

MIDNIGHT RESISTANCE

AMSTRAD, SPECTRUM Y COMMODORE

ESCENARIO

Un cruel comisario al mando de un malvado régimen de megalomaniacos ha secuestrado a tu familia (incluyendo a tu abuelo, un famoso científico de fama mundial) y está decidido a imponer su terrible dictadura a todos los habitantes del planeta. ¿Podrás rescatar a tus familiares antes de que el malvado comisario consiga que tu abuelo le desvele sus últimas investigaciones sobre nuevos armamentos? Emplea tu ingenio contra un ejército obsesivo, contra sus terribles trampas y prepárate porque tendrás que enfrentarte a un montón de amenazadoras máquinas.

CARGA

Cassette Commodore

Inserta la cinta en tu cassette Commodore con la etiqueta hacia arriba. Comprueba que está totalmente rebobinada. Comprueba que has conectado todos los cables. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/ STOP. Sigue las instrucciones de pantalla, PULSA PLAY EN EL CASSETTE. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.

Nota: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

Disco

Selecciona el modo 64. Enciende la unidad de disco e inserta el disco con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD .8.1 (RETURN) Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente

Amstrad

Cassette CPC 464

Inserta la cinta rebobinada en el cassette, teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla Si tienes una unidad de disco incorporada tecla | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN (El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

Cassette CPC 664 y 6128

Conecta un cassette apropiado y comprueba que los cables están bien conectados (sigue las instrucciones del Manual del Usuario). Inserta la cinta rebobinada en la unidad de cassette, teclea | TAPE y pulsa RETURN/ ENTER. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco

Inserta el programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que el ordenador accede a la unidad. Después teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Cassette Spectrum

1. Inserta la cinta de cassette en tu grabadora. Comprueba que está completamente rebobinada.

2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen están ajustados a sus niveles apropiados.
3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum + , cárgalo de la siguiente manera: teclea LOAD"" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La " se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.
4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas intenta ajustar los controles de tono y volumen y consulta el capítulo 6 de tu Manual Spectrum.
5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K sigue las instrucciones de pantalla o consulta el manual del ordenador.

Disco Spectrum +3

Instala el sistema y enciéndelo como se indica en tu manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción "LOADER". El programa se cargará automáticamente

CONTROLES

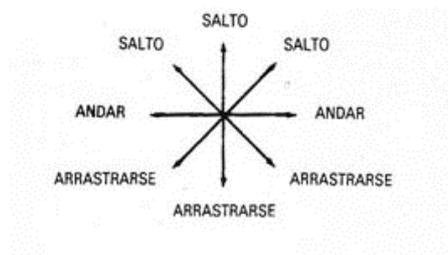
Commodore

En este juego sólo puede participar un jugador. El juego es controlado vía joystick y las siguientes teclas: SPACE BAR: LANZAR MOCHILA.

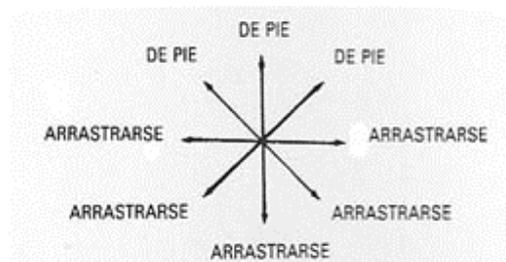
BLOQUEO MAYUSCULAS (SHIFT LOCK): PAUSA EN LA PARTIDA

CONTROLES DEL JOYSTICK

Cuando estás de pie:



Cuando te arrastras:



Pulsa el botón disparo para activar el arma actual.

Cuando pulses el botón disparo la acción que estés realizando en ese momento (estar de pie, andar, arrastrarte o saltar) se mantendrá, es decir, puedes andar y disparar en todas las direcciones, así como arrastrarte y disparar en todas direcciones si mantienes presionado el botón disparo.

Pulsa SPACE BAR para soltar el arma "mochila" actual.

Para recoger un objeto (es decir, una llave o arma) colócate sobre él.

Para subir por una escalera mueve el joystick hacia arriba cuando te encuentres en la posición apropiada (es decir, cuando estés de pie o agachado debajo de la escalera).

Spectrum y Amstrad

En este juego sólo puede participar un jugador. El juego es controlado vía joystick y teclado (totalmente redefinible).

Teclas preajustadas:

Q: Arriba

A: Abajo

O: Izquierda

P: Derecha.

M: Disparar arma.

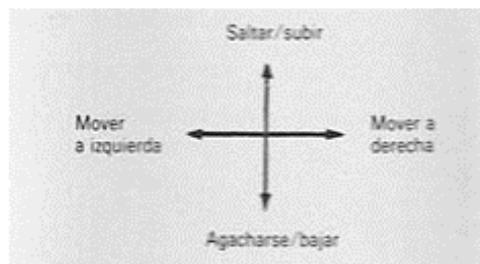
SPACE BAR: Disparar mochila

H: Pausa en la partida

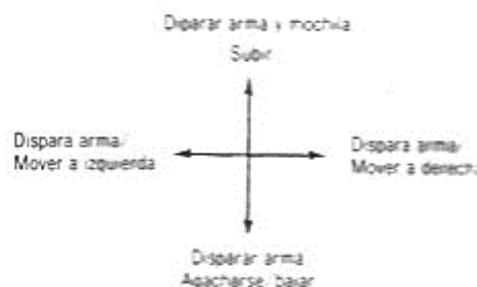
Si tienes un Spectrum también puedes utilizar las teclas cursor con 0 para disparar

CONTROLES DEL JOYSTICK (Spectrum y Amstrad)

Botón disparo no presionado



Botón disparo presionado:



EL JUEGO

El juego incluye nueve niveles llenos de acción. Tu misión consiste en avanzar a través de los distintos escenarios que aparecen a lo largo de juego y vencer a múltiples adversarios para poder rescatar a familiares secuestrados.

Algunos enemigos, cuando son destruidos, tiran llaves que puedes recoger. Sólo puedes llevar seis. Estas pueden ser utilizadas para comprar en las salas de armamento mochilas, armas extra y otros artículos. Las salas de armamento se encuentran al final de cada nivel y en ellas puedes encontrar hasta seis tipos de armas. No obstante, tu presupuesto es limitado y, por tanto, deberás tenerlo en cuenta al hacer tu selección. Las armas que se encuentren dentro de tu presupuesto parpadearán cuando pases por encima de sus cajas. Para comprarlas salta y recógelas cuando caigan.

ESTATUS Y PUNTUACION

En pantalla aparece:

Llaves: Número de llaves recogidas (hasta seis al mismo tiempo). Pueden ser intercambiadas por armas y créditos extra al final del nivel.

Corazones: Número de vidas restantes.

Arma actual/mochila actual: Número de balas restantes.

Puntuación actual: Número de puntos conseguidos.

SUGERENCIAS

Utiliza tus armas con moderación, tienes munición limitada.

Selecciona el arma más apropiada en función de la tarea con la que te vayas a enfrentar.

No te preocupes demasiado en recoger llaves, sólo puedes llevar seis y hay muchas en cada nivel.

No tardes demasiado tiempo en elegir tus armas, puedes acabar sin ninguna.

CREDITOS

© 1990 Ocean Software Ltd.