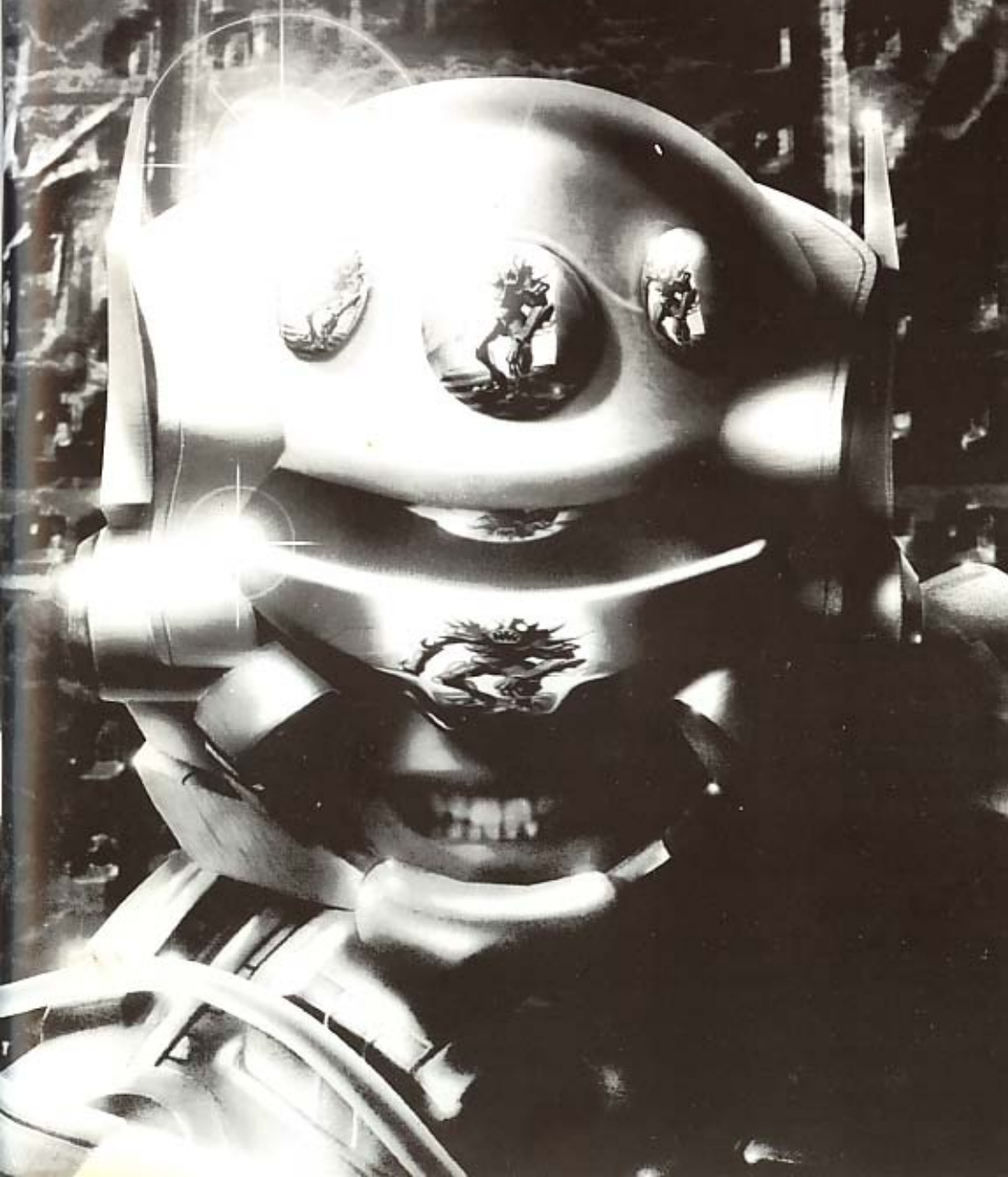


• BREATHLESS •



Scanned

by

Thallon

BREATHLESS

© 1994/95 by FIELDS of VISION

GAME MANUAL

1. THE STORY SO FAR...

On the planet Earth, under the control of a powerful and tyrannical alien race, mankind struggles for its survival. A few poorly armed men, with nothing to lose but their lives, decide to organize in small rebel groups, in an attempt to make their stay on this planet harder. They are joined by soldiers who have survived from the existing armies of the planet.

Their destiny is uncertain. Even though the rebels are able to destroy some of the main targets of the aliens life support system, it cost them too many casualties. When they are captured alive their destiny is even more cruel: each rebel undergoes a process of biogenetic regeneration and cybernetic transplants, with the purpose to change him into a very powerful war machine. Now the new warrior is ready to participate in a series of fights organised by the aliens for their own fun. The fights take place on a specifically designed battleground (also called arena within the game). On each battleground the warrior will fight against enemies coming from different planets under the aliens' control.

