

BRÜSCH DIE GESCHICHTE

Deine ganze Familie wurde entführt Eine Gruppe von Größenwahnsinnigen hat es auf Deinen Großvater, einen weltbekannten Wissenschaftler, abgesehen, um mit Hilfe seiner Erfindung die Herrschaft über die Welt zu erlangen. Du mußt Deine Verwandten befreien, bevor der der Anführer des Regimes Demos Großvater zwingt, die neuentwickelte Waffentechnologie gegen die Menschheit einzusetzen. Sonst wird der gesamte Planet unter eine tyrannische Gewaltherrschaft fallen. Du brauchst einen kühnen Kopf im Kampf gegen eine bessere Armee, die mit gemeinsten Fallen und einem Heer von beschämten Maschinen antitit.

LADENANWEISUNGEN COMMODORE 64/128 CASSETTE

Legen Sie die Kasette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kasette ganz zurückgespult ist und daß alle

Verbindungsableitungen ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Teste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die Taste RETURN. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE:

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

COMMODORE 64 DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenlaufwerke ein, 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 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kasette in den Recorder, betreiben Sie RUN ein, und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, legen Sie TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen ! erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 64/128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlusskorniketeinstellung sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kasette ein, tippen Sie TAPE ein und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

DISKETTE

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

STEUERUNG COMMODORE 64

Dies ist ein Spiel für eine Person, das über einen Joystick gesteuert wird. Mit der Leerfunktaste steuert Sie die Tormentor-Waffe ab. Mit der Taste SHIFT/LOCK schalten Sie die Pause ein und aus.

JOYSTICK IM STEHEN



Mit der Feuerfeste Waffe sind die eingestellte Waffe ab. Dabei wird die zuletzt ausgeführte Bewegung (Stehen, Gehen, Kriechen, Springen) beibehalten. Bei gedrückter Feuerfeste bestimmen Sie mit dem Steuertaster die Schußrichtung. Zum Abfeuern der Tormentor-Waffe drücken Sie die Leerfunktaste. Zum Aufnehmen eines Gegenstandes (Schlüssel oder Waffe) ziehen Sie einfach darüber hinweg. Zum Bestehen einer Leiter drücken Sie die Steuertaster nach oben, wenn Sie in der richtigen Position neben der Leiter sind.

AMSTRAD

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

- Auflwärts
- O
- A
- O
- Abwärts
- Links
- M
- Rechts
- LEERFELD
- Tormentor/Waffe abfeuern
- H
- Spielfeuer

JOYSTICK

FEUERHOPF NICHT GEDRÜCKT FEUERHOPF GEDRÜCKT



SPIELABLAUF

Im Spiel gibt es neun action-geladene Abschnitte. Bei Ihrer Befehlsgabe müssen Sie jeden dieser Abschnitte durchqueren und dabei die unterschiedlichen Gegner beschießen. Einige Gegner lassen, sobald sie beschießen schlaß fallen, die Sie aufnehmen können. Sie können zu bzw. zu schlaß beschießen, das Sie tragen, die Sie in der Waffenkammer gegen Ausrüstungsgegenstände und Waffen eintauschen können. Die Waffenkammer finden Sie am Ende eines jeden Abschnittes. Dort gibt es sechs verschiedene Waffen. Da Sie nur über eine begrenzte Anzahl von Schüssen verfügen, müssen Sie sorgfältig auswählen, Waffen, die Sie mit Ihren Schüssen bekommen können, werden blinkend dargestellt. Zum Auswählen einer Waffe müssen Sie vor der Waffe springen und die dann herunterfallende Waffe aufnehmen.

ANZEIGEN UND PUNKTWEERTUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie folgende Anzeigen:

- SCHLÜSSEL (KEYS) Zeit, an welcher Schlüssel Sie zur Zeit bei sich tragen (maximal sechs).

Am Ende eines Abschnittes können Sie diese Schlüssel gegen Waffen und Spielmünzen eintauschen.

HERZEN (HEARTS) Zeigt die Zahl der noch verbleibenden Leben an.

AKTIVE WAFFE (CURRENT WEAPON)/TORMENTOR-WAFFE (BACKPACK WEAPON) Hier sehen Sie die Anzahl der noch übrigen Geschosse.

PUNKTZAHL (CURRENT SCORE) Die von Ihnen erzielten Punkte.

TIPS AND TRICKS

Feuern Sie nicht unnötig. Sie haben für jede Waffe nur einen begrenzten Munitionsvorrat. Wählen Sie rechtzeitig eine geeignete Waffe aus. Verschwendung Sie keine Zeit mit dem Schlüssel. Sie können nur sechs davon mitnehmen und normalerweise gibt es in jedem Abschnitt viele "Schlüsselträger". Zögern Sie nicht bei der Wahl der Waffe - sonst steht Sie am Ende ohne Bewehrung 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 verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

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



SCENARIO

Ein feroces Commissario, capo di un regime depravato di megalomani, ha rapito la sua famiglia. (Incluso il tuo Nonno - uno scienziato di fama mondiale) in un disperato tentativo per imporre uno stato dittatoriale sulla terra. Poni salvare i tuoi parenti prima che il diabolico Commissario forzi tuo 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 esercito, le sue trappole e un convoglio di terribili macchinario.

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. Accantoni che tutti i conduttori siano collegati. Premi simultaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Segui le istruzioni date sullo schermo - PREMIARE PLAY SUL NASTRO. Questo programma si carica automaticamente. Per carico C128, 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 rivolta 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 TASTIERA -- PAUSE GAME

CONTROLLO BARRA DI COMANDO

QUANDO STA DIRITTO QUANDO STRISCI



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

Quando viene pressato 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 spaziatore per liberare l'arma corrente "back pack". Per raccogliere un articolo (per es. un tasto o un'arma), camminaci semplicemente sopra. Per salire su una scala, spingere verso l'alto la barra di comando dopo averla messa nella posizione giusta. (per es. stare dritto/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 tuoi avversari durante il tuo tentativo di salvataggio. Quando sono stati distrutti, alcuni degli avversari calano stati che tu puoi raccogliere. Ne puoi portare solo due. Questi possono essere usati per

comparare altre armi, back-pack e caratteristiche dalla stanza alle armi. Queste sono poste all'estremità di ciascun livello e tu bontego sei differenti tipi di armi. Però, il tuo budget è limitato e pertanto deve fare attenzione quando fai la scelta. Le armi comprese nel tuo budget, lampeggiano quando passi di fronte ai loro armadietti e per compiere il tuo acquisto deve saltare e raccogliarla mentre sta cadendo.

STATO E MARCATURA

Sullo schermo viene mostrato:

- KEYS 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 Questo indicano il numero di vite ancora rimaste.
- CURRENT WEAPON/BACKPACK/WEAPON Questo indica il numero di salute rimaste.
- CURRENT SCORE Numero di punti segnati.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Usa le armi con parsimonia - hai solo un numero limitato di munizioni per ciascuna arma. Scegli 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 aver prima ricevuto il permesso scritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Codificazione di Robbie Timman Rappresentazioni Grafiche di Ivan Davies Musica di Keith Timman Prodotto da Paul Finnegan e D.C. Ward ©1990 Ocean Software Ltd.





This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commadore.eu>