig zur Verteidigung zur Stelle sein können. Weiterhin können Sie bei entsprechender Nähe zu einem Energie-Pol einen kurzzeitigen Schub einsetzen, der ihnen klare Vorteile bringt.“

„Die Skimmas der Halonen werden versuchen Sie von der Stadt weg zu locken, verfolgen Sie sie deshalb nicht zu weit. Außerhalb der Stadt verfügen Sie nicht über genügend Energie zum Fliegen, und Sie werden abstürzen.“

Aufgeregte Unterhaltung ging durch die versammelten Piloten, als Caero das Podium verließ. Tolly sah sich nach Dalon um, dessen Gesicht plötzlich ernste Züge angenommen hatte.

„Sicht aus als würden wir finsternen Tagen entgegensehen, was?“ Der alte Witz der Delphi war unter den gegebenen Umständen gar nicht mehr so komisch. Dalon zuckte nur mit den Schultern und verließ den Saal zusammen mit allen anderen, als die Besprechung zuende war.

Draußen im Shuttle-Depot, daß mittlerweile zur Kampfbasis umfunktioniert worden war, verteilte ein etwas zu dick geratener Delphi namens Sam, Pilotenanzüge und teilte die Piloten in Flugpositionen ein, als sie an ihm vorbeizogen. Da nur einige der Caero Shuttles mit Waffenbestückt war, ging es darum so viel wie möglich aus ihnen heraus zu holen. Der Delphi grinste bis über beide Ohren, und versuchte mit Witzen und kleinen Anekdoten die Stimmung zu heben, und als Tolly endlich an die Reihe kam, hatte sich seine Stimmung sogar schon verbessert. Sam begrüßte ihn überschwänglich und klopfte ihm auf den Rücken.

„Du schaffst das schon, junge!“, sagte er. „Mach' ihnen das Leben zur Hölle.“ Er gab einen der Pilotenanzüge, seinen Ausweis und einige Formulare an Tolly. Eines der Blätter war eine Kopie des kleinen halonischen Handbuchs, welches im abgestürzten Skimma gefunden worden war. In ihm wurden die tödlichen Waffen und fortschrittlichen Instrumente genauestens erklärt und beschrieben. Der Rest bestand aus eilig zusammengekritzelten Notizen der Wissenschaftler und Ingenieure, die viele Überstunden damit verbracht hatten, den Caero Fighter zusammenzuschustern.

Der Abschnitt über die Bewaffnung war kürzer als es den meisten Piloten gefiel, und als er sich seinen Weg zu den wartenden Schiffen bahnte, hoffte Tolly, daß einige der groß angekündigten Waffensysteme zum Zeitpunkt seiner Rückkehr bereits fertig sein würden. Falls sie jemals zurückkehren sollten.

„Tolly?“ Dalon sah ihn an, und sein Gesicht war noch bleicher, als die sonst schon recht helle Haut der Delphis. „Paß auf dich auf, okay?“, sagte er. „In Ordnung“, erwiderte Tolly, und versuchte dabei, den Blick seines Freundes nicht zu erwidern. Er versuchte eine passende Antwort zu finden, als sie sich zu den Fahrzeugen begaben. Wie war noch die Redewendung, die von den Piloten in den alten CineAcht Filmen benutzt wurde ?

„Paß auf sechs auf, Dalon“ rief er seinem Freund hinterher. Genau, daß war es „paß auf sechs auf“. Er war sich der Bedeutung nicht ganz sicher, aber er hatte das Gefühl, daß er sie bald herausfinden würde.

## Die Umwandlung des Caero Shuttle. Teil 1

von Sanjay. Labor Assistent, Caero Technical Design

Der nachfolgende Text wurde aus den persönlichen Notizen von Caero, die er während des Projektes machte, zusammengestellt.

Wie wir bereits wissen, soll das Caero Shuttle (ein ziviles Luftfahrzeug, welches zur Beförderung der Bevölkerung von Delhpi verwendet wird) in ein Fahrzeug umgewandelt werden, mit dem sowohl Luft-zu-Luft als auch Luft-zu-Boden-Kämpfe durchgeführt werden können. Angesichts des strengen Zeitplanes, der uns vorgeschrieben wird, ist dies keine leichte Aufgabe. Hinzu kommt die Tatsache, daß das Fahrzeug ursprünglich nicht als Kampfflugzeug entwickelt wurde. Wir werden die Grundstruktur des Caero auseinandernehmen, und einige Extrainstrumente hinzufügen. Dadurch sollten wir in der Lage sein, das Caero Shuttle in einen ernstzunehmenden Gegner zu verwandeln. Dieses Dokument soll dazu dienen, zu zeigen wie dieser Vorgang aussehen sollte.

### Caero Shuttle Informations Konsole

#### Multi Funktions Navigator

Bestehend aus den drei folgenden Anzeigetafeln ...

##### a. Höhenmesser

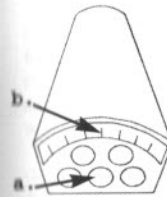
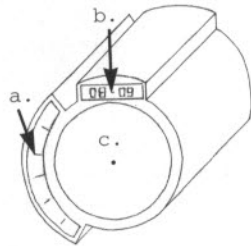
Der Lichtstreifen verändert seine Farben, je nach Flughöhe. Je heller der Streifen, desto höher die Flughöhe.

##### b. Koordinaten

Entfernung in Relation zu einem Energie-Pol. Die Zahlen auf der linken Seite zeigen Ihnen die Nord-Süd Koordinaten. Je weiter südlich Sie fliegen, umso höher die Zahl. Die Zahlen auf der rechten Seite zeigen Ihnen die Ost-West Koordinaten, und je weiter westlich Sie fliegen, umso höher auch hier die Zahlen.

##### c. Radar

Das Caero-Shuttle-Radar-System wird von einem Radarturm gespeist. Jeder Energieausstoß eines Schiffes wird registriert. Schwächere Gegner werden somit auch als schwächere Signale angezeigt. Norden wird als roter Punkt auf der Kante des Radarbildschirms angezeigt. Energie-Pole sind als hellgraue Punkte in einem Gittermuster zu sehen.



### Caero Energie Speicherung

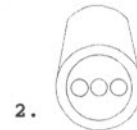
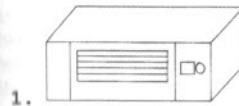
a. Die Anzeige für Ihre Energiezellen wird nach dem vollen Aufladen grün aufleuchten. b. Bei einem Vorbeiflug an einem Energie-Pol, werden die Energiezellen automatisch aufgeladen. Die Nadel auf Ihrer Konsole schlägt dabei aus.

### Caero Energie Monitor

Hier wird sowohl der Status der Triebwerke (ein/aus) angezeigt, als auch der Energiegrad, eines herannahenden Pols. Sollte eines der Lichter ausgehen, sind die Triebwerke abgeoffen. Senken Sie Ihre Nase, um dieses Problem zu beheben.

### Die Caero Fighter Informations Konsole

Diese Apparate wurden speziell für die Zusammenarbeit mit den oben beschriebenen Instrumenten entwickelt. Eine besondere Herausforderung für die Ingenieure war es, sämtliche zusätzlich benötigten Anzeigen in das bereits spärlich konzipierte Cockpit des Caero Fighters einzubauen. Wir hoffen, daß das endgültige Design Einfachheit und Funktionalität miteinander verbindet.



#### 1. Nayas Empfänger Einheit

Eine Empfänger-Einheit, zum empfangen von Signalen, welche außerhalb der Shuttle Station ausgesendet werden. Ursprünglich konzipiert, um den Shuttle Piloten Kommunikation untereinander zu ermöglichen, und über ständigen Kontakt mit dem Hauptquartier, die Einsätze effizienter fliegen zu können. Das Licht zur rechten Hand signalisiert, daß die Einheit eingeschaltet ist, während das linke Licht eintreffende/ausgehende Nachrichten meldet. Das selbe Licht wird kontinuierlich blinken, wenn das Hauptquartier das 'Zurück zur Basis'-Signal aussendet.

#### 2. Schadensanzeige

Dieser neue Zusatz des Shuttles, zeigt den Schadensgrad des Schiffes an. Indikatoren geben den Umfang des jeweiligen Schadens an. Es gibt drei Schadensanzeigen in diesem Indikator. Beachten Sie jedoch, daß diese Funktion nur solange Schäden reparieren kann, bis die Grundstruktur des Schiffes nicht beschädigt wurde. Ab diesem Zeitpunkt sind Reparaturen selbst für dieses System nicht mehr durchführbar.

### 3. Waffenstatus-Anzeige

Auf dieser Tafel werden Symbole für die entsprechenden primären und sekundären Waffensysteme angezeigt. Darüber ist eine Anzeige, die Aufschluß darüber gibt, wie weit die Systeme aufgeladen sind. Behalten Sie die Anzeigen für die Triebwerke und die Waffensysteme immer im Auge, und fliegen Sie nötigenfalls den nächsten Energie-Pol an.

#### HUD Anzeige

Das Head-Up-Display (HUD) des Caero Fighters verfügt über ein Zielsuchsystem, das durch ein graues Fadenkreuz angezeigt wird. Nach Anwahl eines Waffensystems wird das Fadenkreuz rot, um ein voll aufgeladenes Waffensystem anzuzeigen. Wenn Sie ein sekundäres Waffensystem angewählt haben, erscheint beim Anlocken an ein feindliches Schiff ein roter Kreis auf dem Ziel. Um einen möglichst sicheren Schuß abzugeben, sollten Sie warten, bis sich ein weiterer roter Kreis auf Ihrem Ziel befindet.

Ein künstlicher Horizont, der durch einen farbigen Streifen dargestellt wird, zeigt Ihnen die Ausrichtung des Fahrzeugs an. Bei einem Steig- oder Sinkflug wird diese Anzeige in einen roten Punkt in der oberen Ecke des HUD erscheinen. Behalten Sie immer den Ursprung Ihres Fahrzeuges im Hinterkopf. Ein Shuttle ist nicht für brutale und schnelle Manöver ausgelegt.

Wenn ein feindliches Schiff eine Rakete auf Sie abfeuert, wird diese als roter Punkt auf dem HUD erscheinen. Je nach Farbe des Punktes können Sie die Höhe der Rakete ablesen. Blau heißt, daß die Rakete sich über Ihnen und Braun, daß sie sich unter Ihnen befindet. Wenn sich der Punkt in der unteren Hälfte des HUD's befindet, ist die Rakete hinter Ihnen, und in der oberen Hälfte vor Ihnen. Durch geschicktes Manövrieren können Sie Raketen ausweichen. Denken Sie an Ihr Training.

#### Automatische Höhenanpassung

Ein nützlicher Zusatz zum Shuttle Design. Die AHA hilft den Piloten die Höhe des Fahrzeugs beizubehalten. Der künstliche Horizont wird hell erleuchtet sein, sobald die AHA aktiv ist.

## Caero Fighter Taktiken

Der letzte Abschnitt dieses Dokuments beinhaltet die Untersuchung des Caero's in Hinblick auf seine taktischen Fähigkeiten. Entschuldigen Sie meinen Lehrerhaften-Ton, aber ich denke für jemanden der 400 Jahre alt ist, kann ich es mir erlauben.

#### Geschwindigkeit

Benutzen Sie die Energie-Pole um sich über der Stadt fortzubewegen, und gegnerische Schiffe auszutricksen. Einige Piloten bevorzugen es, Ihren Energielevel so niedrig wie möglich zu halten, andere hingegen fliegen lieber von Pol zu Pol, um die Energie so gut wie möglich auszunutzen. Achten Sie darauf, sich niemals zu weit von den Polen zu entfernen, wenn Sie ein feindliches Schiff verfolgen. Sie fliegen ein altes Shuttle, das eine Menge Energie verbraucht.

#### Schießen

Vertrauen Sie Ihren Instinkten beim Abfeuern Ihres Pinner. Das beste was ich Ihnen als Anfänger raten kann, ist so nahe wie möglich an den Feind heranzufiegen und mit jedem Schuß zu treffen. Passen Sie auf Ihre Geschwindigkeit auf, wenn Sie auf einen Gegner zufliegen. Bei einem plötzlichen Energieverlust, zusammen mit plötzlichen Steig- oder Sinkflügen, kann Ihnen der Motor absaufen.

Wir entwickeln momentan an einem zielsuchendem Raketensystem, basierend auf dem Pinner Direkt. Frühe Test haben bewiesen, daß das Erfassungssystem bereits zufriedenstellen funktioniert. Um aber einen möglichst sicheren Schuß abzugeben, muß der Abschluß am Besten von hinten erfolgen.

#### Landung

Bevor Sie einen Landeversuch unternehmen, müssen Sie eine Landeerlaubnis erhalten. Kehren Sie nur zu dem Hangar zurück, von dem Sie gestartet sind. Unter keinen Umständen darf ein Pilot einen Landeversuch im Gelände unternehmen. Das Material, aus dem der Caero Fighter besteht, ist sehr empfindlich. Fliegen Sie so nahe wie möglich an den Hangar heran, und das automatische Landungssystem wird Ihr Schiff sicher landen.

#### Energie

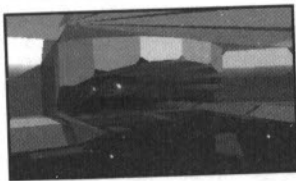
All diejenigen, die dieses Instrument ignorieren, tun dies auf eigene Gefahr. Wenn Sie sich zu weit von den Energie-Polen entfernen, sind Sie bald am Boden. Energie ist lebenswichtig, und wenn Sie Ihre Anzeigen nicht im Auge behalten werden Sie nicht lange überleben.

## Arbeitsbericht

### Notwendige Veränderungen am Caero Shuttle für das Netzwerk der Untergrundgänge

Verfasst von Tofing, Stellvertretender Delphi Urban Planungs  
Abteilung, Unterabteilung 35465. Jurisdiktion Kounselor Grefton.

Wie bereits bekannt, wurden vor einiger Zeit die unterirdischen Gänge von Delphi für den Shuttleverkehr freigegeben, um die Überfüllung des Luftraumes über der Stadt zu vermeiden.



Dieses Bild zeigt einen der neuverarbeiteten Eingänge zum Tunnelsystem. Beachten Sie bitte, daß einige Abschnitte des Systems sich noch im Bau befinden. Sollte ein Feuer ausbrechen, oder ein giftiges Gas entweichen, werden diese Abschnitte automatisch hermethisch verrigelt. Da der Großteil der Arbeiten bereits abgeschlossen ist, wurden die sog. Wreckers™ (automatische Bauroboter) aus dem System entfernt. Lesen Sie die untere Aufstellung aufmerksam durch, und beachten Sie die Änderungen in Ihrem Caero Shuttle, wenn Sie sich im Tunnelsystem befinden.

#### **Radar**

Das Shuttle bewegt sich im Untergrund auf einer speziellen Strecke. Sobald das Schiff vom Radar erfasst wurde, ist die Flugbahn vorgegeben. Verlassen Sie die Strecke nicht.