If the warrior is successful after a series of fights on one battleground he will pass to a higher rank and he will be tele-ported to a new world, where the battleground will become more difficult each time, and populated by even more dangerous and bloodthirsty aliens.

Only at the end, at the last battleground will the warrior fight against his worst enemies, the conquering alien race, represented by selected personnel specifically trained. The rebel will then have the chance to re-establish the honour and pride of the oppressed mankind.

2. GAME CONTROLS

Default configuration:

KEYBOARD

cursor keys	to move forward and backward
cursor keys	to rotate left and right
left ALT	weapon number 1
CTRL	increase player speed
SHIFT+Cursor keys	to move left and right
TAB	map on/off
SPACE	activate door opening, terminals and panel switches
P	pause
ESC	activate game configuration screen
z	move left
x	move right

NUMERIC KEYBOARD:

8	look up
5	look down
2	reset normal view
+ -	increase/decrease game window size
[] / *	pixel representation resolution. (1x1, 2x1, 1x2, 2x2)

3. CONFIGURATION MENU

Pressing the Esc key on the keyboard gives access to the game's configuration menu. The following options can be selected by moving the highlight box with the cursor keys and by pressing Return or Enter once the right option is highlighted.

RETURN TO GAME

Quit the configuration menu and go back to the game.

WINDOW

In this section you can change the parameters of the game window. By trying different window size and pixel size you should find the perfect values that match the performance of your machine, giving you better playability.

Window size

Changes the size of the window (the smaller the window, the faster the game will play).

Pixel size

Modifies the degree of definition of the window. The smaller the pixel size (1x1), the higher the definition and quality of the graphic, but the game speed will decrease. Try 2x2 at the beginning.

Sight

Turn the weapon's sight on/off.

SOUND

In this section you can modify the sound parameters.

Music State

Turns the music on/off.

Music volume

Raises/lowers the soundtrack's volume. A value of 4 represent the highest volume, a value of 0 turns the music off.

Audio filter

Turns the audio filter on/off.

KEYBOARD

This item allows the complete re-configuration of the command keys. In order to re-define a key, move the highlight box to the key you wish to change, by using the cursor keys, press Enter to confirm the selection and then enter the key you prefer to use for that specific command.

GAME OPTION

From here you can insert an access code, gained during a previous session of the game. In order to insert a new code, move the cursor to the displayed code and press Enter. The old code disappears, allowing for the new code to be typed in. An access code will be composed by any combination of 16 alpha-numeric characters (1-9 and A-Z). If the code you typed is wrong, the program will tell you and will allow you to re-type it again. When the code has been typed in correctly, go back to the main menu and select RETURN TO GAME. The game will restart from the position stored in the code. RESET ACCESS CODE, will reset the access code to its initial combination, in case you prefer start the game from the beginning.

CREDITS

Shows the credits.

QUIT GAME

Allows for the premature ending of the game and to go back to the title screen. You will be asked to confirm your choice, in order to prevent involuntary exit from the game.

Please note: at start the first option will read START GAME instead of RETURN TO GAME, and the GAME OPTION selection is not available during the game.

4. GAME STRUCTURE

The player has to face 20 levels (battlegrounds), located on four different worlds. Dimension and difficulty of the map of each battleground increases level after level, as well as the danger presented by the enemies which will appear during the game. The warrior will fight, if successful, against a total of twelve different kinds of enemies.

Each enemy is defined differently from the others by behaviour, physical and fighting capacities.

At the end of each world the player will receive a code to access the next world. This code will change according to the game parameters (energy, health, etc.) obtained so far.

At the start of a new game, the player has three attempts at his disposal in order to reach the end of the current world. Each time the warrior dies, following the end of the Health parameter, the player will start from the beginning of the level reached, till the attempts at his disposal have run out. After that he will have to restart from the beginning of the current world.

GAME PANEL



The game parameters defining the player status are displayed on the panel at the bottom of the screen, and they are updated in real time. In the order, from left to right, we have:

Keys

Some doors will open only if the player has the right colour-coded key. The keys to open the doors come in four colours. They allow the player to open a door by pressing the switch of the corresponding colour.

Score

The score so far obtained by the player.

Health

The player's health status. When its value reaches 0, the player will lose one of the three lives at his disposal.

Shields

Protective shields which are able to partly absorb the enemy shots. The value of Health will decrease more slowly if the player uses a shield.

Energy

The weapon energy. If this value reaches 0, it means that the weapons are all empty.

