



SCENARIO

Un commissaire du peuple sans pitié, chef d'un régime communiste de négligances à l'égard des mondes familles (y compris votre grande-mère), un savant mondialement célèbre pour faire abominablement d'exercer sa puissance et son influence sur le monde entier. Pouvez-vous sauver les membres de votre famille ayant échappé à ce maléfique Commissaire force grand-père à utiliser ses pouvoirs pour détruire la planète? Jouez au jeu d'aventure sur toute la planète! Jouez à plus d'un million d'armes obsessionnelles, ses pièges déjoués, et un convoi de machines meurtrières.

CHARGEMENT

COMMODORE CASSETTE

Placez la cassette dans votre lecteur Commodore, la face marquée avec l'art et sautez vers où elles sont complètement réinitialisées. Vérifiez que toutes les fils sont reliés. Pressez les touches SHIFT et RUN/STOP lorsque vous entendez une boussole. Lorsque le programme commence, suivez les instructions à l'écran pour charger le jeu.

VISUALISER NOTES

Appuyez sur la touche **ESCAPE** en plusieurs parties; les instructions à l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode **64**. Mettre l'unité de disque en marche, chargez le programme dans l'unité, la face imprimée au dessus. Tapez LOAD " * .B1 (RETURN). La page de présentation apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD

CPC464 CASSETTE

Insérez la cassette dans la plate forme, tapez RUN puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si vous appuyez sur la touche SHIFT et la touche RUN/RETURN, lorsque le système est obtenu, appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN/RETURN, appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (Le système est obtenu en maintenant la touche majuscule SHIFT et la touche RUN/RETURN.)

CPC 644 et 6128 CASSETTE

Branchez le lecteur de cassette approprié en vous assurant que les câbles sont correctement connectés comme l'explique le livret. Placez la cassette réenrobée dans le lecteur de cassette et tapez TAP/RUN appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez maintenant RUN/DIRC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

DISQUE

Introduisez le disque dans l'unité, la face imprimée au dessus. Tapez IDIGC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour vous assurer que la machine peut accéder à l'unité de disque. Tapez maintenant RUN/DIRC et appuyez sur ENTER/RETURN pour charger le jeu.

MIDNIGHT RESISTANCE

Sur code de programmation, les représentations graphiques et son illustration sont la propriété exclusive de Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduites, enregistrées, louées ou diffusées sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour toute partie.

GENÉRIQUE

COMMODORE

Amstrad
Programmation par James Bagley
Représentations graphiques par Chas Davies
Musique par Keith Trinian

Commodore

Programmation par Robbie Trinian
Représentations graphiques par Ian Davey
Musique par Keith Trinian
Realisé par Paul Finnegan et D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.

Pressez le bouton de tir pour activer l'arme que vous êtes en train d'utiliser.

Lorsque le bouton de tir est pressé, l'arme déclenche (se lever), lorsque le bouton de tir est relâché, l'arme se remet à la position initiale et tire dans toutes les directions si le bouton de tir est relâché. Appuyez sur la touche de déplacement pour débloquer l'arme dans toutes les directions (se lever et se pencher).

Pour ramasser un objet (par ex. une clé ou une arme), il vous suffit de vous tenir droit devant l'objet.

Pour monter à une échelle, posez la manette de jeu vers le haut après avoir correctement positionnée (par ex. se lever/pencher sous l'échelle).

AMSTRAD

Amstrad
Programmation par un seul joueur commandé par manette de jeu et les seules touches suivantes:

SPACE BAR

SHIFT LOCK

RAIMER

RAMPER

SAUTER

DEBOUT

DÉBOUT

DEBOUT



DIE GESCHICHTE

Deine ganze Familie wurde entführt! Eine Gruppe von Großenwahnsinnigen hat es auf Deinen Großvater, einen weltberühmten Wissenschaftler, abgesehen, um mit Hilfe seiner Erfindung die Herrschaft über die Welt zu erlangen. Du mußt Deine Verwandten befreien, bevor jeder der Anführer des Regimes Deinen Großvater zwingt, die neuentwickelte Waffentechnologie gegen die Welt zu verwenden. Dein Ziel ist der gesuchte Planet unter einer tyrannischen Gewaltbeherrschung fallen. Du brauchst einen kühlen Kopf im Kampf gegen eine besessene Armee, die mit gemeinsten Fallen und einem Heer von bedrohlichen Maschinen antritt.