#### **Caero Energie Monitor**

Auf diesem Monitor erkennen Sie die Position des Shuttles auf der Strecke. Optimale Leistung wird durch eine hell erleuchtete Anzeige sichtbar. Sollte diese Anzeige abfallen, wird das Shuttle die Flugbahn verlassen, und abstürzen. Es ist daher wichtig, daß der Pilot die Flugbahn beibehält.

#### **Geschwindigkeit**

Beachten Sie bei Kurven und Drehungen immer Ihre Geschwindigkeit. Fliegen Sie lieber etwas langsamer, als daß Sie einen Unfall mit katastrophalen Folgen für den Berufsverkehr auslösen.

#### **Richtung**

Beim Austritt aus dem Tunnelsystem ist äußerste Vorsicht geboten. Jeder Pilot sollte in der Lage sein, nötigenfalls einzugreifen, wenn sein Shuttle beim Austritt manuelle Steuerung benötigt.

Arbeitsbericht Ende.

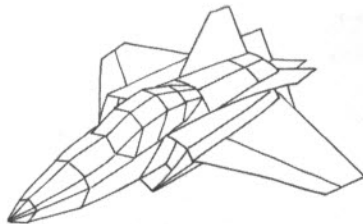
## DIE HALON AKTE

STRENG VERTRAULICH  
Geheimes Material

## ZeoTech™

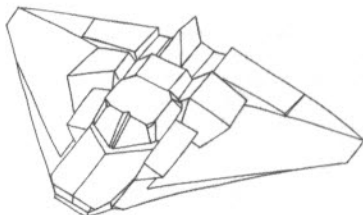
ZeoTech™ stellen mit Stolz ihre neue Produktreihe für die nächste Entwicklungsphase vor. Dank der hundertprozentigen Unterstützung der Halonischen Regierung, sind wir davon überzeugt, daß dieses Fahrzeug dem halonischen Militär unübertroffene Manövrierfähigkeit und Feuerkraft geben wird.

### OPPRESSOR



Auch wenn diese neueste, kostengünstige Entwicklung vom Aussehen her simpel wirkt, so können Sie sicher sein, daß sich unter seinem unscheinbarem Äußeren, durchschlagkräftige Technologie befindet. Die Tyrant™ Luft-zu-Luft Rakete ist besonders effektiv, wenn es darum geht, Skimma Supas (siehe Untersuchung 177646745) auszuschalten. Die Despot™ Luft-zu-Boden Rakete, ermöglicht es dem Piloten, jede mögliche Unruhe auf den Straßen zu beseitigen. Um die Geschwindigkeit nicht negativ zu beeinträchtigen, wurde der Oppressor mit einer leichten Panzerung ausgestattet, und ist somit das ideale Fahrzeug, um ohne Zeitverluste Vergeltungsschläge durchzuführen.

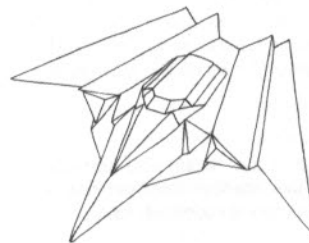
### TERRABLITZ



Truppen möglichst schnell in Krisengebiete zu bringen, war in der Vergangenheit oftmals schwierig. Mit dem Terrablitz sind all Ihre logistischen Alpträume mit einmal verschwunden. Mit einer Maximalladung von 30 Mann, oder dem entsprechenden Gewicht in Bomben, ermöglicht er Ihnen absolute Freiheit und vielfältige Entscheidungsmöglichkeiten. Zusammen mit der Tatsache, daß dieses Fahrzeug schwer gepanzert, und sowohl mit der Dread™ Luft-zu-Luft Rakete als auch mit der Stigma™ Luft-zu-Boden Rakete ausgestattet ist, sind wir davon überzeugt, das die gnadenlose Militärführung des Halonischen Imperiums somit den perfekten Bomber zur Verfügung hat.

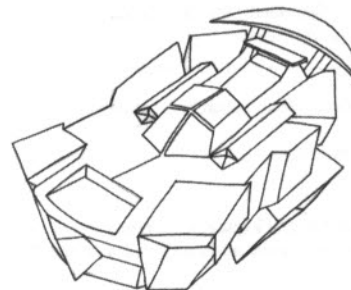
## ZeoTech™

### ASSASSIN



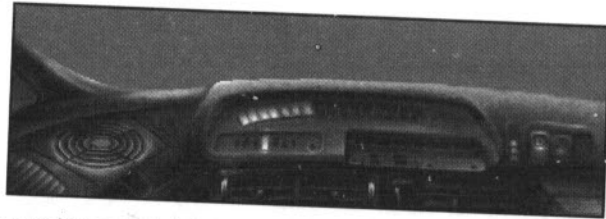
Brauchen Sie ein Fahrzeug mit der Manövrierfähigkeit des Oppressors und der Panzerung des Terrablitz ? Dann ist dieses Baby genau das richtige für Sie. Geschwindigkeit ist sein zweiter Vorname. Ausgestattet mit dem Butcher™ und der unvergleichlichen Rapier™ Luft-zu-Luft Rakete, wurde diese Maschine nur zu einem Zweck erschaffen. Schnelle, tödliche Angriffe.

### ODI POWERSTORM



Dieses Fahrzeug macht seinem Namen alle Ehre. Zusammen mit einer undurchdringbaren Panzerung, verfolgt dieses Monster seine Feinde ohne Gnade. Ohne einen Laut schwebt es durch die Luft. Aber Sie sollten besser beten, daß Sie sich nicht in seiner Schußlinie befinden, wenn es die Kanonen sprechen läßt. Unglaublich! So etwas haben Sie noch nie gesehen!

Wir beglückwünschen zu Ihrem ersten Skimma Supa 1.4 Gefährt. Nachdem Sie Ihre Flugstunden absolviert und den dritten und letzten Test bestanden haben, sollten Sie sich mit der Bedienung des Skimma Supa bereits sehr gut auskennen. Trotzdem empfehlen wir Ihnen, diese Anleitung zu lesen, und sich mit den Upgrades vertraut zu machen, die Ihnen in Zukunft zur Verfügung gestellt werden.



#### 'Supa Speedo' Geschwindigkeitsanzeige

Das LCD Display wird auf Ihre Netzhaut projiziert. Es gibt zwei Geschwindigkeiten - Cruising und Turbo. Wenn Sie sich das Display genauer ansehen, werden Sie einen roten Abschnitt bemerken. Hieran erkennen Sie, daß sich das Fahrzeug im Turbo-Verfolgungs-Modus befindet. Leider gehört diese Funktion nicht zur Grundausstattung. Verdienen Sie sich genug Credits, und dieses Upgrade könnte Ihnen gehören.

#### L-A-W Anzeige (Warnung bei geringer Flughöhe)

Um Ihr Schiff zu landen, benötigen Sie die Genehmigung des Supply Pad Kommandeurs. Jeder unautorisierte Landungsversuch wird bestraft. Die Anzeigen besitzen eine helle Farbe um Ihre Aufmerksamkeit zu erlangen. Sollten Sie sich dazu entscheiden sie zu ignorieren, übernehmen wir keine Haftung.

#### Waffenauswahl Schaltet

Dieses Model besitzt den Standard Supa Rapid Crack-Schuß. Es gibt jedoch noch platz für zwei weitere Waffensysteme. Ein Luft-zu-Luft und ein Luft-zu-Boden Waffensystem. Die Entscheidung liegt bei Ihnen. Verdienen Sie sich genug Punkte, und sie könnten Ihnen gehören. Strengen Sie sich ein bißchen an !

#### Schutzschild

Bietet Ihnen Schutz vor Querschlägern. Man weiß ja nie, wann man gestochen wird. Diese Funktion sollte Ihnen helfen, einen unschönen Tod zu vermeiden.

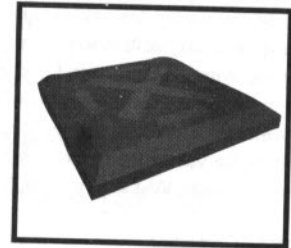
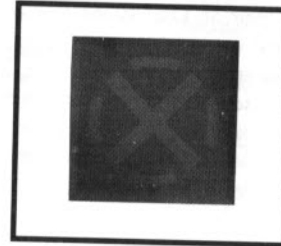
#### Besonderheiten dieses Models:

'Anti-Überroll' ist jetzt als Standard eingebaut, um Ihnen diese peinlichen Unfälle zu ersparen. Verbesserte Beschleunigung und Bremsen. Supa-Rapid Crack-Schuß' um Ihnen das Leben zu erleichtern.

#### Richtungsanzeiger

Sie werden sich daran erinnern, daß der R-A während Ihrer Flugstunden immer in die Richtung der Hauptbasis gezeigt hat. Der R-A dieses Schiffes ist darauf ausgelegt, auf Ihre Heimat zu zeigen.

## DAS SUPA SUPPLY PAD



Erinnern Sie sich noch an die Zeit, als das Landen Ihres Skimmas noch mit Angstschweiß und Gänsehaut verbunden war ? Jetzt gibt es keinen Grund zur Besorgnis mehr, denn jetzt gibt es das neue, verbesserte Supa Supply Pad. Und es ist so einfach anzuwenden.

Fliegen Sie langsam auf das Pad zu. Verringern Sie während des Anfluges Ihre Geschwindigkeit so lange, bis die L-A-W Anzeige aufleuchtet. Schalten Sie Ihre Schutzschilde aus. Sobald Ihr Fahrzeug vom Supa Supply Pad erfaßt wurde, wird automatisch die Landung eingeleitet.

Nach Ihrer Landung werden Ihre Waffensystem aufgefüllt und eine Reihe an Test und Messungen an Ihrem Fahrzeug durchgeführt. Sollte Ihr Schiff über ein A-T-R verfügen, erhalten Sie Informationen über die Tests und Ihre Waffensysteme. Sammeln Sie so viele Credits wie möglich, bis dahin ruhen Sie sich ein wenig aus, und genießen Sie den Deluxe-Servie des Supa Supply Pads. Aber jetzt wo Sie die Regeln kennen - warum spielen Sie nicht das Spiel ?!

## MISSIONSBESCHREIBUNG

Verteidigen Sie Ihre Heimatstadt gegen die Angriffe der Halonischen Invasoren. Finden und zerstören Sie feindliche Raumschiffe. Bis jetzt gab es nur einige Aufklärungsflüge der Gegenseite, aber wir befürchten einen Anstieg der feindlichen Aktivitäten. Ihnen stehen am Anfang Ihrer Mission nur begrenzte Munition zur Verfügung, aber wir bemühen uns darum, Ihnen so schnell wie möglich weiter entwickelte Waffensysteme zur Verfügung zu stellen. Unsere Wissenschaftler arbeiten rund um die Uhr.

Denken Sie daran: Sie verteidigen Ihre Heimat. Die Halonen haben Ihre eigene Hemisphäre fast vollständig zerstört, und wenn es uns nicht gelingt sie zu stoppen, werden Sie unser Land ausbeuten und dann vernichten. Sie werden viele gefährliche Missionen absolvieren müssen, von deren erfolgreichem Abschluß das weitere Schicksal unseres Volkes abhängt. Detailliertere Informationen erhalten Sie vor jeder einzelnen Mission, ebenso wie Mitteilungen über neuentwickelte Waffensysteme. Viel Erfolg, Soldat !

## INSTALLATION

Um Darker auf Ihrer Festplatte zu installieren, starten Sie Ihren Rechner wie gewohnt. Auf der DOS-Ebene legen Sie bitte Diskette 1 in Ihr Laufwerk, und geben folgendes ein:

**A:\INSTALL**

Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Programm wird ein DARKER-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte anlegen. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, begeben Sie sich bitte in das entsprechende Verzeichnis, und geben folgendes ein:

**CD C:\DARKER  
DARKER**

## STEUERUNG

### TASTATUR

<b>Linke Pfeil</b>	Nach links schwenken
<b>Rechter Pfeil</b>	Nach rechts schwenken
<b>Pfeil nach oben</b>	Nase nach unten
<b>Pfeil nach unten</b>	Nase nach oben
<b>Strg und obige Tasten</b>	Geschwindigkeit in Zusammenhang mit der Richtung erhöhen
<b>Gegenüberliegende Tasten zusammen</b>	Geschwindigkeit verringern

### MAUS

Benutzen Sie die Maus zum Steuern des Gefährts

### JOYSTICK

Benutzen Sie den Joystick zum Steuern des Fahrzeugs

### A

Auto Höhenmesser festlegen (nur bei Caero Fighter)

### E

Motor ein/ausschalten - Caero Fighter  
Bei anderen Fahrzeugen hat die E-Taste ähnliche Wirkung

### RETURN

Schub - Caero Fighter  
Experimentieren Sie mit der Enter-Taste bei anderen Fahrzeugen, +/- können ähnliche Wirkung haben

### DEL

Bremsen (Alle Fahrzeuge)

### CAPS LOCK

Anlocken auf das Ziel, das Sie anvisieren (Alle Fahrzeuge)

## VIEW CONTROLS

- 0 (auf dem Ziffernblock)** Zeigt Ihnen den Radarschirm des Caero Fighters vergrößert auf dem Schirm. Halten Sie die Taste gedrückt um die Dauer zu verlängern.

Benutzen Sie folgende Funktionstasten, um den für Sie geeigneten Blickwinkel zu finden:

- F1** Cockpit Ansicht
- F2** Hinter dem Fahrzeug
- F3** Weiter hinter dem Fahrzeug
- F4** Gesamtbildschirm-Ansicht
- F5** Kamera abwerfen und Fahrzeug verfolgen
- F6** Kamera abwerfen und fixieren
- F7** Kamera auf das Objekt abwerfen, das anvisiert wird

### **TAB** Rundumansicht

Während Sie diese Taste drücken, können Sie das Eingabegerät verwenden, um Objekten zu folgen.

### **M** Raketen-Ansicht

Wenn Sie sich in der Raketen-Ansicht befinden, blinkt ein kleines, grünes Quadrat in der oberen, rechten Ecke. Beim Abfeuern einer Rakete, wird die Ansicht nun automatisch in die Raketen-Ansicht wechseln.

- F1** Hinter der Rakete
  - F2** Hinter der Rakete
  - F3** Weiter entfernt von der Rakete
  - F4** Vollbildschirm-Ansicht aus der Rakete
  - F5** Kamera abwerfen und Rakete verfolgen
- < Zoomfunktion der jeweiligen Kamerafunktion (vergrößern)
- > Zoomfunktion der jeweiligen Kamerafunktion (verkleinern)

## WAFFENAUSWAHL

Die Abschnitte für die sekundären Waffensystem wurden freigelassen, um Ihnen die Möglichkeit geben die entsprechenden Nachträge selber durchzuführen, sobald neue Waffen entwickelt wurden.