Credits

The available credits.

Weapons

During the game it is possible to find more weapons, up to a maximum of six. The colour yellow means that the corresponding weapon is available, whereas red means that the weapon is activated. The numbers indicate the weapons in the same order they appear in the terminals' menu.

CREDIT AND POWER-UP

During the game, the player will collect all the different objects scattered around the battleground. Each object has a different function. Some will restore, partly or in full, the various player's parameters (Health, Shield, Energy), others will increase the credits or increase the fire power of the current weapon.

Health

It is represented by a small medicine box. It increases the health status by 10 points.

Shields

It is a flashing red box. It increases the shields by 10 energy points.

Energy

It is represented by a weapon. It is worth 150 weapon energy points.

Super Energy

It's a gray-blue spherical container. It is worth 600 weapon energy points.

Credits

There are four discs of different colours. The red ones give 100 credits, the yellow 200, the green 500 and the blue 1000.

5. TERMINALS

The terminals all look the same. You can distinguish them because their monitor is red. Usually they are built up inside walls. Once a terminal has been turned on (by pressing the space bar on the keyboard), the player will enter a menu which will read as follows:

WEAPONS

From here, the player accesses the submenu which will allow him/her to activate new weapons. For a detailed description of each weapon, read the following chapter. The credits necessary to activate each weapon are:

Simple shot	activated from start
Fireballs	4000 credits
Plasma gun	9000 credits
Flame-thrower	13000 credits
Magnetic gun	20000 credits
Death machine	35000 credits

WEAPONS BOOST

Accessing this submenu the player will have the chance to boost the weapons already activated. It is not possible to boost the flame-thrower. The credits necessary to boost each weapon are:

Simple shot	1500 credits
Fireballs	2000 credits
Plasma gun	5000 credits
Flame-thrower	not available
Magnetic gun	20000 credits
Death machine	20000 credits

ACCESSORIES

Accessing this submenu the player can increase, when necessary, some of the game parameters.

Health (+10)	200 credits
Shields (+10)	150 credits
Energy (+10)	200 credits
Keys	5000 credits

EXIT

Exit the link and go back to the game.

During the use of a terminal all game activities are paused, including the movement of enemies surrounding the player.

6. WEAPONS

During the game the player can link up to a terminal in order to activate different weapons. To activate a weapon it is necessary to have a certain amount of credits, which can change with the weapon. Only the first weapon is activated from start.

Single shot

It is the weapon the player starts with at the beginning. Not very powerful, but it uses less energy and a good firing range.

Fireballs

Slightly more powerful than the previous weapon and with similar firing range.

Plasma gun

It's a very powerful weapon with deflagrating effect but a shorter range.

Flame-thrower

Not that easy to handle, the flame-thrower has short range. It is better to use it carefully, because of the high cost in credits necessary to activate it. It becomes very useful when under close attack from enemies coming from different directions, especially when they are very fast, like the aliens infesting the fourth level.

Magnetic gun

It's a paralysing weapon. It has a good fire range and the energy necessary to fire it is proportional to its power.

Death machine

It's the most powerful weapon available. Its effect is devastating, but, because it requires an enormous amount of energy, it is better to use it sparingly, only against the most difficult enemies.

Please note that when a weapon is boosted, its energy use doesn't change, whilst its power doubles. Remember, the flame-thrower cannot be boosted.

7. ENEMIES

During the game, the player will face 12 different groups of enemies.

Cyborg 1

The first enemy the player faces in the game. Human like, it comes from Veltuus, a planet also dominated by the same aliens which are dominating the Earth. Not very intelligent. Each cyborg is worth 2000 points.

Terminator

It is a robot from the same planet of Cyborg 1. It has little intelligence and it is slow, but very determined and resistant to less powerful weapons. It is worth 3500 points.

Walker

It is the most difficult enemy of the first set of levels. Its origin is the same as the two previous enemies. It is a very resistant and violent robot. Its fire capacity will test the player's strength. Each walker is worth 5000 points.

Guardian Eye

It's the least violent of the characters the player will face in the first set of levels. Of bio-mechanical origin, it comes from the caves of planet Sirius II, where it was used to guard the Platenius mines, a rare and valuable mineral. It is slow, not very resistant, it is in charge of guarding the main passages of the battleground. It is worth 1000 points.

Cyborg 2

It comes from Morania, a highly technological planet. It has powerful weapons and a special sight system which allows it to shoot accurately even in the worst weather and atmospheric conditions. Quite fast and intelligent, it shows little resistance to medium power weapons. It is worth 3000 points.

