



MIDNIGHT RESISTANCE SCENARIO

A ruthless Commissar, leader of a vicious regime of megalomaniacs, has kidnapped your family (including your Grandfather - a world famous scientist) in a desperate bid for dictatorial power over the earth.

Can you rescue your relatives before the evil Commissar forces your Grandfather to use his superior weaponry research in order to enforce his own tyranny throughout the planet? Pit your wits against an obsessive army, their tortuous traps and a convoy of menacing machinery.

LOADING

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer, the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

ATARI ST

This is a one player game controlled by Joystick only in Port one.

UNDO will toggle the sound fx on/off.

HELP KEY - PAUSE

CBM AMIGA

This is a one or two player game controlled by joystick or keyboard.

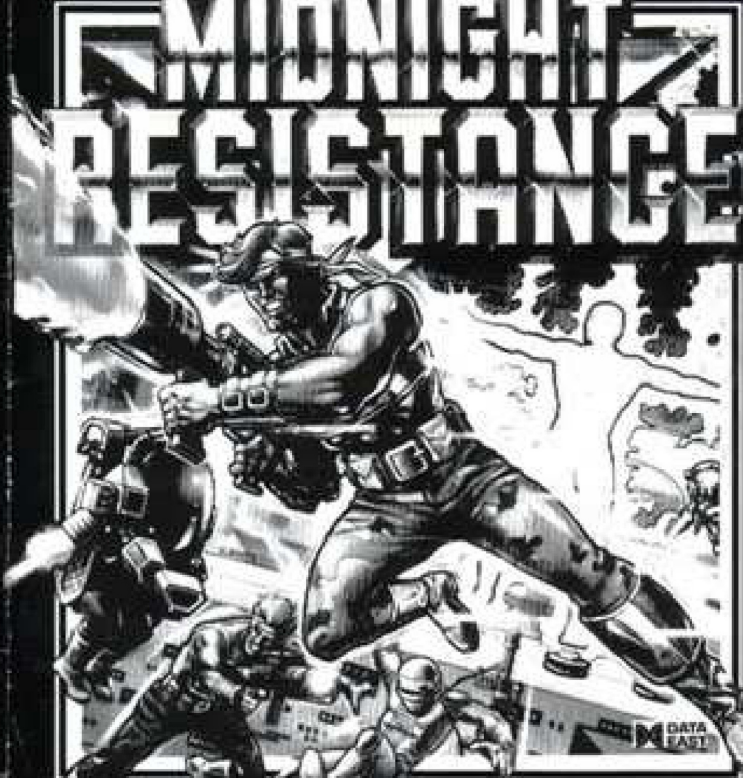
Either player may join the game by pressing fire while there are game credits remaining.

Player one uses joystick port 0, Player two uses joystick port 1. The shift keys are used to trigger the backpack weapon as follows:-

LEFT SHIFT - PLAYER 1

RIGHT SHIFT - PLAYER 2

Player one may use cursor keys instead of joystick, with space bar




ATARI ST
CBM AMIGA



GAMEPLAY

The game consists of nine levels of all-out action. You must manoeuvre through each landscape and overthrow the various adversaries in your rescue attempt.

When destroyed, some of the enemies will drop keys which you may collect. You can only carry six. These may be used to buy extra weapons, back-packs and features from the weapon rooms. These are situated at the end of each level and contain six different types of weapon. However you have a limited budget so you must be careful when making your selection. The weapons within your budget will flash as you walk past their cabinets and to make your purchase you must jump up and collect it as it falls.

STATUS AND SCORING

The following is displayed on screen

KEYS - This shows the number of keys held (up to six at any one time). These can be traded for weapons and extra credits at the end of each level.

HEARTS - These indicate the number of lives remaining.

CURRENT WEAPON - This shows an icon of your present weapon with the number of rounds remaining.

BACKPACK WEAPON - This icon will be displayed when a backpack weapon is collected, with the number of rounds remaining.

CREDIT COINS - These represent the number of times you may continue after all lives have been lost.

CURRENT SCORE - Number of points achieved.

HINTS AND TIPS

Use your weapons sparingly as you only have a limited ammunition supply for each level. Select the most appropriate weapons for the tasks ahead.

Don't be too worried about collecting the keys - you can only carry six and there are usually plenty of carriers on each level.