### Primäre Waffensystem

- 1** Pinner Direct
- 2**
- 3**

### Sekundäre Luft-Boden Waffensysteme

- 6**
- 5**

### Sekundäre Luft-Luft Waffensysteme

- 0**
- 9**
- 8**

**LEERTASTE oder Feuerknopf 1** Primäres Waffensystem  
**ALT oder Feuerknopf 2** Sekundäres Waffensystem

**Linke Maustaste** Primäres Waffensystem  
**Rechte Maustaste** Sekundäres Waffensystem

Abschnitte unterhalb der Oberfläche

**Linke Maustaste** Primäres Waffensystem  
**Rechte Maustaste** Bremsen

### ANDERE TASTEN

**Pause/NumLock** Pause  
**ESC** Spiel abbrechen. Zurück zum Hauptmenü.

## SPIELSTAND ABSPEICHERN

Während Sie Darker spielen, werden alle Informationen im Speicher Ihres Computers verwaltet. Damit Sie zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen können, werden sämtliche relevanten Informationen als Datei DARKER.SAV im DARKER-Verzeichnis gespeichert, sobald Sie die "Zurück zu DOS"-Option anwählen. Wenn Sie Darker verlassen, ohne diese Option anzuwählen, werden Ihre sämtlichen Errungenschaften verloren sein.

Darker sucht nach der Datei DARKER.SAV im eigenen Verzeichnis. Sollte sich die Datei dort nicht befinden, durchsucht das Programm das gegenwärtige Verzeichnis.

## EINSTELLUNGEN

Darker kann auf Ihr individuelles System eingestellt werden. Im Verzeichnis, in das Sie das Spiel installiert haben, finden Sie eine sog. Batch-Datei, namens DARKER.BAT. Diese Datei beinhaltet alle Grundeinstellungen der Spielparameter.

Um Änderungen vorzunehmen, editieren Sie die Datei mit einem Text-Editor (wie z.B. der EDIT Funktion von MS-DOS), und verändern Sie die Werte entsprechend der untenstehenden Tabelle.

### LICHT (LICHTVERHÄLTNISSE)

Tragen Sie hier Werte zwischen 0 (Grundeinstellung) bis 50 für sehr dunkle Monitore ein.

**z.B.: LIGHT=10**

## MAUSEINSTELLUNGEN

Sollten Sie eine Maus besitzen, die nicht auf Anhieb mit Darker funktioniert, benutzen Sie die INPUT=n Einstellung, und verändern Sie den Wert "n" entsprechend-

- 1 PS2 Mause
- 2 MS oder Logitech bus Maus
- 4 MS MSX bus Maus
- 8 Serielle Maus COM2
- 16 Serielle Maus COM1
- 32 Amstrad Maus
- 256 (CyberPuck - erhöhen Sie den Wert um 256 für die gewählte Maus)
- 512 (zwei CyberPucks - erhöhen Sie den Wert um 512 für die gewählte Maus)

z.B.: Wenn Sie eine serielle Maus an COM2 und einen CyberPuck verwenden, müsste Ihr Eintrag wie folgt aussehen:

**INPUT=264**

Um die Sensibilität der Maus zu verändern, geben Sie einen anderen Wert ein.

MSPEED= und eine Zahl zwischen 1 und 25. Je höher der Wert, umso sensible die Maus.

### SOUND

Um sicherzustellen, daß Darker problemlos mit Ihrer Soundkarte funktioniert, ändern Sie den Wert des Parameters

MUSIC=n so, daß "n" einen der folgenden Werte wiedergibt:

- 0 Kein Sound
- 1 SoundBlaster FM
- 2 General Midi
- 3 Roland
- 4 Gravis
- 5 SoundBlaster AWE32

**z.B.: MUSIC=4 für Gravis Karten**

### LANGUAGE

Language = n wobei n = 0 für Englisch, 1 für Französisch und 2 für Deutsch steht

## KONFIGURIEREN DER STEUERUNG

Mit den folgenden Parametern, können Sie die Tasten und die Steuerung des Spiels entsprechend den unten angegebenen Funktionen ändern.

LookRnd = n (definiert die Taste zum Umsehen neu)

Radar = n (definiert die Taste für den Radar neu)

Brake = n

ClrLock = n (zum Ausschalten eines Raketen-Locks)

PrimFire = n (definiert die Schußtaste für das primäre Waffensystem)

SecFire = n (definiert die Schußtaste für das sekundäre Waffensystem)

Der Wert n ist eine Zahl, die Sie aus der folgenden Tabelle ablesen können. Denken Sie daran, daß Sie bei gleichzeitiger Verwendung von 2 Tasten für eine Aktion, Sie die beiden Zahlen zusammenzählen, und als eine Zahl eintragen müssen.

1	Rechte Maustaste
2	Mittler Maustaste
4	Linke Maustaste
16	Joystick A Feuerknopf 1
32	Joystick A Feuerknopf 2
64	Joystick B Feuerknopf 1
128	Joystick B Feuerknopf 2
256	Tab
512	Del
1024	= (Gleichheitszeichen)
2048	- (Minuszeichen)
4096	Eingf (Ziffernblock 0)
8192	Caps Lock
16384	Leertaste
32768	Alt

z.B.: Um die Grundeinstellungen so zu ändern, das der Radar mit Tab aktiviert, und das sekundäre Waffensystem mit CapsLock abgefeuert wird, müssen sie folgende Einträge in der Datei DARKER.BAT vornehmen:

**RADAR=256**  
**SECFIRE=8192**

## MITWIRKENDE

Design	<b>Jas C. Brooke</b> <b>Lyndon Brooke</b>
Produzent	<b>Richard Biltcliffe</b>
Musik	<b>PC Music</b>
Musik Manager	<b>Phil Morris</b>
Qualitätssicherung	<b>Chris Graham</b> <b>Paul Wallace</b>
Anleitung	<b>Stevie Kennedy</b> <b>Huw "Leberwurst" Thomas</b>
Verpackungsentwurf	<b>Richard Turner</b>
Produkt-Manager	<b>Michaela Riches</b>

## Este producto está protegido por la propiedad intelectual....

En Psygnosis nos proponemos ofrecerle productos recreativos de informática de la mejor calidad posible. Cada juego que publicamos representa meses de arduo trabajo dedicados a elevar el nivel de los juegos. Respete nuestro esfuerzo y recuerde que la piratería de programas no sólo reduce los recursos disponibles para crear juegos nuevos y originales sino que además es un acto delictivo.

Este programa, incluyendo todas las imágenes en pantalla, conceptos, efectos sonoros, material musical y código de programa, está comercializado por la empresa Psygnosis Ltd, que posee todos los derechos, incluyendo los de propiedad. La comercialización de este programa otorga derechos de uso únicamente a su propietario legal. Estos derechos se limitan a su lectura desde el medio en que se comercializó en la memoria del sistema informático, tal y como se acordó, al que este programa está específicamente adaptado. Cualquier otro uso o uso continuado de este programa, incluyendo su copia, duplicado, venta, alquiler, arrendamiento, préstamo u otra forma de distribución, transmisión o transferencia del mismo que contravenga estas condiciones se considerará como incumplimiento de los derechos de Psygnosis Ltd, a menos que su uso haya sido autorizado por escrito por Psygnosis Ltd.

El producto DARKER, su código de programa, manual y todo el material relacionado es propiedad intelectual de Psygnosis Ltd, que se reserva todos los derechos en este respecto. Estos documentos, código de programa y otros artículos no pueden ser copiados, reproducidos, alquilados, arrendados, prestados, transmitidos, traducidos ni reducidos parcial o totalmente a medio electrónico alguno de lectura sin previo aviso por escrito de Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® y los logotipos asociados son marcas registradas de Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool, Gran Bretaña L13 1EH Tel: (051) 282 3000

Copyright © 1995 de Psygnosis Ltd. Todos los derechos reservados.

### LÍMITES DE GARANTÍA

Garantizamos que todos los discos incluidos en este producto funcionan correctamente y no contienen presencia alguna de virus. El comprador tiene la responsabilidad de prevenir la infección vírica de este producto, que tiene siempre como consecuencia el funcionamiento del mismo. Psygnosis Ltd sustituirá de forma gratuita los discos que tengan defectos de fabricación o duplicado. Estos discos deberán remitirse directamente a Psygnosis Ltd para su sustitución inmediata.

Psygnosis Ltd no asumirá responsabilidad ni riesgo alguno por desperfectos causados por virus que siempre puede evitar el usuario apagando el ordenador durante al menos 30 segundos antes de cargar el programa. Si los discos quedan destruidos por un virus, devuélvalos directamente a Psygnosis Ltd adjuntando 2,50 libras esterlinas para cubrir los gastos de devolución. Cuando devuelva un programa dañado, devuelva SÓLO LOS DISCOS a Psygnosis Ltd. La garantía de Psygnosis Ltd compraventa sus derechos de comprador y no los afecta en modo alguno.

### ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

### PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
  - Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
  - Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
  - Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.



# D A R K E R

## Índice

<b>La historia de Tolly</b>	<b>2</b>
<b>La adaptación del transbordador Caero. Volumen I</b>	<b>6</b>
<b>Informe sobre los trabajos en marcha</b>	<b>10</b>
<b>The Halon File</b>	<b>11</b>
<i>i. ZEO TECH™</i>	
<i>ii. Manual de Instrucciones de la Skimma Supa</i>	
<i>iii. La Plataforma de Aprovisionamiento Para Supas</i>	
<b>Visión General de la Misión</b>	<b>16</b>
<b>Ficha técnica</b>	<b>23</b>

## La historia de Tolly

Tolly intentó reprimir la emoción que sentía en la boca del estómago cuando Dalon y el resto de los voluntarios llenaban la sala de espera de la vieja estación de transbordadores espaciales. La habían transformado a última hora en una sala de reunión informativa y se estaban empujando unos a otros para conseguir una de las pocas sillas disponibles. En la tarima, Jefsan esperó hasta que aquellos hombres jóvenes se hubieron acomodado y hubo una calma suficiente como para poder empezar. Mientras se creaba el silencio, les miró a la cara, a sus rostros jóvenes y ansiosos, y se preguntó cuántos de ellos estarían allí al cabo de unas semanas. Ninguno de ellos había visto todavía en acción la nave Skimma de los halons, y estaba claro que pensaban que podían enfrentarse a cualquier cosa. Y deseó, por su propio bien, que no se equivocaran.

"Bienvenidos", empezó, "a la Fuerza de Defensa de Delphi. Como ya sabéis, os vais a unir a nosotros en el momento más crucial de nuestra historia. Algunos de vosotros habéis venido desde los distritos periféricos.."

"¡Está hablando de nosotros!, susurró Tolly dándole un codazo a Dalon, que respondió a su comentario con una mueca.

"..y puede que no sepáis exactamente qué es lo que ha pasado desde que aparecieron las primeras Skimma Supas." Jefsan hizo una señal con la cabeza y, en seguida, las luces se apagaron y en la pared apareció parpadeando una proyección de un mapa del planeta.

"Nuestro planeta es pequeño y sus recursos son limitados. Los delfos siempre hemos vivido en el lado oscuro, y los halons en el lado iluminado. Nuestros pueblos, divididos por las grandes tierras baldías de la Zona Exterior, han llevado vidas completamente distintas, indiferente cada una a la suerte de la otra. Pero eso era hasta hace poco...porque ahora, debido a su propia estupidez y codicia, los halons han contaminado el lado iluminado hasta tal punto que ni siquiera ellos pueden vivir allí por más tiempo".

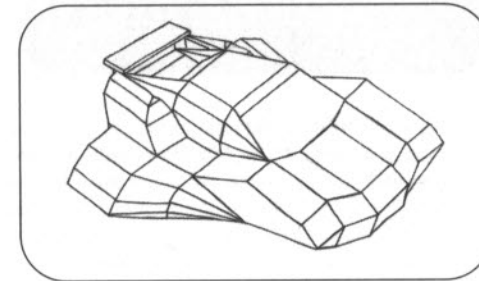
Los voluntarios dejaron escapar un grito sofocado cuando la pantalla de Jefsan mostró los enormes complejos industriales, fábricas y centros comerciales de la ciudad Halon. Ninguno de ellos había visto el lado iluminado del planeta, por lo que aquella vista les dejó perplejos. Pero sí que sabían algunas cosas sobre ella. La tierra de los halons estaba dividida. Una antigua ciudad, pura y sin contaminación, era el hogar de los que habían conseguido suficientes créditos estatales. Los ciudadanos de esta urbe, que en su mayoría eran militares y sus familias, ignoraban y despreciaban al resto de los halons, que vivían en un terreno de pequeñas dimensiones situado en la otra mitad de la tierra de los halons. Este terreno era, de hecho, una zona

industrial altamente tóxica. Lo que los consternados delfos estaban viendo proyectado era una de las ciudades de esa zona.

"¿Jefsan?", preguntó Dalon levantando una mano ligeramente temblorosa. "¿Qué son esas nubes?" Una niebla oscura que colgaba sobre la ciudad Halon se alimentaba de cientos de columnas de humo negro de una clase que no habían visto nunca.

"No se trata de formaciones de nubes naturales, Dalon. Son corrientes de suciedad y veneno que los halons han provocado con su deseo de poseer materiales y aparatos. Debido a la sobre-explotación, han envenenado de tal forma la atmósfera de su lado del planeta, que los niveles de radiación solar han alcanzado un nivel tan peligroso que ni siquiera el endoesqueleto correoso de los halons puede soportarlo. Y lo que es peor, los productos químicos que resultan de sus procesos de fabricación han hecho que la toxicidad del suelo alcance un nivel crítico".

"El efecto combinado de estos abusos ha forzado a los halons a considerar nuestro hemisferio para su futuro, ya que no pueden sobrevivir en el lado iluminado por mucho más tiempo". Jefsan hizo otro gesto y la imagen de la pantalla volvió a cambiar, esta vez para mostrar un plano de la nave Skimma Supa.

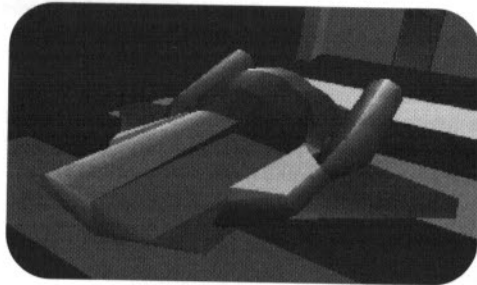


Las Skimmas de los halons, como ésta, empezaron a aparecer hace poco sobre nuestra ciudad, pero no nos dimos cuenta hasta la semana pasada de que no tenían buenas intenciones. Los halons están desesperados, saben que no estamos preparados para un conflicto bélico. Sus Skimmas son veloces y, aunque hasta ahora sólo hemos visto unas pocas naves ligeramente armadas, tened por seguro que van a venir más. No tienen ningún otro sitio a dónde ir.

Tolly se quedó con la boca abierta ante la Skimma de la pantalla, admirando su perfil estilizado y su potente configuración bimotor, al mismo tiempo que se imaginaba atemorizado su armamento y su mortífera intención. ¿Cómo iban a detener a esas cosas con unos transbordadores espaciales reformados?