Konger

Of bio-mechanical origin, it comes from an unknown planet. Very determined, it is quite fast and resistant. It is worth 4500 points.

Scorpider

It is the result of a genetical mutation and bio-mechanical transplant. It has the speed of a spider and the violent determination of a highly poisonous scorpion. It is very resistant, but hasn't got good fire power. It is worth 6000 points.

Crehuge

Human like being, vaguely resembling a demon, it comes from a planet which is signed on the planetary map by the code C64-6510. It is fast, intelligent and violent. It is worth 3500 points.

Flying skull

From the same planet of the Crehuge, it has similar characteristics to the Guardian Eye. Slow, not very intelligent, it guards the narrowest passages of the third world. It is worth 2500 points

Big devil

This alien is part of a superior race, which dominated C64-6510 many aeons ago, before the arrival of the aliens which are dominating the whole universe. He guards the most crucial place of the third world. Very intelligent, fast and resistant, it is worth 10000 points.

Alien warrior

It is part of the conquering alien race, a sub-specie genetically created, trained for the more violent combats. These aliens have a very wild and primitive, bestial instinct. They are very fast and prove to be resistant to conventional weapons. Less resistant to fire. They can spit an acid capable of wearing away the armour of the player. Each alien is worth 6000 points.

Mega being

The supreme being, superior to all known races, which he dominates. Very resistant, he has high fire power and is very intelligent. Only one drawback, he's very slow. If killed, is worth 25000 points.

8. AUTOMAPPING

During the game it is possible to show the map of the current level, by pressing the TAB key. During the display of the map the game is paused. The map only shows the level locations already discovered, while hiding the unseen ones. By recalling the map more times during the game, it is possible to verify the path followed. The walls with no passages are white, while doors and other passages are yellow.

9. SUGGESTIONS

The following suggestions may be of use during the various phases of the game.

Remember to write down the access codes which will appear whilst the game is loading. This way you will not need to restart from the beginning any time you start a new game. Although you can replay a previous world in order to reach the end of it with a better score and access code, which will allow you to face the next level in better condition.

Many levels have more, or less hidden passages and tele-porters. Once located (there is a simple way to do it...) they will allow you to access secret rooms full with power-ups and credits.

Use some strategy, especially when facing the most difficult enemies. Hide yourself behind a wall, it is better than having to face too many of them.

Find the keyboard configuration that suits you best. Use all the commands at your disposal to move your warrior. Good control will turn out to be very important during the more chaotic phases of the game.

Use the weapon with care, don't shoot like a mad person when it is not necessary, this way you will not run out of weapon energy during later stages of the game.

Have fun!

10. GAME LOADING, HARD DISK INSTALLATION AND PIRACY PROTECTION SCHEME

The game will happily start from floppy. Insert Breathless disk 1 in DF0:, wait for the drive light to go off and reset the computer (by pressing at the same time the Ctrl, right Amiga and left Amiga keys). The first game screen should show up after few seconds.

The installation on hard disk is handled by the official install program of the Amiga Operating System. The icon for the installation is contained in Breathless disk 2, double click on it to start it. Once installed, the game will start with a double click on the icon **Breathless**, contained in a directory with the same name created by the installation program inside the path specified by the user.

Please note that Breathless can have problems on Amiga with no memory expansion. If you experience problems, turn off the computer, insert the first disk in DF0: and turn the computer back on. In case you start the program from its icon, be sure that there are not utilities, commodities and other public domain programs running in the background, which could interfere with the normal functions of the operating system.

Because of the excessive piracy which is killing the Amiga market, the game uses a simple protection scheme. The codes necessary to play the game are printed on a separate sheet contained inside the Breathless package.

11. FIELDS OF VISION

Breathless has been completely designed and realised by:
(in alphabetical order)

Gianluca Abbate
Graphics 2D (textures)

Tiziano Cappiello
Music and sound effects

Pierpaolo Di Maio
Map design, music and sound effects

Lino Grandi
Graphics 3D (characters and graphics)

Alberto Longo
Programming

THANKS

We would like to thank the following persons:
(in alphabetical order)

AMP BBS
Claudio & Roberto Alviggi
Marcello Cafazzo
Fabio Ciucci
Luigi De Chiara
ESSEGESSE Software
Pierpaolo Iripino
Giovanni Lambiase
Pio Marano
Felice Murolo
Oreste Natale
Jarno Paananen
Luigi Solpietro
Romano Tenca
Marco (Db-line)

Special Thanks to

Tony Ianiri
Mirko Marangon
Enzo Morra
Roberto Pinto
Salvatore Stilo

This game is dedicated to the memory of Jay Miner

BREATHLESS

(C) 1994/95 Fields of Vision

MANUEL DU JEU

Développement

Fields of Vision

Manuel

Pierpaolo di Maio, Salvatore Stilo

Breathless ©1994/95 est propriété de la Fields of Vision, il est publié par la Power Computing Limited.

