

MIDNIGHT RESISTANCE



ocean®

DATA
EAST

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

COMMODORE CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, la face imprimée au dessus et assurez-vous qu'elle est complètement réembobinée. Vérifiez que tous les fils sont reliés. Pressez les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Suivez les instructions à l'écran, PLAY ON TAPE. Ce programme se chargera alors automatiquement. Pour le chargement de type C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions C64.

VEUILLEZ NOTER:

Ce jeu se charge en plusieurs parties; suivez les instructions à l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez l'unité de disque en marche, introduisez le programme dans l'unité, la face imprimée au dessus. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), la page de présentation apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD

CPC464 CASSETTE

Placez la cassette rebobinée dans la platine, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur

et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. S'il y a une unité de disque connectée, tapez ITAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (Le symbole est obtenu en maintenant la touche majuscule abaissée et en appuyant sur la touche @.)

CPC 664 et 6128 CASSETTE

Branchez le lecteur de cassette approprié en vous assurant que les câbles sont correctement reliés comme l'explique le livret d'instructions.

Placez la cassette réembobinée dans le lecteur de cassette et tapez ITAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran.

DISQUE

Introduisez le disque du programme dans l'unité, la face A au dessus. Tapez IDISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour vous assurer que la machine peut accéder à l'unité de disque. Tapez maintenant RUN" DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

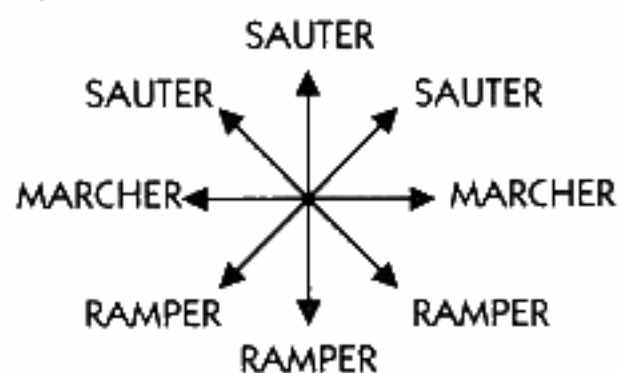
COMMODORE

C'est un jeu pour un seul joueur contrôlé par manette de jeu et les seules touches suivantes:

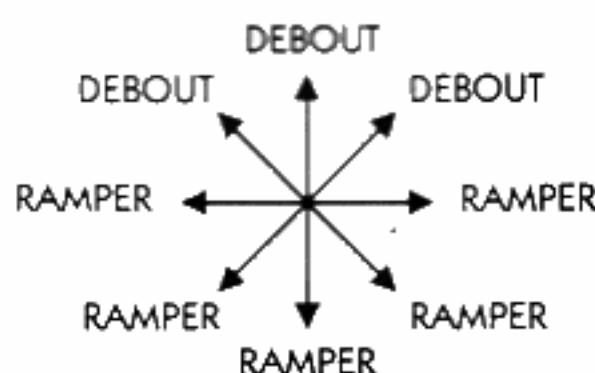
SPACE BAR	—	TIR DE L'ARME DORSALE
SHIFT LOCK	—	MARQUER UNE PAUSE

COMMANDE DE LA MANETTE DE JEU

EN POSITION DEBOUT



EN RAMPANT



pressez le bouton de tir pour ativer 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 clé 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. se lever/ramper sous l'échelle).

AMSTRAD

C'est un jeu pour un seul joueur commandé par manette de jeu et clavier. Ce dernier est entièrement redéfinissable.

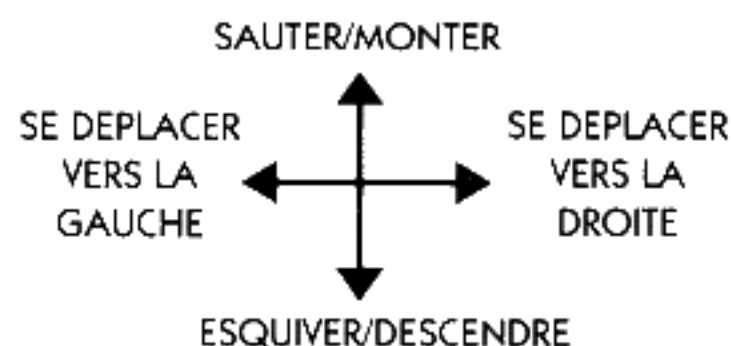
TOUCHES PREPROGRAMMEES

Q	EN HAUT
A	EN BAS
O	VERS LA GAUCHE
P	VERS LA DROITE
M	ARME DE TIR
SPACE BAR	ARME DORSALE
H	MARQUER UNE PAUSE

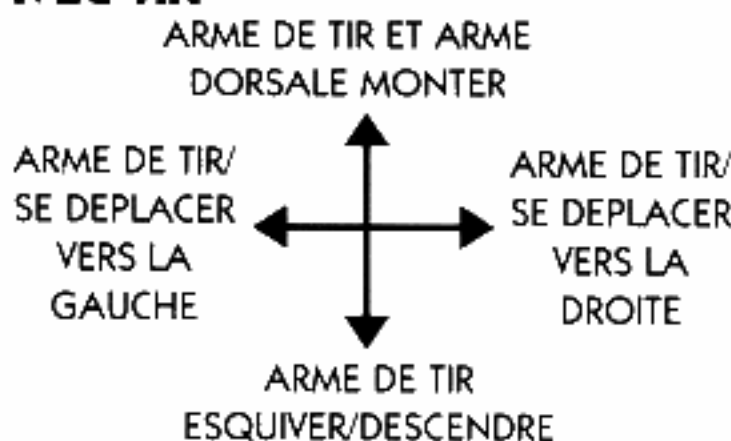
Les touches de déplacement du curseur peuvent être également utilisées sur le Spectrum et la touche 0 fera le tir.

COMMANDES DE LA MANETTE DE JEU (Amstrad)

SANS TIR



AVEC TIR



DEROULEMENT DU JEU



Le jeu comprend neuf niveaux d'actions sans relâche. Vous devez manoeuvrer 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

Ceci 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 restantes à jouer.

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

SCORE ACTUEL

que toutes les vies aient été éliminées.
Nombre de points obtenus.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

Utilisez vos armes avec modération; vous disposez seulement d'un nombre limité de munitions pour chacune d'entre elles.

Sélectionnez les armes les plus appropriées pour faire face aux dangers qui vont vous menacer.

Ne vous inquiétez pas trop à propos de la collection des clés; vous pouvez seulement en porter six et il y a généralement beaucoup de porteurs à chaque niveau.

Ne passez pas trop de temps à choisir vos armes; il se peut que vous vous retrouviez avec aucune arme.

Ne traînez pas trop longtemps à rien faire; quelqu'un peut vous surveiller de près!

MIDNIGHT RESISTANCE

Son code de programmation, ses représentations graphiques et son illustration sont la propriété exclusive de Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduites, enregistrées, louées ou diffusées sous quelques formes que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

Amstrad

Programmation par James Bagley

Représentations graphiques par Chas Davies

Musique par Keith Tinman

Commodore

Programmation par Robbie Tinman

Représentations graphiques par
Ivan Davies

Musique par Keith Tinman

Réalisé par Paul Finnegan et D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.