"Ahora voy a dejaros con Caero, que ha estado trabajando en un plan de defensa", dijo Jefsan mientras hacía sitio en la tarima a un científico diminuto. Caero, el inventor de las balizas de energía que transmitían ésta por toda la ciudad, y de los transbordadores que volaban utilizando energía radiada desde estas balizas, tosió azorado y revolvió las notas que había garabateado rápidamente.

"El transbordador que diseñé para funcionar con las balizas de energía es simplemente un vehículo de transporte, no un caza, así que hemos tenido que improvisar. Hemos acortado el Caero estándar y hemos hecho la estructura del cuerpo más pequeña. Puesto que el transbordador Caero sirve para transportar personas, hemos tenido que improvisar las armas que se van a utilizar en el caza Caero". En ese momento, mostró una fotografía del nuevo caza Caero en la pantalla.



"De momento, sólo tenemos el arma de puntería directa de Pinner, pero hay sitio para instalar más. Estamos trabajando en un sencillo aparato imitador para dar mayor autonomía al arma de Pinner, pero ésta es una medida temporal, mientras desarrollamos otras ideas. Por el momento, es lo único que tenéis. La automatización es limitada, aunque hemos instalado ajustadores de altitud y el actual sistema de aterrizaje del transbordador no necesita cambios".

Hizo una pausa, mientras esta información era absorbida, y luego continuó. "No obstante, tenemos una o dos ventajas. Vuestras naves no pueden salir del área de la ciudad donde están las balizas de energía que les proporcionan potencia para volar y combatir, pero eso significa que siempre estaréis en una posición central de defensa. También significa que podéis sacar ventaja de la energía adicional para aumentar vuestra velocidad cuando estéis cerca de una torre. Utilizad sabiamente estas ventajas y puede que salgáis victoriosos del combate.

"Puede que las Skimmas de los halons intenten alejaros de la ciudad, así que no los persigáis hasta muy lejos. Si lo hacéis, os quedaréis sin energía muy pronto y os estrellaréis".

Cuando Caero dejó la tarima, se levantó un murmullo de voces entre los voluntarios. Tolly se giró hacia Dalon, que de repente se había quedado muy serio.

"Se avecinan días muy oscuros, ¿eh?", dijo, pero el viejo chiste de los delfos no tuvo nada de gracia en aquellos momentos. Dalon se limitó a encogerse de hombros y salir junto con los otros, pues la sesión de información había terminado.

En las puertas de la estación de transbordadores, que ahora era una base de cazas improvisada, un delfo más grueso de lo normal llamado Sam estaba entregando trajes de vuelo y asignando una hora de despegue a cada uno de los pilotos a medida que pasaban en fila delante de él. Puesto que sólo había unos cuantos transbordadores Caero equipados con armas, habría que sacarles el mayor provecho posible. Estaba sonriendo y bromeando, como de costumbre, intentando levantar la moral de todo el mundo, y Tolly sintió que se le levantaba un poco el ánimo cuando llegó al principio de la fila. Sam le saludó alegremente y le dio una palmada en la espalda.

"¡Todo va a salir bien, muchacho!", dijo sonriendo. "Házselo pasar canutas". Le entregó un traje de vuelo, un casco, su pase de caza y unos papeles. Uno de ellos era un ejemplar de un pequeño manual halon, recogido de los restos de una nave Skimma que se había estrellado. En el manual se podían ver claramente las armas letales de la nave y su avanzado equipo. El resto de los papeles eran notas del equipo de ingenieros y científicos que habían trabajado horas y horas diseñando y montando el Caero, una mezcla de transbordador y caza de combate.

La sección referente a las armas era más corta de lo que cabría esperar y, mientras se encaminaba al caza preparado para él, Tolly deseó que, para cuando volviera, el recién formado equipo de defensa tuviera a su disposición unos cuantos más de esos aparatos avanzados. Sí es que volvía.

"¡Tolly!" Era Dalon, más pálido incluso de lo que era normal para un delfo, ya que los delfos tenían de por sí aspecto de duendes. "Cuidate, ¿vale?", le dijo. "Lo haré", contestó Tolly tratando de no mirar a su amigo a los ojos. Mientras se dirigían a sus respectivos cazas, Tolly se esforzó en encontrar algo apropiado que decir. ¿Qué era aquello que decían siempre los pilotos en las viejas películas de CineEight™?

"Vigila las seis, Dalon", gritó a su amigo, que le daba ya la espalda. Sí, eso era, "vigila las seis". No estaba seguro de lo que significaba, pero le dio la impresión de que todos lo iban a averiguar muy pronto.

## La adaptación del transbordador Caero. Volumen 1

por Sanjay. Ayudante de laboratorio, Diseño técnico del Caero.

Este documento está basado en las notas hechas por Caero durante este proyecto.

Como todos sabemos, el transbordador Caero (una nave de vuelos nacionales para el transporte de los ciudadanos de Delphi) va a ser convertida en una nave preparada para el combate aire-aire y aire-tierra. No es una tarea sencilla, teniendo en cuenta el tiempo necesario y el hecho de que la nave no fue diseñada pensando en combates. No obstante, si desmontamos el diseño básico del Caero y le añadimos unos cuantos elementos más, puede que seamos capaces de volver a montar lo que era un sencillo transbordador Caero de manera que tengamos una nave apta para el combate. El propósito de este documento es ilustrar ese proceso.

### Consola de información del transbordador Caero

#### 1. Navegante multifuncional

Consiste en tres monitores principales, que se explican a continuación.

##### a. Monitor de altitud

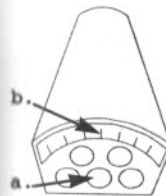
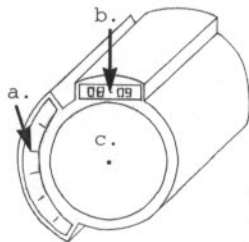
Esta banda de luces se vuelve verde para indicar tu altitud a velocidad de crucero. Cuantas más luces se enciendan, mayor será la altitud de tu Caero.

##### b. Coordenadas

Indica tu posición con respecto a las balizas de energía. Los dígitos de la izquierda muestran las coordenadas norte-sur, de manera que cuanto más te desplaces hacia el sur, mayores serán los dígitos. Los de la derecha indican las coordenadas este-oeste, de manera que cuanto más te desplaces hacia el oeste, mayores serán los dígitos.

##### c. Radar

El sistema de radar del Caero funciona desde una red de torres de radio. Detecta la energía irradiada por cualquier nave. Por lo tanto, las señales más flojas corresponderán a naves de menor potencia. El norte está representado por una marca roja en el borde de la pantalla del radar. Las balizas de energía aparecen reflejadas por puntos luminosos de color gris que forman una especie de cuadrícula.



### Dispositivo de almacenamiento de energía del Caero

a. Éstos son tus indicadores de energía, que se volverán verdes a medida que se recarguen. b. Cuando pases por una baliza de energía, verás cómo la aguja de este indicador incluido en la consola de tu nave se desplaza hacia la marca que indica que el depósito está lleno, a medida que éste se va recargando.

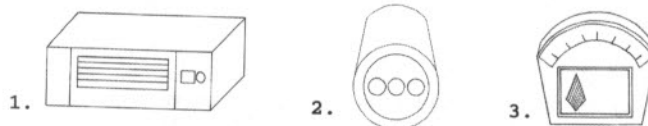


### Monitor de energía del Caero

Este monitor muestra si los motores están encendidos o apagados y el nivel de energía de las balizas hacia las que te estás dirigiendo. Cuanto mayor sea el nivel, más energía podrás recoger para tu caza. Si la luz de los motores pierde intensidad, querrá decir que tu Caero ha entrado en pérdida. Para solucionar este problema aumenta la velocidad de la nave.

### Consola de información del caza Caero

Estos dispositivos han sido desarrollados expresamente para su utilización junto con los instrumentos explicados anteriormente. La instalación de todas estas unidades adicionales en el salpicadero del transbordador Caero fue una tarea realmente pesada, pero esperamos que el diseño en el que hemos estado trabajando sea sencillo y eficaz.



#### 1. Receptor Nayas

Este dispositivo recoge señales enviadas desde estaciones de transbordadores. En un principio fueron diseñados para que los pilotos de los transbordadores pudieran mantener un nivel regular de servicios, pero ahora servirán para que los pilotos de los cazas Caero puedan mantener contacto con la base y optimizar la actuación de los escuadrones. La luz de la derecha indica que la unidad está encendida, mientras que la luz de la izquierda lanza destellos cuando está recogiendo/enviando mensajes. Esa misma luz lanzará destellos cuando, desde el hangar, se envíe la señal para regresar a la base.

#### 2. Sistema de informes de daños

Otra adición para el caza Caero es este sistema diseñado expresamente para indicar el nivel de desperfectos sufridos por la nave en cada momento. El indicador periférico muestra daños debidos a impactos. En este indicador hay tres sistemas de daños. Cuando este indicador está completamente iluminado, una de las tres luces del interior se ilumina. Cada una de estas luces indica que el sistema de diagnóstico de a bordo está trabajando en la reparación de cualquier desperfecto. Sin embargo, este sistema no es infatigable. Se encargará de los daños hasta que éstos alcancen un nivel crítico, momento en el que la nave será destruida.

### 3. Monitor de la situación de las armas

Este panel muestra los iconos de las armas principal y secundaria que estén seleccionadas. Encima de este panel hay un indicador de la munición de las armas. Es muy importante vigilar los motores y la cantidad de munición que tienen las armas. Cuando sus indicadores estén muy bajos, dirigete hacia la baliza de energía más próxima.

#### Monitor frontal

El monitor frontal de los cazas Caero (HUD) tiene un círculo y un alza para apuntar hacia el blanco. Al principio, el círculo y el alza serán de color gris. Cuando haya un arma seleccionada, el alza volverá de color rojo para indicar que el arma está cargada al máximo. Si se selecciona un arma secundaria (misiles) y se coloca el alza sobre un blanco enemigo, en el alza aparecerá un círculo rojo para indicar que el arma apunta hacia el blanco. Si el blanco se desplaza demasiado lejos, el círculo rojo desaparecerá. Para conseguir un tiro más certero, espera hasta que aparezcan dos círculos rojos sobre el blanco.

Un horizonte artificial de color gris indica el cabeceo y la inclinación hacia un lateral de la nave. Si tu nave está en posición vertical hacia arriba o hacia abajo, el horizonte se convertirá en un punto al borde del monitor frontal. Recuerda que el Caero es un diseño improvisado y que las maniobras violentas pueden disminuir tu velocidad.

Cuando una nave enemiga dispare misiles contra ti, aparecerán reflejados en el monitor frontal por medio de un marcador rojo. El centro del marcador cambiará de color para reflejar la altitud del misil en relación con la de tu nave. El azul significa que el misil está por encima de ti, el marrón, que está por debajo. Cuando el marcador esté en la mitad inferior del monitor frontal, el misil estará detrás de ti, y si el marcador está en la mitad superior, el misil estará delante de ti. Los misiles se pueden esquivar si se gira rápidamente y se acelera en el momento justo, así que no te pongas nervioso y recuerda las prácticas.

#### Ajustador automático de la altitud

El AAA es una adición muy importante al diseño original del transbordador Caero, que ayudará a los pilotos a mantener sus naves en una altitud constante. Mientras el AAA esté activado, la línea del horizonte tendrá un color rojo brillante.

## Tácticas para el caza Caero

La última sección de este documento contiene observaciones sobre tácticas a aplicar durante el vuelo en un Caero. Me he tomado la libertad de parafrasearle porque es normal que un hombre de 400 años divague de vez en cuando.

#### Velocidad

Saca el mayor provecho posible a las balizas de energía para aumentar tu velocidad y vencer al enemigo. Puede que algunos pilotos prefieran mantener su consumo de energía lo más bajo posible, pero otros pueden pensar que volar a toda velocidad de una torre a otra es la mejor táctica. No dejéis que el enemigo os tiente a volar demasiado lejos de las balizas de energía mientras los perseguís. Recordad que voláis en un viejo transbordador. Consume mucha energía.

#### Fuego

Utilizad vuestro propio criterio a la hora de disparar el arma Pinner. Dejaos llevar por vuestros instintos. El mejor consejo que puedo ofrecer a un piloto novato es que se acerque y no desperdicie ni un solo disparo. Cuando entréis en combate con una nave enemiga, tened en cuenta vuestra velocidad, porque el rebufo y la pérdida de potencia pueden dar lugar a una pérdida de sustentación.

Esperamos poder equiparos con misiles autoguiados más avanzados, basados en el Pinner Direct. Las primeras pruebas indican que el sistema de dirección funciona bien, pero, para tener la mayor probabilidad de éxito, esos misiles tendrán que ser disparados desde detrás del enemigo.

#### Aterrizaje

Antes de intentar aterrizar en un hangar para cazas Caero, hay que obtener permiso. Regresa siempre al hangar del que despegaste. Un piloto no debe aterrizar bajo ninguna circunstancia en el suelo. El caza Caero está hecho de materiales muy sensibles a la fricción. Cuando estés lo suficientemente cerca, los sistemas de vuelo y aterrizaje dirigidos, llevarán tu nave al interior y la posarán en el suelo sin que corras ningún riesgo.

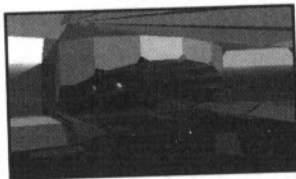
#### Energía

Los que prefieran ignorar este consejo, que lo hagan bajo su entera responsabilidad. Si os alejáis demasiado de las balizas de energía, sobre todo si estáis maniobrando o abriendo fuego, lo más probable es que os quedéis sin energía y os estrelléis. Manteneos dentro de la cuadrícula de energía y lanzad vuestros ataques desde cualquier punto próximo a una baliza de energía. La altitud y la velocidad se traducen en energía cinética: haceos con ella y utilizadla para aproximaros rápidamente al enemigo y destruirle limpiamente desde cerca.

**Informe sobre los trabajos en marcha**  
**Adaptación del transbordador Caero en las redes subterráneas**

Escrito por Tofing, Ayudante del Departamento de Planificación Urbana de Delphi, Subdivisión 35465. Concejal de la Jurisdicción, Grefton.

Como ya se sabe, debido a la congestión del tráfico de transbordadores en el espacio aéreo de Delphi, se decidió renovar completamente las secciones subterráneas de la ciudad y abrirlas como rutas alternativas para los transbordadores.



El diagrama superior muestra una de las entradas a la red subterránea recién remodeladas. Hay que mencionar que las diferentes secciones de la red están en diferentes fases de desarrollo. En caso de incendio o de acumulación de gases peligrosos, se ha decidido que cada una de estas secciones sea sellada herméticamente. Los dispositivos para abrir los túneles, llamados Wreckers™, se retirarán de todas las áreas, a medida que el trabajo se complete. Todo lo que queda es completar los trabajos de remodelación, y parece ser que se podrán terminar en el tiempo previsto. Sin embargo, debido a que el sistema es subterráneo, los transbordadores Caero tendrán que adaptarse a algunas áreas de la siguiente manera.