Aucune partie de la documentation ne peut être reproduite, copiée ou photocopiée.

Fields of Vision et Power Computing Ltd n'acceptent aucune responsabilité pour dommages ou autre chose causés par l'usage correct ou non de ce produit.

Avertissement

Quelquefois l'exposition aux lumières qui changent si rapidement peut causer, dans les sujets prédisposés, des attaques d'épilepsie.

Consulter son propre médecin s'il y a dans sa famille quelqu'un qui a souffert ou souffre d'attaques d'épilepsie. Cependant des attaques peuvent se manifester aussi dans personnes saines.

Si l'on a mal au coeur, convulsions involontaires ou des moments de défaillance suspendre tout de suite le jeu et consulter un médecin.

Cependant on doit rappeler de toujours jouer à une certaine distance de l'écran ou de la télé et de se reposer au moins 10 minutes chaque heure de jeu.

Power Computing Ltd.

44 a/b Stanley Street

Bedford HK41 7RW

UK

Tel ++441234 273000 Fax ++441234 352207

E-Mail : breathless@powerc.demon.co.uk

W.W.W : www.powerc.com

B.B.S. : + 441234-212 627

Contenu

1. Introduction
2. Commandes de contrôle
3. Menu de configuration
4. Structure du jeu
5. Terminaux
6. Armes
7. Ennemies
8. Automapping
9. Conseils
10. Chargement du jeu, installation sur le disque dur et schéma de protection.
11. Fields of Vision
Remerciements

1. INTRODUCTION

Sur le planète Terre dominée par une race aliène puissante et cruelle, l'humanité lutte pour survivre. Peu d'hommes mal équipés et sans nul à perdre que leur vie, s'organisent pour former des groupes de rébellion au but de rendre difficile aux aliènes la permanence sur notre planète. Des militaires, qui faisaient partie des forces armées de la Terre défaits et décimés par la puissance aliène, s'ajoutent aux rebelles.

Le destin des rebelles est alterné. Quelquefois ils réussissent à frapper des centres vitaux pour la survivance des aliènes sur la planète mais le prix est toujours trop haut. Beaucoup de rebelles, ceux qui ont de la chance, meurent pendant les attaques des troupes ennemies, au contraire le destin de ceux là qui ont été capturés est beaucoup plus cruel. Le rebelle est changé dans un être beaucoup plus fort, résistent et agile que le êtres de sa race humaine, grâce à un programme très sophistiqué de régénération bio-génétique. Grâce à des greffes bio-mécaniques le nouveau guerrier est prêt pour affronter une série de combats à mort organisés par les aliènes pour leur divertissement, qui se déroulent sur des mondes différents dans des arènes spéciales. Le guerrier dans chaque combat devra lutter contre des adversaires de races différentes qui vient d'autres planètes soumises par les aliènes

Quand le guerrier survit à un certain nombre de combats il monte en grade et il est transporté dans un nouveau monde peuplé par de nouveaux et plus aguerris adversaires.

À la fin de sa bataille pour sa survivance le guerrier aura l'honneur de combattre contre les troupes les plus formées de la race aliène dominante ayant ainsi la possibilité de racheter l'honneur de l'humanité opprimée

2. COMMANDES DE CONTRÔLE

Configuration de défaut:

CLAVIER

touches huissiers / touches huissiers <>	pour aller en avant et en arrière pour se tourner à droite et à gauche
ALT gauche	arme de type 1
CONTROL	pour augmenter la vitesse du personnage
SHIFT + huissiers	pour faire aller le personnage à sa côte
TAB	active/désactive la carte du niveau
SPACE	active portes, terminaux, bouton
P	menu de configuration du jeu
Z	pour aller à gauche
X	pour aller à droite

PETIT CLAVIER NUMÉRIQUE

8	pour lever le regard
5	pour baisser le regard
2	pour porter de nouveau le regard à sa position normale
+ -	dimension de la fenêtre de jeu
[] / *	résolutions (1x1, 2x1, 1x2, 2x2)

3. MENU DE CONFIGURATION

La touche **ESC** permet de accéder au menu de configuration du jeu. Les options, décrites au-dessous, peuvent être sélectionnées en déplaçant le touches huissiers et en appuyant RETURN ou ENTER sur la voix q'on désire modifier.

RETURN TO GAME

On sort du menu de configuration pour retourner à la situation de jeu précédent.