Don't spend too long choosing your weapons - you may end up with none at all.

Don't hang around too long doing nothing - someone may have an eye on you!

MIDNIGHT RESISTANCE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever.

MIDNIGHT RESISTANCE SCENARIO

Un Commissaire du peuple sans pitié, chef d'un régime corrompu de mégalomanes a kidnappé votre famille (y compris votre grand-père, un savant mondialement célèbre) pour tenter abominablement d'exercer sa puissance dictatoriale sur le monde. Pouvez-vous sauver les membres de votre famille avant que ce mauvais Commissaire force votre grand-père à utiliser ses recherches avancées en matière d'armement afin d'imposer sa tyrannie sur toute la planète? Jouez au plus fin avec une armée obsessionnelle, ses pièges détournés et un convoi de machines menaçantes.

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettez en marche votre ordinateur et l'unité de disque, puis introduisez le disque dans l'unité. Ce programme se chargera alors automatiquement; suivez les instructions à l'écran.

AMIGA 500

Introduisez le disque dans l'unité A et mettez votre ordinateur en marche; le programme se chargera et se déroulera alors automatiquement.

AMIGA 1000

Introduisez le disque système; quand l'image du disque d'utilitaires apparaît, introduisez le disque du jeu; le programme se chargera et se déroulera alors automatiquement.

LES COMMANDES

ATARI ST

C'est un jeu pour un seul joueur contrôlé par manette de jeu uniquement sur Port un. La touche UNDO fera apparaître ou disparaître la sonorisation.

TOUCHE HELP - PAUSE

CBM AMIGA

C'est un jeu pour un ou deux joueurs contrôlé par manette de jeu ou clavier. Chacun des joueurs peut participer au jeu en pressant tir tant qu'il leur reste des crédits au jeu.

Le premier joueur utilise la manette de jeu du port 0 et le second joueur la manette de jeu du port 1. Les touches majuscule sont utilisées pour déclencher l'arme dorsale de la façon suivante:

LEFT SHIFT - JOUEUR 1

RIGHT SHIFT - JOUEUR 2

Le premier joueur peut utiliser les touches de déplacement du curseur à la place de la manette de jeu et la barre d'espacement pour tirer.

P arrêtera momentanément le jeu.

S intervertira la sonorisation.

COMMANDE DE LA MANETTE DE JEUX

EN POSITION DEBOUT



RAMPANT EN DEBOUT



Pressez le bouton de tir pour activer l'arme que vous êtes en train d'utiliser. Lorsque le bouton de tir est pressé, la présente action (se lever, marcher, ramper, sauter) est maintenue, c'est-à-dire que vous pouvez marcher et tirer dans toutes les directions ou ramper et tirer dans toutes les directions si le bouton de tir est relâché.

Appuyez sur la barre d'espacement pour débloquent l'arme dorsale que vous êtes en train de porter.

Pour ramasser un objet (par ex. une clef ou une arme), il vous suffit de marcher dessus.

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

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu comprend neuf niveaux d'actions sans relâche. Vous devez manœuvrer à travers chaque paysage et vaincre les divers adversaires dans votre tentative de sauvetage.

Une fois exterminés, certains des ennemis laisseront tomber des clés que vous pouvez ramasser. Vous pouvez seulement en porter six. Celles-ci peuvent être utilisées pour acheter des armes supplémentaires, des armes dorsales et des accessoires des salles d'armes.

Celles-ci se trouvent à la fin de chaque niveau et renferment six différents types d'armes. Toutefois, vous disposez d'un budget limité, aussi vous devez être prudent dans votre sélection. Les armes que vous pouvez vous permettre d'acheter clignoteront lorsque vous passez devant leurs armoires et pour réaliser votre achat, vous devez sauter sur vos pieds et les ramasser quand elles tombent.

POSITION ET MARQUE DES POINTS

Les symboles suivants sont affichés à l'écran:

CLES - Ce symbole vous montre le nombre de clés que vous détenez (jusqu'à six à n'importe quel moment). Celles-ci peuvent être échangées contre des armes et des crédits supplémentaires à la fin de chaque niveau.

COEURS - Ce symbole vous indique le nombre de vies restantes.

ARME UTILISEE - Ce symbole est un icône représentant l'arme que vous êtes en train d'utiliser avec le nombre de parties à jouer restantes.