**Radar**

Los transbordadores Caero vuelan por una pista especialmente adaptada. Una vez que la pista haya detectado a la nave, el radar funcionará desde un sistema especial instalado en la red subterránea. El radar mostrará otras naves.

**Monitor de energía del Caero**

Esta versión mejorada reflejará la posición del transbordador en la pista. Cuando el indicador esté totalmente iluminado, querrá decir que el funcionamiento del caza es óptimo. Si el indicador se vacía por completo, el caza dejará la pista y se estrellará, así que es importantísimo que los pilotos se mantengan en línea con la pista.

**Velocidad**

Es importante que los pilotos entiendan que puede ser necesario que asistan a los sistemas de guía cuando giren en las esquinas. Puede que sea más razonable volar un poco más despacio y no arriesgarse a provocar un accidente de transporte público de gran envergadura.

**Dirección**

Al salir de la red subterránea, los pilotos de los transbordadores Caero deben tener mucho cuidado y precaución. La inclinación de la rampa de salida puede ser tal que el sistema de guía no pueda mantener nivelada la nave. Por lo tanto, puede que sea necesario guiarla manualmente.

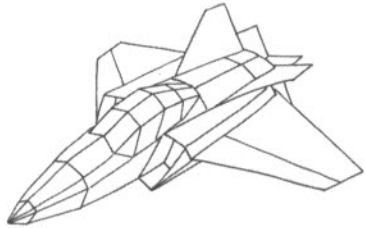
El informe de los trabajos en marcha termina aquí.

Halon File

**ATENCIÓN**  
El material adjuntos es  
sumamente confidencial

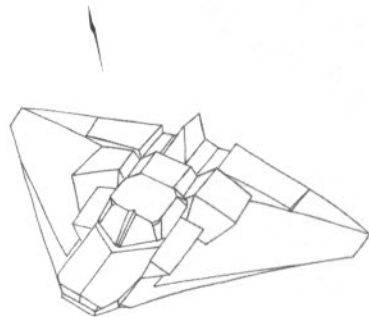
## ZeoTech™

ZeoTech™ tiene el placer de revelar su nueva línea de productos para la nueva fase de desarrollo. Con el apoyo incondicional y la cooperación del Gobierno de Halon, estamos seguros de que estas naves ofrecen al personal militar de Halon una maniobrabilidad y una potencia de fuego inmejorables.



### OPRESORA

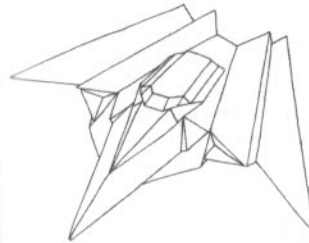
Aunque esta última nave básica pero de gran utilidad parece tener un diseño sencillo, tened la seguridad de que bajo su modesta concha, hay un corazón de extraordinaria potencia. El Tyrant™, un misil aire-aire, es especialmente eficaz a la hora de derribar Skimma Supas (consultar Informe 177646745), mientras que el Despot™, un misil aire-tierra, permite a los pilotos efectuar una buena descarga en los casos de disturbios callejeros. La Opresora está diseñada pensando en la velocidad, por lo que lleva un blindaje ligero y es ideal como nave de respuesta rápida para aquellos que no tienen tiempo que perder.



### TERRABOMBA

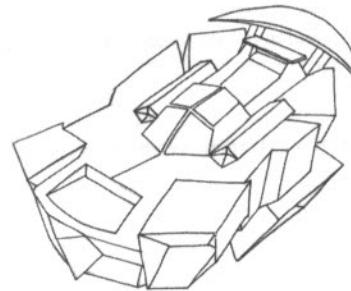
En el pasado, el traslado rápido de hombres a puntos de posible conflicto ha supuesto siempre un problema. Pero con la Terrabomba, todas tus pesadillas logísticas han terminado. Es capaz de transportar 30 hombres o su peso equivalente en bombas, lo que te proporciona la libertad y la tranquilidad de poder planear tu operación sabiendo que puede cumplir todas las promesas que hace. Si añadimos a esto el hecho de que esta nave lleva un blindaje pesado y que dispone tanto de misiles aire-aire Dread™, como de misiles aire-tierra Stigma™, podemos estar seguros de que los sagaces generales del ejército Halon van a tener a su disposición el bombardero perfecto.

## ZeoTech™



### ASESINA

¿Necesitas una nave con la maniobrabilidad de la Opresora pero con el blindaje de la Terrabomba? Esta preciosidad tiene las dos cosas. Y tampoco es lenta; velocidad es su apellido. Equipada con el Butcher™ y con el incomparable misil aire-aire Rapier™, esta máquina se hizo para una única cosa: asesinar con precisión.

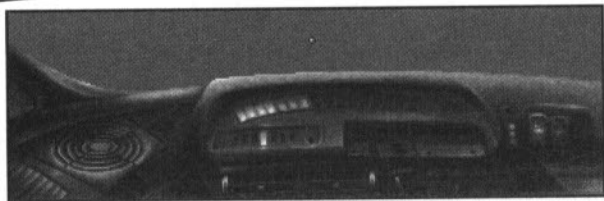


### TORMENTA DE ENERGÍA ODI

Esta nave demostrará estar a la altura de su fama. Esta máquina, cuyo blindaje dará ciento y raya a la de cualquiera de sus rivales, caza a su presa con una crueldad que hasta nos asusta a nosotros. Va y viene silenciosamente en la oscuridad de la noche. Pero más vale que reces para que no te encuentres en su camino cuando abra los cañones. ¡Es alucinante! ¡No cabe duda de que va a tener un efecto impactante!

## MANUAL DE INSTRUCCIONES DE LA SKIMMA SUPA

*Enhorabuena por haber ganado tu primera nave de vuelo Skimma Supa 1.4. Después de haber completado tu cursillo de vuelo y haber pasado la tercera y última prueba, estarás más familiarizado con el manejo de la nave Skimma Supa. Sin embargo, te aconsejamos que leas este manual y te familiarices con las diferentes mejoras que tendrás que ganarte en un futuro próximo.*



### Velocímetro "Supa Speedo"

El exuberante monitor de cristal líquido se mueve ante tus ojos, atrayéndote hacia su telaraña hipnótica. Dispones de dos velocidades: crucero y turbo. Si te fijas bien en el monitor, observarás que hay una sección de color rojo. Esta sección indica que tu nave está volando en la modalidad de persecución turbo. Pero por desgracia, ciudadano, eso no se aplica a tu nave. Ya sabes el trato: tienes que acumular un número suficiente de créditos en la serie de categorías adecuada para ganar esta mejora.

### Luz A.B.A. (Aviso de Baja Altitud)

Para aterrizar, necesitas el permiso del comandante de la Plataforma de Aprovisionamiento. Todo aquel que realice un aterrizaje sin autorización será duramente disciplinado. Estas luces son de color brillante para llamar tu atención. Si prefieres ignorar su aviso, atente a las consecuencias.

### Interruptores de selección de armas

Este modelo está equipado con el arma estándar Supa Rapid Crack-Shot. No obstante, puede llevar otras dos armas más. Un misil aire-aire y otro aire-tierra. También en este caso, el que las lleve o no depende de ti. Reúne los puntos suficientes y serán tuyas. Cánatelas.

### Escudos defensivos

Protégete de los misiles perdidos. Nunca sabe cuándo te puede alcanzar uno. Estos escudos te ayudarán a evitar una muerte especialmente aparatosa.

### Características especiales de este modelo:

Un dispositivo antibalaneo que ahora forma parte del equipo estándar. Sirve para prevenir accidentes embarazosos.

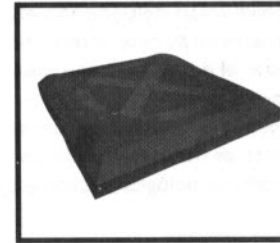
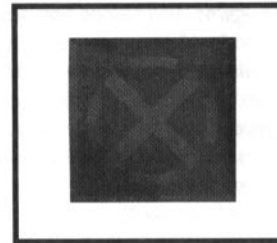
Potencia de aceleración y de frenado mejoradas.

Un arma Supa-Rapid Crack-Shot para la tranquilidad personal.

### Indicador de dirección

Te acordarás de que el indicador de dirección de la nave que usabas en las lecciones de vuelo te llevaba directamente de vuelta a la base. El indicador de dirección con el que va equipada esta nave ha sido programado para poner rumbo hacia tu propia casa.

## LA PLATAFORMA DE APROVISIONAMIENTO PARA SUPAS



¿Recuerdas los días en que aterrizar tu Skimma era un proceso lleno de peligros? Bueno, pues ahora no tienes que preocuparte más de ello, porque la nueva Plataforma de Aprovisionamiento para Supas mejorada está aquí. Además, es muy fácil de usar. Se hace así:

Vuela hacia ella manteniendo la estabilidad. A medida que te aproximes, reduce la altitud hasta que la luz A.B.A. se haya encendido. Desactiva los escudos defensivos. Al acercarte a la Plataforma de Aprovisionamiento para Supas, su mecanismo de aterrizaje seguro detectará automáticamente tu nave y la guiará, con una fricción insignificante, hasta el suelo de dicha plataforma.

Una vez que hayas aterrizado en la plataforma, tus armas serán recargadas y se llevarán a cabo una serie de pruebas de diagnóstico. Si tu nave lleva un A-T-R, recibirás información sobre las pruebas y la recarga de tus armas a lo largo del proceso. Trata de conseguir unos cuantos créditos más y relájate mientras disfrutas del servicio completo de lujo que te ofrece la Plataforma de Aprovisionamiento para Supas. Hasta que no los hayas ganado, sólo podrás permitirte el servicio económico. Pero ya sabes las reglas, así que, ¿por qué no empiezas a jugar?

## VISIÓN GENERAL DE LA MISIÓN

Tenéis que proteger vuestra ciudad natal de los ataques de los invasores de Halon. Para ello, debéis localizar las naves enemigas y entrar en combate con ellas en cuanto las diviséis. Hasta ahora, sólo se han registrado unas cuantas incursiones exploratorias, pero creemos que la actividad enemiga puede aumentar. Al principio, sólo dispondréis de un armamento limitado, pero esperamos poder proporcionaros munición más avanzada tan pronto como nuestros científicos finalicen su elaboración.

Recordad: estáis defendiendo vuestros hogares. Los halons han destruido prácticamente su propio hemisferio y, si no los detenemos, empezarán por colonizar el nuestro y luego causarán la misma devastación aquí. Hay que detenerlos cueste lo que cueste. Tened en cuenta que volaréis en muchas misiones peligrosas, cuyo éxito es vital para nuestra supervivencia. Antes de cada misión se os darán instrucciones detalladas y se os informará de cualquier nuevo desarrollo tecnológico. Buena suerte, voluntarios.

## INSTALACIÓN

Para instalar Darker en el disco duro, enciende el PC y espera a que se cargue el MS-DOS. Inserta el disquete número 1 en la unidad de discos flexibles A: y teclea lo siguiente a continuación del símbolo del sistema DOS:

**A:\INSTALL**

Después, sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. El juego creará en tu disco duro un directorio llamado DARKER, así que para poner en marcha el juego, espera hasta que la instalación se haya completado y luego teclea:

**CD C:\DARKER  
DARKER**

## CONTROLES DE VUELO

### TECLADO

<b>Flecha izquierda</b>	Inclinación lateral a la izquierda
<b>Flecha derecha</b>	Inclinación lateral a la derecha
<b>Flecha arriba</b>	Bajar el morro
<b>Flecha abajo</b>	Subir el morro
<b>Ctrl con una flecha</b>	Aumentar la fuerza en la dirección correspondiente
<b>Dos flechas opuestas</b>	Disminuir la fuerza en la primera dirección

### RATÓN

Sirve para dirigir la nave

### JOYSTICK

Sirve para dirigir la nave

### A

Ajustador Automático de Altitud  
(Sólo en el caza Caero)

### E

Encender/apagar motores (Caza Caero)  
Experimenta con la tecla E en otra nave

### RETORNO

Aumentar presión de alimentación (Caza Caero)  
Experimenta con la tecla de retorno en otra nave.  
Las teclas + y - también podrían resultar útiles

### TECLA RETROCESO

Frenar (Todas las naves)

### MAYÚSCULAS

Volver a fijar tu arma en el blanco al que estás apuntando (Todas las naves)

## CONTROLES DE LAS VISTAS

**0 (Teclado numérico)** Muestra el monitor del radar del caza Caero sobrepuesto y ampliado. Mantén la tecla pulsada mientras quieras tenerlo a la vista.

Utiliza las teclas de las funciones para escoger la vista que prefieras.

- F1** Vista desde la cabina
- F2** Desde detrás de la nave
- F3** Al mismo nivel y detrás de la nave
- F4** Vista desde el interior que ocupa toda la pantalla
- F5** Dejar la cámara atrás y ver la nave alejarse
- F6** Dejar la cámara atrás y ver vistas desde un punto fijo
- F7** Dejar la cámara en el objeto al que estés apuntando y ver vistas desde ese punto

**TAB** Vista de lo que hay a tu alrededor

Mientras esta tecla esté pulsada, el dispositivo de entrada puede utilizarse para ver lo que hay alrededor. Puedes seguir objetos cuando pases volando junto a ellos.

**M** Activar/desactivar la modalidad de vista de misil

En la modalidad de misil, un cuadradito verde lanzará destellos en la parte superior derecha de la pantalla. Cuando lances el misil en la modalidad de misil, las vistas normales explicadas arriba serán reemplazadas por vistas del misil:

- F1** Detrás del misil
- F2** Detrás del misil
- F3** Detrás del misil al mismo nivel
- F4** Vista que ocupa toda la pantalla de lo que verías si fueses el misil
- F5** Dejar cámara y ver el misil

- < Acercar la vista desde detrás de la nave o el misil que la cámara esté recogiendo
- > Alejar la vista desde detrás de la nave o el misil que la cámara esté recogiendo

## SELECCIÓN DE ARMAS

Las secciones sobre armas secundarias se han dejado en blanco. Para que te sirvan de referencia en el futuro, rellénalas a medida que vayas descubriendo nuevas armas.

Armas principales

**1** Pinner Direct

**2**

**3**

Armas secundarias de tierra

**6**

**5**

Armas secundarias para el combate aéreo

**0**

**9**

**8**

**BARRA ESPACI.**

**o botón de disparo 1** Disparar arma principal

**ALT o botón**

**de disparo 2**

Disparar arma secundaria

**Botón izdo. del ratón** Disparar arma principal

**Botón dcho. del ratón** Disparar arma secundaria

En las secciones bajo tierra

**Botón izdo. del ratón** Disparar arma principal

**Botón dcho. del ratón** Frenar

**OTRAS TECLAS**

**Pausa/Bloq Núm**

Pausa

**ESC**

Abandonar partida y pasar a la pantalla principal de opciones

## GUARDAR LA PARTIDA EN UN DISCO

Durante una partida de Darker, los detalles correspondientes a ésta se guardan en la memoria de tu ordenador. Para que puedas continuar la partida en otro momento, esta información quedará guardada en tu disco duro (con el nombre DARKER.SAV) cuando selecciones la opción "Quit to DOS" (Salir al DOS). Si abandonas el juego sin haber seleccionado esta opción, perderás la información referente a la partida que estabas jugando.