WINDOW

Dans cette section on peut changer des paramètres de la fenêtre de jeu. Cherchez la combinaison la plus appropriée pour votre ordinateur.

Window size

Cela rend possible la définition des dimensions de la fenêtre (si la fenêtre est petite on aura un mouvement plus coulant)

Pixel size

Cela rend possible régler le degré de définition graphique du jeu. Il peut varier de 1x1 jusqu'à 2x2. Avec la définition plus haute (1x1) on aura une meilleure définition graphique mais le mouvement dans l'arène peut devenir pire. On conseille de commencer avec 2x2 et puis utiliser des valeurs meilleurs seulement si votre ordinateur possède les caractéristiques appropriées

Sight

Cela active/désactive le guidon.

SOUND

Dans cette section il est possible de varier quelques paramètres en ce qui concerne le sonore.

Music state

Allume/éteint la musique

Music volume

Pour hausser/baisser le volume de la musique. Une valeur de 4 représente le volume maximal, la valeur = indique que la musique est éteinte.

Audio filter

Pour activer/désactiver le filtre du son.

KEYBOARD

Cette voix rend possible l'accès à un simple menu de configuration du clavier. Pour définir de nouveau un touche il suffit de déplacer les touches huissiers sur la voix désirée, appuyer ENTER et puis appuyer la touche qu'on désire associer à la commande.

GAME OPTIONS

Par cette section on peut insérer de nouveaux codes d'accès qui permettent de commencer le jeu d'une situation déjà précédemment gagnée. Pour insérer un nouveau code on doit indiquer avec le huissiers, le code visualisé et appuyer ENTER. Le vieux code disparaîtra et on pourra insérer le nouveau code grâce au clavier. Le codes sont tous composés par seize caractères alpha-numérique compris de 1 à 9 et de A à Z. Si le code inséré n'est pas correct une inscription avertira de l'erreur et on pourra insérer de nouveau le code.

A prés avoir inséré le code correct, on doit retourner au menu principal et sélectionner la voix RETURN TO GAME. Le jeu repartira tout de suite de la position mémorisée dans le code. RESET ACCESS CODE porte de nouveau le code d'accès à sa valeur de départ et permet au joueur de recommencer depuis le début.

CRÉDITS

Montre les remerciements.

QUIT GAME

Cela rend possible la sortie prématurée du jeu et retourner aux titres principaux. Une demande de confirmation empêche des sorties involontaires du jeu.

On doit remarquer que au début du jeu la voix RETURN TO GAME est remplacée par START GAME et la voix GAME OPTION n'est pas disponible pendant le jeu.

4. STRUCTURE DU JEU

Le joueur doit affronter 20 niveaux (arènes) partagées en 4 mondes. La difficulté et la dimension de la carte de chaque arène augmentent de niveau en niveau. les ennemies seront toujours plus dangereux pendant le jeu et seront partagées en 12 groupes différentes d'ennemies. Chaque ennemi est différent des autres pour sa conduite, pour ses caractéristiques physique et capacité d'attaque.

À la fin de chaque monde le joueur aura un code d'accès pour entrer dans le monde suivant. Le code sera toujours différent selon les paramètres de jeu que le joueur possède au moment où il accède au nouveau monde (énergie, état de santé).

Au début du match le joueur aura à sa disposition seulement 3 tentatives pour gagner la fin du monde qu'il est en train de jouer. À chaque mort (il arrive de mourir quand le paramètre HEALTH s'épuise) le joueur doit commencer du début du niveau gagné jusqu'à l'épuisement des tentatives disponibles. Après cela il doit commencer du début du monde!

PANNEAU DE JEU



Les paramètres de jeu qui montrent les conditions du joueur sont visualisés sur le panneau inférieur et ils sont mis au jour sans cesse. Ils sont dans l'ordre (de gauche à droite):

À gauche

Les clés

Elles sont de 4 couleurs différentes, et servent à ouvrir les portes marquées des interrupteurs de la même couleur.

Score

C'est le résultat obtenu en éliminant les ennemies.

Health

C'est l'état de santé du joueur. Quand sa valeur arrive à 0 le joueur perd une des vies à sa disposition

Shields

Écrans protectifs en grade d'absorber en partie les attaques ennemies. En pratique la valeur des HEALTH diminuera plus lentement sous les coups ennemies

Energy

C'est l'énergie à disposition des armes possédées du joueur. Quand sa valeur est à zéro toutes les armes sont déchargées

Credits

Ce sont les crédits disponibles.

Armes

Il est possible visualiser 6 armes la couleur jaune indique que l'arme est disponibles et la couleur rouge indique que l'arme est activée. Les numéros indiquent les armes dans le même ordre dans lequel elles apparaissent dans le menu des terminaux.