LADEWEISUNGEN

COMMODORE 64/198 KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgesetzt ist und daß alle Verbindungsleitungen am geschlossenen sind. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C198 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die Taste RETURN. Daraufhin erscheint der Bildschirm für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE:

Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

COMMODORE 64/64 DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schließen Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD ""*,8,1 (RETURN). Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 444 KASSETTE

Legen Sie die zurückgesetzte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN ein, und drücken Sie die Taste ENTER. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die Taste ENTER. Dann drücken Sie RUN und drücken die Taste ENTER erneut. (Dort Zeigt es Ihnen an, Sie indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664/6128 KASSETTE

Schließen Sie einen leeren Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgesetzte Kassette, tippen Sie ITAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

DISKETTE

Legen Sie die Programmendiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie DISC und drücken Sie die Taste ENTER, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN/DISC ein und drücken die Taste ENTER. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

COMMODORE 64

Das ist ein Spiel für eine Person, das über einen Joystick gesteuert wird. Mit der Leertaste feuern Sie die Tomster-Waffe ab. Mit der Taste SHIFT LOCK schalten Sie die Pause ein und aus.

JOYSTICK

IM STEHEN BEIM KRIECHEN


Mit der Feuerzelle feuern Sie die eingestellte Waffe ab. Dabei wird die zuletzt ausgewählte Bewegung (Gehen, Gehen, Kriechen, Springen) beibehalten. Bei gedrückter Feuerzelle bestimmen Sie mit dem Steuerknüppel die Schußrichtung. Zum Abfeuern der Tomster-Waffe drücken Sie die Leertaste. Zum Aufheben eines Gegenstandes (z.B. Schlüssel oder Waffe) gehen Sie einfach darüber hinweg. Zum Besteigen einer Leiter drücken Sie den Steuerknüppel nach oben, wenn Sie in der richtigen Position neben der Leiter sind.

AMSTRAD

Das ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick und der Tastatur gesteuert wird. Die Befehlstasten können Sie frei bestimmen. Voreingestellte Befehlstasten:

- | | |
|-------------|------------------------|
| Q | Aufwärts |
| A | Abwärts |
| O | Links |
| P | Rechts |
| M | Feuerzelle |
| LEERFELD | Tomster-Waffe abfeuern |
| Spielepause | |

JOYSTICK

FEUERKNOPF NICHT GEDRÜCKT FEUERKNOPF GEDRÜCKT



SPIELABLAUF

Im Spiel gibt es neun action-geladene Abschnitte. Bei Ihrer Befreiungsmission müssen Sie jeden dieser Abschnitte durchqueren und dabei die unterschiedlichen Gegner besiegen. Einige Gegner lassen, sobald sie besiegt sind, Schüssel fallen, die Sie aufrufen sollten. Sie können bis zu sechs Schüsseln bei sich tragen, die Sie in der Waffenstation austauschen können. Die Waffenstation und Waffenlager befinden sich im unteren Bereich des Bildschirms. Sie sind an jedem Abschnittsende. Das geht so: Sie wählen eine jede Waffe aus. Zuerst über eine begrenzte Anzahl von Schüssen verfügen, müssen Sie sorgfältig auswählen, Waffen, die Sie mit Ihren Schüssen bekommen können, werden blank dargestellt. Zum Auswählen einer Waffe müssen Sie vor der Waffe springen und die dann herunterfallende Waffe aufrufen.

ANZEIGEN UND PUNKTWERTEUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie folgende Anzeigen:
 Zeit an, wieviel Schüssel Sie zur Zeit bei sich tragen (maximal sechs). Am Ende eines Abschnitts können Sie diese Schüsseln gegen Waffen und Spielminzen eintauschen.
 Zeigt die Zahl der noch verbleibenden Leben an.
 Hier sehen Sie die Anzahl der noch übrigens Geschosse.
 Die von Ihnen erzielten Punkte:


TIPS UND TRICKS

Fürum Sie nicht unmöglich. Sie haben für jede Waffe nur einen begrenzten Munitionsvorrat. Wählen Sie rechthändig eine geeignete Waffe aus. Verschwenden Sie keine Zeit mit den Schüsseln. Sie können nur sechs davon mitnehmen und normalerweise gibt es in jedem Abschnitt viele "Schüsselträger". Zögern Sie nicht bei der Wahl der Waffe - sonst stecken Sie am Ende ohne Bewaffnung da.