Darker busca el archivo DARKER.SAV en su propio directorio. Si el archivo no está ahí, busca en el directorio que esté activado en ese momento.

## CONFIGURACIÓN

Se puede configurar este juego para que se adapte exactamente a tu equipo, monitor y preferencias de controles. En el directorio donde se instaló el juego, encontrarás un archivo por lotes llamado Darker.bat, que contiene los valores por defecto para muchos de los parámetros del juego.

Para cambiar cualquiera de ellos, edita el archivo utilizando un editor de textos (como el programa MS-DOS Edit) y cambia los valores de manera que queden así:

### LIGHT (ILUMINACIÓN)

Puede tener cualquier valor entre 0 (valor por defecto) y 50 para monitores muy oscuros.

ej. **LIGHT=10**

## AJUSTES DEL RATÓN

Si tienes un ratón que, en un principio, no funciona con Darker, utiliza el ajuste INPUT=N y cambia la n de manera que quede así:

- 1      Ratón PS2
- 2      Ratón bus MS o Logitech
- 4      Ratón bus MS MSX
- 8      Ratón serial COM2
- 16     Ratón serial COM1
- 32     Ratón Amstrad
- 256    (CyberPuck -añade 256 al valor para el ratón que hayas escogido)
- 512    (Dos CyberPucks - añade 512 al valor para el ratón que hayas escogido)

ej. Para un ratón serial en COM2 más un CyberPuck, tu entrada sería:

**INPUT=264**

Para alterar la sensibilidad del ratón incluye esta entrada:

MSPEED= y un número entre el 1 y el 25 inclusive. Cuanto mayor sea el número seleccionado, más sensible será el ratón.

## SONIDO

Para asegurarte de que Darker funciona perfectamente con tu tarjeta de sonido, edita el valor del parámetro MUSIC=n de manera que quede así:

- 0      Sin sonido
- 1      Soundblaster FM
- 2      General Midi
- 3      Roland
- 4      Gravis
- 5      Soundblaster AWE32

ej. **MUSIC=4 para tarjetas GRAVIS**

## LANGUAGE

Language=n, aquí el 0 es para el inglés, el 1 para el francés y el 2 para el alemán.

## CONFIGURACIÓN DE LAS TECLAS DE CONTROL

Utiliza los siguientes parámetros par cambiar los botones y controles usados para las diferentes funciones del juego.

- LooRnd = n (Sirve para cambiar la tecla que sirve para ver lo que hay a tu alrededor)  
Radar=n (Sirve para cambiar la tecla que se utiliza para ajustar el alcance del radar)  
Brake=n (Freno)  
ClrLock=n (Sirve para que un misil deje de perseguir un determinado blanco)  
PrimFire=n (Establece el botón para disparar el arma principal)  
SecFira=n (Establece el botón para disparar el arma secundaria)

El valor de n es un número escogido ente los siguientes números emparejados a teclas. Ten en cuenta que si quieres utilizar dos botones al mismo tiempo para una acción, tienes que sumar sus valores numéricos y utilizar el número resultante.

- 1 Botón derecho del ratón
- 2 Botón central del ratón
- 4 Botón izquierdo del ratón
- 16 Botón de disparo 1 del joystick A
- 32 Botón de disparo 2 del joystick A
- 64 Botón de disparo 1 del joystick B
- 128 Botón de disparo 2 del joystick B
- 256 Tabulador
- 512 Tecla Retroceso
- 1024 = (signo igual)
- 2048 - (signo de la resta)
- 4096 Insert (teclado numérico 0)
- 8192 Bloq Mayús
- 16384 Barra espaciadora
- 32768 Alt

Ej. Para cambiar los controles por defecto de manera que el botón del alcance del radar sea la tecla del tabulador y la tecla para disparar el arma secundaria sea la tecla de bloquear mayúsculas, tienes que editar el archivo Darker.bat e incluir las siguientes entradas:

**RADAR=256**  
**SECFIRE=8192**

## FICHA TÉCNICA

Diseño	<b>Jas C. Brooke</b> <b>Lyndon Brooke</b>
Productor	<b>Richard Biltcliffe</b>
Música	<b>PC Music</b>
Director de la música	<b>Phil Morris</b>
Garantía de calidad	<b>Chris Graham</b> <b>Paul Wallace</b>
Texto del manual	<b>Stevie Kennedy y Huw Thomas</b>
Diseño del manual y de la caja	<b>Richard Turner</b>
Director del producto	<b>Michaela Riches</b>

## Questo è un prodotto con copyright

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato DARKER, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd.

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1EH, Tel: +44 - 51 - 282 3000

DARKER © 1995 Psygnosis Ltd.

### Limiti di Garanzia

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di "Virus". E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un "Virus" che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La Psygnosis Ltd sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla Psygnosis Ltd per una immediata sostituzione.

La Psygnosis Ltd non assume alcuna responsabilità per danni da "Virus" che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un "Virus", si prega di restituirli direttamente alla Psygnosis Ltd accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla Psygnosis Ltd SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della Psygnosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

### Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

### Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
  - Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
  - Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
  - Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.



# DARKER

## Indice

<b>La storia di Tolly</b>	<b>2</b>
<b>La trasformazione dello Shuttle Shuttle. Volume I</b>	<b>6</b>
<b>Rapporto sui Lavori in corso.</b>	<b>10</b>
<b>The Halon File (Il File Halon)</b>	<b>11</b>
<i>i. ZEO TECH™</i>	
<i>ii. Manuale d'istruzione della Skimma Supa</i>	
<i>iii. La rampa di Servizio Supa</i>	
<b>Informazioni di Missione</b>	<b>16</b>
<b>Titoli</b>	<b>23</b>

## La storia di Tolly

Tolly cercò di controllare il nervosismo quando si ritrovò, insieme a Dalon e al resto dei volontari, ammassato nella sala d'attesa del vecchio deposito degli shuttle, frettolosamente convertito in una sala riunioni, a fare a spintoni con gli altri per cercare di accaparrarsi una dei pochi posti a sedere. Sul palco, Jefsan aspettò che l'ultimo ragazzo avesse preso posto prima di cominciare. Quando si fece silenzio, diede un sguardo dal palco a quei giovani volti volenterosi domandandosi quanti di loro sarebbero rimasti nelle prossime settimane. Non avevano ancora visto la navicella Skimma degli Halon in azione e davano l'impressione che non c'era cosa che non fossero pronti a affrontare. Sperò proprio, per il loro bene, che avessero ragione.

"Benvenuti, volontari", disse, "presso l'Esercito di difesa Delphi. Come sapete, vi siete uniti a noi in un momento estremamente delicato. Alcuni di voi vengono da molto lontano..."

"Siamo noi!" sussurrò Tolly, dando una gomitata a Dalon, che annuì con sorrisetto.

"...e non credo siate stati informati di cosa sia accaduto dopo la prima apparizione della Skimma Supas." A un cenno del capo di Jefsan, si abbassarono le luci e sul muro comparve una mappa del pianeta.

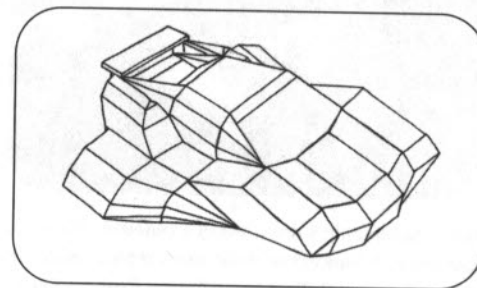
"Il nostro pianeta è piccolo e disponiamo di materie prime limitate. Noi Delphi abbiamo sempre vissuto nella parte scura mentre gli Halon si trovavano nella parte alla luce. Separati dai deserti della Zona esterna, i nostri popoli hanno condotto vite completamente diverse senza preoccuparsi degli altri. Fino adesso...perché adesso, a causa della loro stupidità e ingordigia, gli Halon hanno inquinato talmente tanto la parte alla luce che non possono più viverci."

I volontari rimasero come a bocca aperta quando Jefsan gli mostrò sullo schermo i vasti complessi industriali, le fabbriche ed i centri commerciali di Halon City. Nessuno di loro aveva mai visto la parte alla luce del pianeta e fu un'apparizione quasi misteriosa. Queste erano cose che sapevano. La terra degli Halon era divisa, c'era infatti una città antica, intatta e non inquinata, dove vivevano coloro che avevano ricevuto onorificenze dallo stato. Gli abitanti di questa città, generalmente militari, ignoravano e disprezzavano gli altri cittadini che vivevano in un piccolo appezzamento nell'altra metà della terra degli Halon: le aree industriali altamente tossiche. E fu una città di questa zona che venne mostrata ai giovani Delphi...

"Jefsan." disse Dalon, alzando insicuro la mano. "Cosa sono quelle nuvole?"  
Sopra Halon City si vedevano delle nuvole scure alimentate dalle centinaia di colonne di fumi neri che nessuno di loro aveva mai visto prima.

"Quelle non sono delle nuvole naturali, Dalon. Sono fiumi di rifiuti e veleni prodotti dagli Halon nella loro brama di materie e congegni. E nel loro sfruttamento sconsiderato, hanno inquinato talmente tanto l'atmosfera della loro parte che i livelli delle radiazioni solari hanno raggiunto livelli pericolosi perfino per la pelle pseudo-animalesca degli Halon. Ma c'è dell'altro, a causa dei rifiuti chimici delle loro industrie sono oltre ogni limite tollerabile.

"L'effetto combinato dei due abusi hanno spinto gli Halon a pensare al nostro emisfero per il loro futuro, dato che la parte alla luce non può sopportare più lo stile di vita degli Halon." Jefsan mostrò sullo schermo un disegno della Skimma Supa.

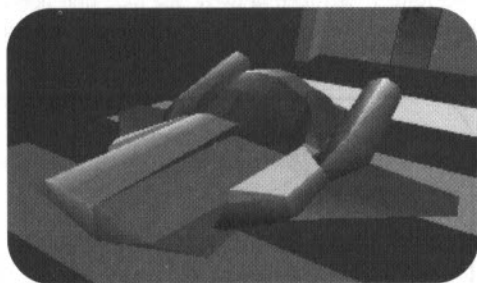


"Delle Skimma Halon come questa hanno cominciato a sorvolare le nostre città di recente, ma è solo da una settimana che abbiamo capito che le loro intenzioni non erano delle migliori. Gli Halon sono disperati e sanno che non siamo pronti per affrontarli in un conflitto. Le loro Skimma sono veloci e anche se fino a questo momento quelle che abbiamo visto erano solo scarsamente armate, siamo sicuri che ne arriveranno delle altre. Non hanno più un posto dove andare, ed è solo colpa loro..."

Tolly rimase a bocca aperta davanti alla Skimma mostrata sullo schermo, ammirandone la sagoma smussata e i motori potenti ma provando terrore per l'armamento e l'intento letale. Come avrebbero potuto fermarle con degli shuttle convertiti?

"Adesso passo la parola a Caero, che ha progettato un piano di difesa" disse Jefsan chiamando sul palco un piccolo scienziato. Caero, che aveva progettato Raggi di energia che distribuiscono l'energia nella città e gli shuttle in grado di volare utilizzando l'energia residua sprigionata dai Raggi, tossì nervosamente e riunì frettolosamente i suoi i suoi appunti.

"Lo shuttle da me progettato per utilizzare i Raggi di energia è un semplice veicolo da trasporto e non un caccia, quindi dobbiamo improvvisare. Abbiamo accorciato lo shuttle Caero e ridotto la struttura dell'abitacolo. Dato che lo shuttle Caero è un semplice mezzo di trasporto di persone abbiamo dovuto improvvisare le armi da utilizzare con il caccia Caero". E mostrò una fotografia sullo schermo del caccia Caero.



"Per adesso, abbiamo solamente l'arma a mira manuale Pinner, ma potremmo equipaggiarne delle altre. Stiamo studiando un semplice apparecchio simulatore in grado di fornire maggiore intelligenza all'arma Pinner, ma questa non è altro che una misura tappa-buchi fino a quando non svilupperemo delle nuove armi. Per il momento questo è tutto quello che abbiamo. Gli apparecchi automatici sono limitati anche se disponiamo di Regolatori Automatici d'Altitudine e l'atterraggio viene controllato dai sistemi presenti a bordo dello shuttle."

Fece una pausa, come per consentire di riflettere sulle informazioni fornite, e poi proseguì: "Tuttavia abbiamo un paio di cose a nostro favore. Le vostre navicelle non potranno allontanarsi dalla zona della città e dai Raggi di energia che le riforniscono dell'energia per volare e combattere, e ciò vuol dire che non sarete mai allo scoperto. Inoltre, significa che potrete sfruttare dell'energia supplementare per aumentare la velocità quando sarete vicino ad una torre. Se riuscirete a sfruttare queste situazioni potrete aggiudicarvi il conflitto."

"Le Skimma degli Halon potrebbero provare a trascinarvi fuori dalla città ma ricordate di non inseguirli troppo lontano, altrimenti dopo poco rimarrete senza energia e precipiterete a terra."

Quando Caero scese dal palco i piloti volontari iniziarono a parlare sottovoce tra di loro. Tolly si girò verso Dalon, che aveva improvvisamente assunto un'espressione molto seria.

"Giorni neri, eh?" disse, ma la vecchia battuta Delphi non era divertente in questo caso. Dalon scrollò le spalle e si unì agli altri che stavano uscendo dalla stanza.

Fuori dal deposito degli shuttle, adesso trasformato in una sorta di base di caccia, Sam, un Delphi più in carne degli altri, distribuiva uniformi di volo a mano a mano che gli passavano davanti. Disponendo solamente di pochi Shuttle Caero equipaggiati con armi, si doveva cercare di resistere a lungo con in mano ben poco. Sorridente e spiritoso come sempre, Sam cercava di tenere alto il morale e Tolly si sentì leggermente rincuorato quando arrivò in prima fila.

"Tutto andrà per il meglio, ragazzo!" disse sorridendo. "Fagliene vedere di tutti i colori." Porse a Tolly un uniforme di volo, un casco, il suo tesserino personale e alcuni fogli di carta. Uno era una copia di un manualetto Halon trovato su una Skimma precipitato in cui venivano mostrate nei minimi dettagli le armi letali della navicella e l'equipaggiamento avanzato, gli altri erano degli appunti degli scienziati e degli ingegneri che avevano lavorato a lungo per mettere a punto il caccia Caero.