CRÉDITS ET POWER-UP

Durant le cour du jeu le joueur doit recueillir une série d'objets disséminés le long de chaque niveau.

Chaque objet a une fonction particulière. il y a ceux qui rétablissent en partie les valeurs des différentes paramètres du joueur (HEALTH, SHIELDS et ENERGY), ceux qui augmentent les crédits, ceux qui augmentent la puissance du feu de l'arme sélectionnée.

Health

Elle est représentée par une petite boîte de médicaments. Chaque une augmente de 10 points l'état de santé (HEALTH) du joueur.

Shields

C'est un conteniteur rouge clignotant il fournit 10 points d'énergie pour les écrans protectifs.

Energy

Elle est représentée par une arme. Elle fournit 150 points d'énergie pour les armes.

Super Energy

C'est un conteniteur rond de couleur gris-bleu. Il fournit 600 points d'énergie pour les armes.

Credits

Ce sont des disques de 4 couleurs différents. Le rouge vaut 100 crédits, le jaune 200, le vert 500 et le bleu 1000.

5. TERMINAUX

Les terminaux sont identiques entre eux on les reconnaît grâce à la couleur rouge de l'écran; ils sont en général encastrés dans une paroi. Une fois branchés à un terminal (en appuyant sur la barre espace) on se trouve devant un menu. Il y a quatre possibilités.

WEAPONS

À travers son sous-menu il est possibles activer nouvelles armes en dotation au joueur. pour une description plus détaillée des armes aller au paragraphe suivant. Les crédits nécessaires pour activer chaque arme sont:

Simple Shot	active du début
Fire Balls	4000 crédits
Plasma Gun	9000 crédits
Flame-Thrower	13000 crédits
Magnetic Gun	20000 crédits
Death Machine	35000 crédits

WEAPONS BOOST

À travers ce sous menu il est possible augmenter la puissance des armes déjà activées. La lance-flammes (FLAME THROWER) ne peut pas être augmenté. Les crédits nécessaires sont:

Simple Shot	1500 crédits
Fire Balls	2000 crédits
Plasma Gun	5000 crédits
Flame-Thrower	ne peut pas être augmenté
Magnetic Gun	20000 crédits
Death Machine	20000 crédits

ACCESSOIRES

Dans ces sous-menu il est possible augmenter, en cas de besoin, certains paramètres de jeu

Health	(+10) 200 crédits
Shields	(+10) 150 crédits
Energy	(+10) 200 crédits
Keys	5000 crédits

EXIT

Sortie du branchement avec le terminal et retour au jeu. On retiendra que durant un branchement avec terminal toutes les activités du jeu sont momentanément interrompues comprises celles des ennemis entourant le joueur. Le joueur est donc protégé d'éventuelles attaques des ennemis.

6. ARMES

Durant le jeu le joueur pourra se brancher aux terminaux pour activer de nouvelles armes. Pour l'activation de chaque arme il est nécessaire une certaine quantité des crédits variable c'une arme à une autre. Seule la première arme est déjà activée de début du jeu.

Single Shot

C'est l'arme activée depuis le début du jeu. peu efficace elle a comme avantage une faible consommation d'énergie et une longue portée.

Fire Balls

Elle est un peu plus efficace de la précédente et possède elle aussi une portée assez longue.

Plasma Gun

C'est une arme à effet déflagrant assez puissante mais de portée inférieure

Flame Thrower

C'est un lance-flammes classique. Difficile à manoeuvrer il a une portée très courte et demande une utilisation peu fréquente à cause de la grande consommation d'énergie qu'il faut pour l'activer. Il se révèle l'arme principale l'hors des attaques sur plusieurs fronts, surtout avec des ennemis rapides et qui s'échappent comme, par exemple, les aliènes du quatrième monde.

Magnetic Gun

C'est une arme à grand pouvoir paralysant elle a une grande portée et une consommation d'énergie proportionnée à sa puissance.

Death Machine

C'est l'arme disponible plus puissante. Elle a un effet dévastant sur les ennemis touchés mais sa grande consommation d'énergie n'en permet qu'une utilisation sporadique et seulement contre les ennemis plus hostiles.

On retiendra que lorsqu'une arme est augmentée de puissance, sa consommation d'énergie ne varie pas mais sa puissance est doublée.

La lance-flammes ne peut pas être augmenté de puissance.

7. LES ENNEMIS

Durant le cours du jeu de joueur rencontrera 12 groupes différents d'ennemis. Chaque arène contient ses personnages caractéristiques.