MIDNIGHT RESISTANCE

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verleihen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Amstrad
Programmierung von James Bagley
Grafiken von Chris Davies
Musik von Keith Timpan

Commodore
Programmierung von Robbie Timpan
Grafiken von Ivan Davies
Musik von Keith Timpan
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von Paul Finnegan und D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited



SCENARIO

Un feroce Commissario, capo di un regime depravato di megalomani, ha rapito la tua famiglia. (Incluso il tuo Nonno - uno scienziato di fama mondiale) in un disperato tentativo per imporre uno stato dittatoriale sulla terra.

Puoi salvare i tuoi parenti prima che il dilabioso Commissario forzi tu Nonno ad usare la sua profonda conoscenza di armamenti per aiutare a rinforzare la propria tirannia su tutto il mondo? Usa la tua intelligenza contro questo terribile macchinario. Escribirà le sue trappole e un convoglio di terribili macchinari.

CARICAMENTO

COMMODORE 64/128 CASSETTE
Poni la cassetta nel tuo registratore Commodore col lato stampato rivolto verso l'alto ed assicurati che sia riavvolta completamente dall'inizio. Accertati che tutti i conduttori siano collegati. Premi simultaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Segui le istruzioni sullo schermo. PREMI LA TASTA SUL NASTRO. Questo programma si carica automaticamente. Per cartucce C198, batti GO 64 (RETURN), segui le istruzioni C64.

SI PREGA DI NOTARE:

Questo gioco si carica in varie parti - segui le istruzioni dato sullo schermo.

DISCO

Seleziona il modo 64. Inserisci l'unità a disco, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rotolata verso l'alto. Batti LOAD ""*,8,1 (RETURN), apparirà lo schermo iniziale ed il programma si carica automaticamente.

CONTROLLI

Questo è un gioco per una persona sola controllato solamente per mezzo di barra di comando insieme ai seguenti tasti:

TASTO SPAZIATURA — FIRE BACKPACK

CHIUSURA TASTERIA — PAUSE GAME

CONTROLLO BARRA DI COMANDO

QUANDO STAI DIRTO



Premi il pulsante di sparo per attivare l'arma corrente.

Quando viene premuto il pulsante di sparo l'azione corrente (stare dritto, camminare, strisciare, saltare) viene mantenuta, per es. puoi camminare e sparare

in tutte le direzioni se premi il pulsante di sparo.

Premere il tasto spaziatura per liberare l'arma corrente (back pack). Per raccogliere un articolo (per es. un tasto o un'arma), camminare semplicemente sopra. Per salire su una scala, spingere verso l'alto la barra di comando dopo averla messa nella posizione giusta. (per es. stare diritto/strisciare sotto alla scala).

GIOCO

Il gioco consiste di nove livelli di azione per buttare tutti fuori. Devi manovrare attraverso ciascun landscape e buttar fuori i vari avversari durante il tuo tentativo di salvataggio. Quando sono stati distrutti, alcuni degli avversari calano tasti che tu puoi raccogliere. Ne puoi portare solo sei. Questi possono essere usati per

comprare altre armi, back-pack e caratteristiche della stanza delle armi. Queste sono poste all'estremità di ciascun livello e contengono sei differenti tipi di armi. Però, il tuo budget è limitato e pertanto devi fare attenzione quando la scelta. Le armi comprese nel tuo budget, lampeggiano quando passi di fronte ai loro armadietti e per compiere il tuo acquisto devi saltare e raccoglierla mentre sta cadendo.

STATO E MARCATORI



Questo mostra il numero di tasti tenuti (fino a sei alla volta). Questi possono essere scambiati per armi ed extra crediti alla fine di ciascun livello.

HEARTS

Questi indicano il numero di vite ancora rimaste.

CURRENT WEAP/ BACKPACK / WEAPON.

CURRENT SCORE Numero di punti segnati.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Usa le armi con parsimonia - hai solo un numero limitato di munizioni per ciascuna arma.

Scagli le armi più adatte per i vari compiti. Non aver fretta a raccogliere i tasti - puoi portarne solo sei e di solito ci sono abbastanza portatori su ciascun livello. Non passare troppo tempo a scegliere le tue armi - puoi finire senza averne presa nessuna.

MIDNIGHT RESISTANCE

Il suo codice di programma, rappresentazione grafica e lavoro artistico sono copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, messi in memoria, dati in prestito o trasmessi in qualsiasi forma senza prima aver ricevuto il permesso scritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Codificazione di Robbie Timpan

Rappresentazioni Grafiche di Ivan Davies

Musica di Keith Timpan

Prodotto da Paul Finnegan e D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.





**This was brought to you
from the archives of**

<http://retro-commodore.eu>