La parte dedicate alle armi era molto scarna e mentre si stava dirigendo verso il caccia in attesa, Tolly sperava che il nuovo tema di difesa sarebbe riuscito a sviluppare degli apparecchi più avanzati per il ritorno. Sempre che fossero ritornati.

"Tolly?" Era Dalon, ancora più pallido del tipico livore dei Delphi. "Fai attenzione, okay?" disse.

"Non ti preoccupare" rispose, cercando di evitare lo sguardo dell'amico. Si sforzò di trovare qualcosa da dire adesso che stavano per partire su due caccia diversi. Ma cosa si dicevano i piloti nei vecchi film CineEight™ ?

"Stai in guardia sulle sei, Dalon" gli urlò alle spalle. Ecco, sì, era proprio "stai in guardia sulle sei". Non sapeva cosa volesse dire esattamente, ma aveva l'impressione che l'avrebbero capito fin troppo presto.

## La trasformazione dello Shuttle Shuttle. Volume 1

di Sanja. Assistente del laboratorio, progettazione tecnica Caero

La seguente documentazione si basa sugli appunti presi da Caero durante il progetto.

Come sappiamo, lo shuttle Caero (una navicella civile utilizzata come mezzo di trasporto dagli abitanti di Delphi) deve essere trasformato in una navicella per i combattimenti aerei e aria-terra. Questo non è un compito semplice considerando i tempi ristretti e il fatto che lo shuttle non è stato originariamente progettato per i combattimenti. Tuttavia scorporando il progetto di base del Caero e aggiungendo degli elementi specifici, potremo trasformare lo Shuttle Caero in una navicella da combattimento. In questa documentazione illustreremo questo procedimento.

### Console d'informazione Caero Shuttle

#### Navigatore multifunzioni

È composto da tre visualizzatori principali...

##### a. Monitor dell'altitudine

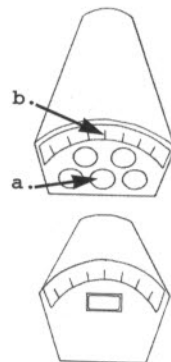
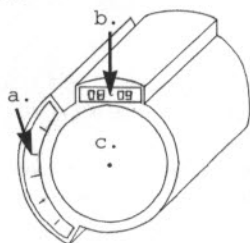
La serie di luci diventerà verde per indicare l'altitudine di volo. Più luci saranno illuminate, maggiore sarà l'altitudine del Caero.

##### b. Coordinate

Mostra la tua posizione in relazione ai Raggi di energia. Le cifre a sinistra mostrano le coordinate Nord-Sud e i numeri diventeranno sempre più alti a mano a mano che ti sposterai verso sud. Le cifre a destra indicano le coordinate Est-Ovest e i numeri diventeranno sempre più alti a mano a mano che ti sposterai verso ovest.

##### c. Radar

Il sistema radar del Caero funziona da una torre radio. Individua l'energia liberata da tutte le navicelle. Quindi le navicelle meno potenti verranno indicate con dei segnali più deboli. Il nord viene indicato con un segnale rosso ai bordi dello schermo radar del Caero. I Raggi di energia sono rappresentati con dei puntini grigi chiari a griglia.



### Apparecchio di immagazzinamento energia del Caero

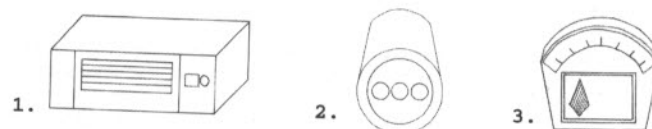
a. Sono gli indicatori delle unità di energia e diventeranno verdi quando si caricano. b. Quando passerai su dei Raggi di energia, vedrai quest'indicatore sulla console della navicella spostarsi sul pieno quando la tua unità successiva sarà stata caricata.

### Unità di energia del Caero

Visualizza lo status acceso/spento e i livelli dell'energia del raggio in arrivo. Più alto sarà il livello, maggiore sarà l'energia in arrivo dal raggio. Se la luce del motore è fioca vorrà dire che il Caero è andato in stallo. Aumenta la velocità per risolvere questo problema.

### Console d'informazione del caccia Caero

Questi dispositivi sono stati creati appositamente per essere utilizzati con gli strumenti precedenti. È stato particolarmente difficile incorporare tutte le parti supplementari nel cruscotto dello Shuttle Caero Shuttle ma speriamo che il nostro progetto finale sia semplice e efficace.



#### 1. Unità ricevente Nayas

Questa è un apparecchio ricevente che recepisce il segnale inviato dalle stazioni shuttle. Originariamente venne progettato per motivi di servizio, ma consentirà al pilota del caccia Caero di mantenere contatto con la base e ottimizzare le prestazioni in squadra. La luce a destra indica che l'unità è accesa mentre quella a sinistra lampeggerà quando riceverà o invierà dei messaggi. La stessa luce lampeggerà di continuo quando l'hangar avrà inviato il segnale di rientro alla base.

#### 2. Sistema di rapporto danni

Nuovo elemento aggiunto al caccia Caero, questo sistema venne progettato appositamente per indicare i livelli attuali dei danni subiti. Un indicatore separato indica i danni diretti. Su questo indicatore si trovano tre sistemi di rilevazione danni. Quando l'indicatore sarà completamente illuminato, una delle tre luci interne sarà illuminata. Ognuna di queste luci indicherà che il sistema diagnostico di bordo sta riparando i danni subiti. Tuttavia, questo sistema non è onnipotente. Risolverà i danni che non saranno talmente seri da compromettere la sopravvivenza della navicella che in tal caso finirebbe distrutta.

### 3. Visualizzatore dello status delle armi

Questo pannello visualizza le icone della armi principali e secondarie attualmente selezionate, sopra le quali apparirà un indicatore che mostrerà l'energia dell'arma. È importante tenere d'occhio i livelli di energia del motore e delle armi e dirigersi sul Raggio di energia più vicino appena sono troppo bassi.

#### Visualizzatore HUD (a testa in su)

Sul visualizzatore a testa in su del caccia Caero (HUD) ci sono un mirino circolare e un reticolo che all'inizio saranno grigi. Quando verrà selezionata un'arma, il reticolo diventerà rosso per indicare che l'arma è caricata al massimo. Se hai selezionato un'arma secondaria (missili), posizionando il reticolo sul bersaglio nemico sposterai il cerchietto rosso per il bloccaggio sul bersaglio, anche se il bloccaggio salterà nel caso in cui il bersaglio scompaia dalla tua visuale. Per colpire in modo più incisivo, aspetta che appaiano due cerchietti rossi per il bloccaggio sul bersaglio.

L'orizzonte artificiale, indicato da una linea grigia, mostra il passo e l'inclinazione della navicella, e nel caso in cui tu ti stia dirigendo verticalmente verso l'alto o il basso apparirà come un puntino sul bordo dell'HUD. Ricorda che il caccia Caero si basa su un progetto improvvisato e che le manovre violente potrebbero farti perdere velocità.

Se una navicella nemica ti spara un missile questo verrà mostrato sull'HUD con un indicatore rosso. Il centro dell'indicatore cambierà colore per mostrare l'altitudine dei missili in relazione alla tua navicella. Se sarà blu il missile sarà sopra di te, se sarà marrone il missile sarà sotto di te. Quando l'indicatore sarà nella parte inferiore dell'HUD vorrà dire che il missile si trova alle tue spalle, mentre quando sarà davanti a te l'indicatore sarà nella parte superiore. I missili possono essere evitati virando repentinamente e aumentando di velocità al momento giusto, per cui stai calmo e non dimenticare quello che ti è stato insegnato.

#### Regolatore Automatico d'Altitudine (AAA)

Una parte essenziale aggiunta allo shuttle originario Caero è l'AAA che consentirà al pilota del caccia Caero di mantenere la tua navicella sull'altitudine attuale. La linea dell'orizzonte diventerà rosso viva quando l'AAA sarà attivato.

### Tattiche per il caccia Caero

La sezione finale di questo documento contiene appunti sulle tattiche di Caero. Mi sono preso la libertà di farne un riassunto perché un uomo di 400 anni tende spesso a divagare.

#### Velocità

Sfrutta al massimo i Raggi di energia per volare sulla città e di farla in barba alle navicelle nemiche. Alcuni piloti preferiscono mantenere il consumo di energia a livelli minimi, mentre altri preferiscono sfrecciare a tutta velocità e volare di torre in torre. Non allontanarti troppo dai Raggi di energia quando stai inseguendo un amico. Ricorda che questo sta pilotando un shuttle vecchio che consuma molta energia.

#### Sparare

Giudica te il momento migliore per utilizzare il Pinner. Fidati del tuo istinto. Il miglior consiglio che posso dare ad una recluta è di avvicinarsi in accelerazione e di mettere a segno ogni singolo colpo. Tieni d'occhio la velocità quando sei alle prese con un nemico, perché il contraccolpo e il calo di energia potrebbe risolversi in un stallo letale

Confidiamo nello sviluppo di nuovi missili radar guidati basati sul Pinner Direct. Test precedenti hanno dimostrato l'affidabilità del sistema di guida, ma per avere buone possibilità i missili dovranno ancora essere sparati da dietro il nemico.

#### Atterraggio

Prima di tentare un atterraggio per portare il caccia Caero all'hangar, dovrà essere richiesta l'autorizzazione. Ritorna sempre all'hangar da cui sei partito. In nessun caso un pilota dovrà tentare un atterraggio al suolo, i materiali del caccia Caero sono molto sensibili alla frizione. Quando sarai abbastanza vicino, i sistemi del pilota automatico e dell'atterraggio automatico ti condurranno sulla tua navicella e ti faranno atterrare senza problemi.

#### Energia

Se ignorerete questo consiglio metterete in serio pericolo la vostra vita. Se ti allontanerai troppo dal Raggio di energia, soprattutto se stai pilotando e sparando, presto esaurirai l'energia e precipiterai a terra. Controlla la griglia di energia e attacca quando sei vicino ad un Raggio di energia. L'altezza e la velocità producono energia cinetica: utilizzala per avvicinarti rapidamente e attaccare da vicino.

## Rapporto sui Lavori in corso.

Adattamento dello shuttle Caero per essere utilizzato sottoterra.

di Tofing, Assistente del Dipartimento urbanistica di Delphi,  
Ufficio 35465. Assessore Grefton.

Come sappiamo per risolvere il problema del traffico di shuttle nello spazio aereo di Delphi, venne deciso di modernizzare i tunnel sotterranei della città e di aprirli al traffico degli Shuttle Caero



La figura mostra una delle entrate rimodernizzate alla rete di tunnel sotterranei. Bisogna sottolineare che diverse parti della rete hanno raggiunto livelli di sviluppi diversi. In caso di incendio o di fughe di gas, è stato deciso che ognuna di queste sezioni vorrebbe immediatamente sigillate. I macchinari escavatori conosciuti con il nome di Wreckers™ sono stati tolti da tutte le aree dato che i lavori di escavazione sono stati completati. Devono solo essere completati i lavori di riparazione e sembra che verranno terminati in tempo. Tuttavia, dato che si tratta di una rete sotterranea gli shuttle Caero dovranno subire le seguenti modifiche.

### **Radar**

Gli shuttle Caero seguiranno un percorso predefinito. Quando la navicella si troverà sul percorso, il radar funzionerà in base ad un sistema sotterraneo speciale in grado di individuare altre navicelle.

### **Monitor di energia del Caero**

Questa è una versione avanzata e mostra la posizione dello shuttle Caero sul percorso. L'indicatore sarà acceso quando avrà il pieno di energia, ma se l'indicatore si svuoterà il Caero abbandonerà il percorso e si sfascierà a terra, quindi è essenziale che i piloti rimangano sul percorso.

### **Velocità**

I piloti devono rendersi conto che quando si troveranno a voltare degli angoli dovranno utilizzare il pilota automatico. Forse è meglio andare più piano piuttosto che correre il rischio di provocare un disastro.

### **Direzione**

Uscendo da una rete di tunnel sotterranea i piloti dello shuttle Caero devono tenere gli occhi aperti ed essere estremamente prudenti. La rampa di uscita potrebbe essere talmente ripida che il pilota automatico potrebbe avere difficoltà a mantenere la navicella stabilizzato. Sarà necessario utilizzare il pilotaggio manuale.

Fine del Rapporto su Lavori in corso.

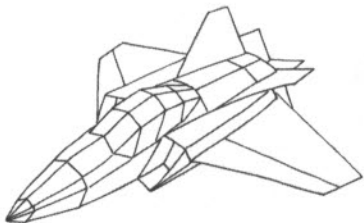
THE HALON FILE  
(IL FILE HALON)

ATTENZIONE  
Contiene Materiale  
Strettamente Riservato

## ZeoTech™

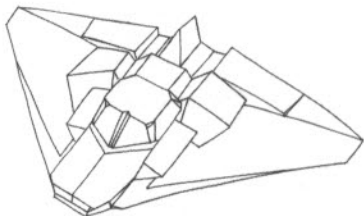
La ZeoTech™ è lieta di presentare la nuova linea di prodotti per gli sviluppi futuri. Grazie al sostegno e alla collaborazione del governo Halon, siamo sicuri che queste navicelle forniranno alle forze aeree Halon una manovrabilità e una potenza di fuoco imbattibili.

### OPPRESSORE



Potrebbe sembrarti una navicella molto semplice, ma non preoccuparti perché sotto una modesta carringa si nascondono delle armi terrificanti. Il missile aria aria Tyrant™ è particolarmente efficace per abbattere le Skimma Supas (vedi Ricerca 177646745) mentre il missile aria terra Despot™ consente al pilota di attaccare al suolo. Progettato per le alte velocità, l'Oppressore ha una corazza leggera ed è l'aereo ideale per un contrattacco veloce per coloro che non hanno tempo da perdere.

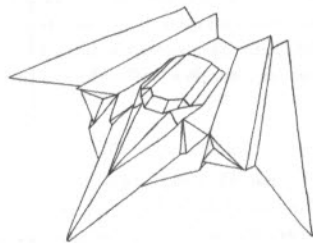
### TERRABLITZ



Uno dei principali problemi in passato era quello di spostare rapidamente del personale. Ma con il Terrablitz tutti i tuoi problemi logistici sono finiti. È in grado di trasportare fino a 30 uomini o un carico equivalente in peso di bombe consentendoti di programmare le operazioni sapendo di poter contare ciecamente sul Terrablitz. È inoltre pesantemente armato ed è equipaggiato con i missili aria aria Dread™ e aria terra Stigma™ e siamo sicuri che i generali dell'esercito Halon avranno sottomano il bombardiere perfetto.