ARME DORSALE - Cet icône sera affiché à l'écran avec le nombre de parties restantes à jouer lorsqu'une arme dorsale est ramassée.

PIECES A CREDIT - Celles-ci représentent le nombre de fois que vous pouvez continuer à jouer après que toutes les vies aient été éliminées.

SCORE ACTUEL - Nombre de points obtenus.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

MIDNIGHT RESISTANCE 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 der der Anführer des Regimes Deinen Großvater zwingt, die neuentwickelte Waffentechnologie gegen die Menschheit einzusetzen. Sonst wird der gesamte Planet unter eine tyrannische Gewaltherrschaft fallen. Du brauchst einen kühlen Kopf im Kampf gegen eine besessene Armee, die mit gemeinsten Fallen und einem Heer von bedrohlichen Maschinen antritt.

LADENANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

ATARI ST

Dies ist ein Spiel für eine Person, das über einen Joystick in Buchse 1 gesteuert wird.

Mit der Leerfeldtaste feuern Sie die Tornister-Waffe ab.

Taste UNDO - Ton ein/aus

Taste HELP - Pause ein/aus

CBM AMIGA

Dies ist ein Spiel für eine oder zwei Personen, das mit Joysticks oder der Tastatur gesteuert wird.

Sofern noch Spielmünzen vorhanden sind, können die Spieler jederzeit mit der Feuertaste das Spiel beginnen.

Spieler 1 benutzt den Joystick-Anschluß 0, Spieler 2 den Anschluß 1.

Die Shift Tasten feuern die Tornister-Waffen ab:

SHIFT LINKS - SPIELER 1 SHIFT RECHTS - SPIELER 2

Spieler 1 kann anstelle des Joysticks die Cursor-Tasten benutzen. Die Leerfeldtaste ist dann die Feuertaste.

Taste S - Ton ein/aus

Taste P - Pause ein/aus

JOYSTICK



BEIM KRIECHEN:

AUFSTEHEN



Mit der Feuertaste feuern Sie die eingestellte Waffe ab.

Dabei wird die zuletzt ausgeführte Bewegung (Stehen, Gehen, Kriechen, Springen) beibehalten. Bei gedrückter Feuertaste bestimmen Sie mit dem Steuerknüppel die Schußrichtung.

Zum Aufnehmen 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.

SPIELABLAUF

Im Spiel gibt es neun action-geladene Abschnitte. Bei Ihrer Befreiungsaktion müssen Sie jeden dieser Abschnitte durchqueren und dabei die unterschiedlichen Gegner besiegen. Einige Gegner lassen, sobald sie besiegt sind, Schlüssel fallen, die Sie aufnehmen sollten. Sie können bis zu sechs Schlüssel bei sich 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 Schlüsseln verfügen, müssen Sie sorgfältig auswählen. Waffen, die Sie mit Ihren Schlüsseln bekommen können, werden blinkend dargestellt. Zum Auswählen einer Waffe müssen Sie vor der Waffe springen und die dann herunterfallende Waffe aufnehmen.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie folgende Anzeigen:

SCHLÜSSEL (KEYS) - Zeigt an, wieviele 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 verbliebenen Leben an.

AKTIVE WAFFE (CURRENT WEAPON) - Hier sehen Sie ein Symbol der feuerbereiten Waffe und die Anzahl der noch übrigen Geschosse.

TORNISTER-WAFFE (BACKPACK WEAPON) - Dieses Symbol erscheint, wenn Sie eine Tornister-Waffe mit sich führen. Auch hier sehen Sie die Anzahl der noch übrigen Geschosse.

SPIELMÜNZEN (CREDIT COINS) - Sie brauchen zumindest eine Münze, um das Spiel fortzusetzen, nachdem Sie Ihre Leben verbraucht haben.

PUNKTZAHL (CURRENT SCORE) - Die von Ihnen erzielten Punkte.

TIPS UND TRICKS

Feuern Sie nicht unnötig. Sie haben für jede Waffe nur einen begrenzten Munitionsvorrat. Wählen Sie rechtzeitig eine geeignete Waffe aus.

Verschwenden Sie keine Zeit mit den Schlüsseln. Sie können nur sechs davon mitnehmen und normalerweise gibt es in jedem Abschnitt viele "Schlüsselträger".