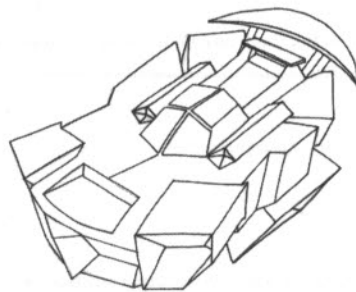
## ZeoTech™

### ASSASSINO



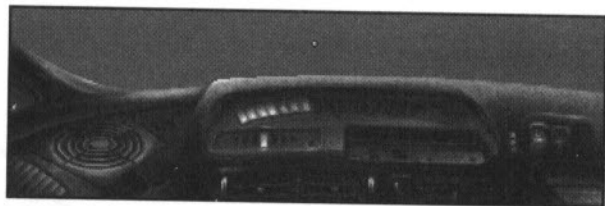
Ti serve una navicella con la manovrabilità dell'Oppressore e la corazza del Terrablitz? Allora questo fa per te. E non è neanche pesante. Il suo soprannome è lampo. Equipaggiato con Butcher™ e l'invincibile missile aria aria Rapier™, è stato creato con un solo scopo: distruzioni chirurgiche.

### ODI TEMPESTA MORTALE



Quest'aereo è degno del nome che porta. Con una corazza superiore a tutti i possibili rivali, caccia la sua preda con una crudeltà sconvolgente perfino per noi. Arriva e scompare silenziosamente nella notte. Ma cerca in tutti i modi di non trovarti a portata di tiro quando apre il fuoco ai suoi cannoni. Incredibile! Una vera e propria Tempesta Mortale.

*Complimenti per esserti guadagnato la tua prima navicella Skimma Supa 1.4.  
Avendo terminato il corso di pilotaggio e passato il terzo e ultimo esame dovresti conoscere  
abbastanza bene le prestazioni della Skimma Supa. Ti consigliamo comunque di leggere questo  
manuale e di cominciare a conoscere i futuri potenziamenti che potresti guadagnarti in futuro.*



#### **Tachimetro 'Supa Speedo'**

Il dettagliato visualizzatore a cristalli liquidi si trova davanti. Vengono mostrate due velocità: di crociera e turbo. Se guardi il visualizzatore da vicino noterai una sezione in rosso. Qui viene mostrato la tua navicella nella modalità Turbo Pursuit (Inseguimento Turbo). Ma purtroppo questa modalità non è disponibile su questa navicella. Sapete cosa dovete fare: segnate abbastanza punti nelle rilevanti categorie e questo modello sarà vostro.

#### **Spia L-A-W (d'emergenza altitudine bassa)**

Per far atterrare la tua navicella dovrai avere l'autorizzazione del Comandante della rampa di servizio. Coloro che effettueranno un atterraggio senza previa autorizzazione andranno incontro a severi provvedimenti disciplinari. I colori delle luci sono molto intensi per catturare l'attenzione. Ignorare a tuo rischio e pericolo.

#### **Interruttori selezioni armi**

Questo modello è equipaggiato con il Disintegratore rapido Supa. Tuttavia questa funzione permette all'aereo di essere equipaggiato con altre due armi: un missile aria aria e uno aria terra. Ancora una volta sta a te scegliere. Segna abbastanza punti e saranno tuoi. Sempre che tu li voglia!

#### **Scudi difensivi**

Proteggiti dai missili vaganti. Non puoi mai prevedere quando ti beccheranno! Questi scudi ti aiuteranno a evitare di essere distrutto in situazioni difficili.

#### **Funzioni speciali di questo modello:**

'Anti-Rovesciata' adesso di serie. Per evitare incidenti particolarmente imbarazzanti.

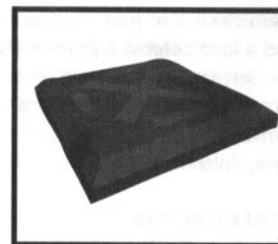
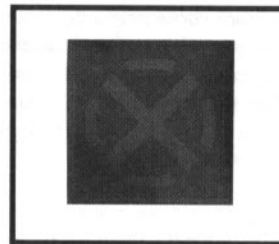
Accelerazione e freni migliori.

Distruttore Rapido Supa per stare tranquilli!

#### **Puntatore Direzionale**

Ti ricorderai che il puntatore direzionale utilizzato nelle lezioni di pilotaggio ti riportava alla base di volo. Il Puntatore direzionale delle navicelle è stato programmato per puntare sulla tua base.

## **LA RAMPA DI SERVIZIO SUPA**



Ti ricordi quando far atterrare la Skimma era un'operazione estremamente pericolosa? Bene, adesso non devi più preoccuparti grazie alla Rampa di servizio Supa, semplicissima da usare. Ecco come funziona.

Dirigiti verso la rampa. Quando sarai vicino, riduci l'altitudine fino a quando la spia L-A-W non sarà accesa. Abbassa gli Scudi di difesa e quando raggiungerai la Rampa di servizio Supa il meccanismo di Atterraggio-Sicuro individuerà automaticamente la tua navicella e lo guiderà, con una frizione minimi, sulla Rampa di servizio Supa..

Dopo che sarai atterrato sulla Rampa di servizio, le tue armi verranno ripristinate e verranno effettuati dei controlli. Se la tua navicella è equipaggiato con A-T-R, ti verranno fornite informazioni sul rifornimento delle armi e sui controlli. Prova a guadagnare dei punti e riposati mentre la Rampa di servizio si prenderà cura di te. Altrimenti dovrai continuare a stringere la cinghia. Conosci regole. Perché non entrare in gioco?

## INFORMAZIONI DI MISSIONE

Devi proteggere la tua città natale dagli attacchi degli invasori Halon, localizzando e affrontando gli Halon appena sono visibili. Fino a questo momento si sono verificate solo poche incursioni ricognitive ma pensiamo che l'attività nemica vada ad aumentare. In un primo momento le armi a tua disposizione saranno limitate, ma speriamo che potrai disporre di armi più avanzate appena i nostri scienziati riusciranno a perfezionarle.

Ricorda: stai difendendo la tua città. Gli Halon hanno praticamente distrutto il loro emisfero e se non riusciremo a fermarli come prima cosa cercheranno di ridurci a loro colonia e poi semineranno quaggiù la stessa desolazione. Devono essere fermati a tutti i costi. Preparati a volare in molte pericolosissime missioni dal cui esito dipenderà la nostra vita. Prima di ogni missione ti verranno fornite informazioni dettagliate e riferite le novità nello sviluppo tecnologico. Buona fortuna, volontario.

## INSTALLAZIONE

Per installare Darker sul disco fisso, accendi il PC e aspetta che l'MS-Dos sia stato caricato. Inserisci il dischetto 1 di Darker nell'unità A: e digita il seguente comando Dos:

**A:\INSTALL**

Adesso segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Il gioco creerà un directory chiamata DARKER sul disco fisso, quindi per far girare il gioco aspetta che l'installazione sia completata e digita:

**CD C:\DARKER  
DARKER**

## COMANDI DI VOLO

### TASTIERA

<b>Freccia sinistra</b>	Inclinazione a sinistra
<b>Freccia destra</b>	Inclinazione a destra
<b>Freccia in su</b>	Muso in basso
<b>Freccia in giù</b>	Muso in su
<b>Ctrl con i precedenti</b>	Aumenta la potenza nella direzione specifica
<b>Frecce opposte contemporaneamente</b>	Diminuisce la potenza nella prima direzione

**MOUSE** Utilizza il mouse per manovrare la navicella.

**JOYSTICK** Utilizza il mouse per manovrare la navicella.

**A** Regolatore Automatico Altitudine (Solo per il Caccia Caero)

**E** Accendere/Spegnere i motori - Caccia Caero  
Prova il tasto E con le altre navicelle.

**INVIO** Aumentare la potenza - Caccia Caero  
Prova il tasto Invio con le altre navicelle.  
I tasti + e - potrebbero rivelarsi utili.

**TASTO INDIETRO** Frenare (Tutte le navicelle)

**BLOCCA MAIUSCOLE** Ribloccarsi sul bersaglio al quale stai puntando (Tutte le navicelle)

## VISUALIZZA COMANDI

**0 (tastierino numerico)** Mostra lo schermo radar del caccia  
Caero in sovraimpressione e ingrandito.  
Tieni tenuto il pulsante per tutto il tempo.

Utilizza i seguenti tasti funzione per scegliere la visuale desiderata.

- F1** Visuale abitacolo
- F2** Dietro la navicella
- F3** Dietro seguendo la navicella
- F4** Visuale interna a videata completa
- F5** Fissa telecamera e visualizza posizione navicella
- F6** Fissa telecamera per visuali fisse
- F7** Fissa telecamere sull'obiettivo su cui stai puntando.

**TAB** Visuale Guardarsi Intorno

Tenendo premuto il tasto, l'apparecchio potrà essere utilizzato per guardarsi intorno. Puoi seguire degli oggetti mentre li superi.

**M** Attivare la missione visuale missile.

Nella Modalità Missile, in alto a destra della videata apparirà un quadratino verde lampeggiante. Quando il missile viene lanciato nella Modalità Missile, le visuali precedenti verranno sostituite con le visuali missile:-

- F1** Dietro missile
- F2** Dietro missile
- F3** Dietro seguendo il missile
- F4** Visuale dal missile a videata completa
- F5** Fissa telecamera e visualizza missile

- < Zumare telecamera sulla navicella o il missile che sta seguendo sulle visuali dietro navicella/missile .
- > Zumare telecamere indietro dalla navicella o il missile che sta seguendo sulle visuali dietro navicella/missile .

## SELEZIONE ARMA

Le sezioni delle armi secondarie sono state lasciate vuote cosicché potrete riempirle quando scoprirete delle armi nuove.

Armi primarie

- 1** Pinner Direct
- 2**
- 3**

Armi secondarie terrestri

- 6**
- 5**

Armi secondarie aeree

- 0**
- 9**
- 8**

**BARRA SPAZIATRICE o pulsante 1  
ALT o pulsante 2**

Fuoco principale  
Fuoco secondario

**Pulsante sinistro del mouse  
Pulsante destro del mouse**

Fuoco principale  
Fuoco secondario

Nelle sezioni sotto terra

**Pulsante sinistro del mouse  
Pulsante destro del mouse**

Fuoco principale  
Frenare

**ALTRI TASTI**

**Pausa/FissaNum  
ESC**

Pausa  
Abbandonare il gioco. Ritornare sulla videata delle opzioni principali.

## SALVA GIOCO SUL DISCHETTO

Durante una partita di Darker le informazioni del gioco vengono registrate sulla memoria del computer. Per permetterti di riprendere il gioco in un secondo momento, queste informazioni verranno registrate sul disco fisso (come DARKER.SAV) quando verrà selezionata l'opzione "Quit to DOS" (Torna al DOS). Se abbandoni Darker senza utilizzare questa opzione, perderai la tua posizione attuale.

Darker cerca DARKER.SAV nella sua directory. Se il file non è lì lo cercherà nella directory attuale.

## CONFIGURAZIONE

Darker può essere configurato per adeguarlo esattamente all'equipaggiamento, al monitor e ai comandi preferiti. All'interno della directory dove il gioco era stato installato, troverai un batch file chiamato Darker.bat che contiene i valori predefiniti di molti parametri di gioco.

Per cambiarli, modifica il file utilizzando un text editor (come il programma Edit dell'MS-Dos) e cambia i valori come segue:

### LIGHT [LUCE (LUMINOSITÀ)]

Può avere valori che vanno da 0 (predefinito) a 50 per un monitor completamente scuro.

es. LIGHT=10

## IMPOSTAZIONI MOUSE

Se hai un mouse che non funziona con Darker, utilizza INPUT= n° impostazione e cambia il n° come segue:

- 1 Mouse PS2 mouse
- 2 Mouse MS o Logitech bus
- 4 Mouse MS MSX bus
- 8 Mouse seriale COM2
- 16 Mouse seriale COM1
- 32 Mouse Amstrad
- 256 (CyberPuck - aggiungi 256 al valore del mouse scelto)
- 512 (due CyberPuck - aggiungi 512 al valore del mouse scelto)

es. Per un mouse seriale COM2 più un CyberPuck, dovresti inviare:

**INPUT=264**

Per modificare la sensibilità del mouse invia

MSPEED= e un numero compreso tra 1 e 25 incluso dove a numero maggiore corrisponderà un mouse più sensibile.

## SONORO

Per accertarti che Darker funziona perfettamente con la scheda sonora, modifica il valore della MUSIC= n° parametro come segue:

- 0 senza sonoro
- 1 SoundBlaster FM
- 2 General Midi
- 3 Roland
- 4 Gravis
- 5 SoundBlaster AWE32

es: MUSIC (MUSICA)=4 per le schede Gravis

## LINGUA

Lingua = n° dove n° = 0 per Inglese, 1 per Francese, 2 per Tedesco

## CONFIGURARE TASTI DI COMANDO

Utilizza i seguenti parametri per cambiare i pulsanti e i comandi utilizzati per le funzioni del gioco mostrate qui di seguito.

LookRnd (Guardarsi Intorno) = n°	(cambia il tasto utilizzato per guardarsi intorno sulla visuale esterna della navicella)
Radar = n°	(il tasto per cambiare l'impostazione della portata radar)
Brake (Freni) = n°	
ClrLock = n°	(utilizzato per annullare il bloccaggio di un missile)
PrimFire (Fuoco principale) = n°	(imposta il pulsante di fuoco delle armi principali)
SecFire (Fuoco secondario) = n°	(imposta il pulsante di fuoco dell'arma secondaria)

Il valore n° è un numero scelto tra i seguenti numeri di tasti. Ricorda che se vuoi utilizzare due pulsanti contemporaneamente per una stessa azione, aggiungici i relativi valori numerici e utilizza il numero che ne risulta.

1	Pulsante destro del mouse
2	Pulsante centrale del mouse
4	Pulsante sinistro del mouse
16	Joystick A pulsante di fuoco 1
32	Joystick A pulsante di fuoco 2
64	Joystick B pulsante di fuoco 1
128	Joystick B pulsante di fuoco 2
256	Tab
512	Tasto indietro
1024	= (segno di uguaglianza)
2048	- (segno di meno)
4096	Inserire (tasto numerico 0)
8192	Fissa maiuscole
16384	Barra spaziatrice
32768	Alt

es. Per cambiare i comandi predefiniti in modo che il pulsante della portata del radar sia sul Tab e il fuoco secondario sul Fissa Maiuscole, dovresti modificare il file Darker.bat per includere quanto segue:

**RADAR=256**  
**SECFIRE (FUOCO SECONDARIO)=8192**

## TITOLI

Design	<b>Jas C. Brooke</b> <b>Lyndon Brooke</b>
Produttore	<b>Richard Biltcliffe</b>
Musica	<b>PC Music</b>
Direzione Musica	<b>Phil Morris</b>
Garanzia di qualità	<b>Chris Graham</b> <b>Paul Wallace</b>
Manuale	<b>Stevie Kennedy &amp; Huw Thomas</b>
Disegno Confezione	<b>Richard Turner</b>
Gestione prodotto	<b>Michaela Riches</b>

## **EPILEPSY WARNING**

**PLEASE READ BEFORE USING ANY VIDEO GAME  
OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT**

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions - IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.



© 1995  
Psygnosis Ltd