Cyborg 1

C'est le premier ennemi qu'on rencontrera dans le jeu. de type humanoïde et originaire de Veltuus, une planète elle aussi dominée par le mêmes aliènes qui dominent la Terre, il a une faible intelligence. Chaque cyborg de ce type fournit 2000 points.

Terminator

C'est un robot provenant de la même planète d'origine du Cyborg 1. Il a une faible intelligence et n'est pas très rapide, mais il possède une forte détermination et une discrète résistance aux armes moins puissantes. Il fournit 3500 points.

Walker

C'est l'ennemi plus dur qu'on puisse rencontrer dans le premier groupe des niveaux. D'origine similaire à celles des précédents personnages, c'est un robot très résistant et violent. Sa capacité de feu mettra à dure épreuve la résistance du joueur. Chaque Walker détruit fournit 5000 points.

Guardian Eye

Est le moins violent des personnages qu'on rencontre dans le premier groupe de niveaux. C'est un être bio-mécanique provenant des cavernes de la planète Sirius II où il faisait la garde des minières de platenio, un composé très rare et précieux. Il est très lent et peu résistant se trouve à la garde des principaux passages des arènes du jeu. S'il est tué il fournit 1000 points.

Cyborg 2

Provenant de Morania, une planète hautement technologique il est fourni d'armes puissantes et d'un système de vision qui lui permet une parfaite visée même en conditions désavantagées. Il est assez rapide et intelligent et pourtant peu résistant aux attaques des armes de moyenne puissance. Quand il est tué il fournit 3000 points.

Konger

C'est un être bio-mécanique provenant d'une planète inconnue. Il est assez rapide et résistant et doté d'une forte détermination, d'il est tué il fournit 4500 points.

Scorpider

C'est le résultat d'une mutation bio-génétique est des greffes bio-mécanique. Il renferme en lui la vitesse d'une araignée et la violente détermination d'un scorpion venimeux. Il est très résistant main n'a pas de particulière puissance de feu. Il vaut 6000 points.

Crehuge

C'est un humanoïde à la ressemblance un peu satanique, provenant d'une planète représentée sur les cartes spatiales avec le sigle C64/6510. Il est assez violent et rapide et a une discrète intelligence. Il fournit 3500 points.

Flying Skull

Il provient de la même planète d'origine du Crehuge et ressemble au Guardian Eye. Il est lent et peu intelligent, est placé à la garde des passages plus étroits du troisième monde. Quand il est tué il fournit 2500 points.

Big Devil

C'est un être appartenant à une race supérieure. Il dominait sur la planète C64/6510 avant l'arrivée des aliènes. Il est maintenant à la garde des points plus cruciaux du troisième monde. Il a une grande intelligence, est assez rapide et très résistant. Fournit 10000 points.

Alien Warrior

Il appartient à la race des aliènes envahisseurs, une particulière sous espèce créée génétiquement, élevé et formé pour la lutte la plus sanglante. Poussés d'un violent et primitif instinct animal les aliènes de ce type sont très rapides et résistant aux armes conventionnelles. Il résiste un peu moins au feu. Ils sont en grade de cracher un acide corrosif contre l'armure du joueur. Il fournit 6000 points.

Mega Being

C'est l'être suprême, supérieur à toutes les races connues et de lui dominées. Il est très résistant, a une grande puissance de feu et il est très intelligent. Il a un seul défaut il est très lent. S'il est tué il fournit 25.000 points.

8. AUTOMAPPING

Pendant le jeu il est possible, en appuyant sur la touche TAB visualiser la carte du niveau actuel. Pendant la visualisation de la carte le jeu est en pause. La carte visualise seulement les lieux des niveaux déjà visités ou individués du joueur, cachant cependant ceux façon en rappelant plusieurs fois la carte durant la progression du jeu il est possible se faire une idée du niveau parcouru. Les murs normalement infranchissables sont de couleur blanc, alors que les portes et les autres passages sont de couleur jaune.

9. CONSEILS

Les conseils suivants pourront être utiles pendant les différentes phases du jeu.

- Rappelez vous de prendre note des codes d'accès au monde qui apparaissent entre les chargements. Vous éviterez comme ça de devoir rejouer les arènes déjà finies, à moins que vous ne vouliez obtenir un code d'accès meilleur, rejouer le monde précédent et cherchant de le finir dans des conditions plus favorables pour faciliter la continuation du jeu.

- Dans beaucoup de niveaux vous pourrez trouver des passages ou des télé-transportations plus ou moins cachés, quelquefois difficiles à individuer à l'oeil nu. Si individué (il existe une façon très simple de la faire!) il vous permettront l'accès à des chambres secrètes pleines de Power-Up et Crédits).

- Apprenez à employer un peu de stratégie lorsque vous affronterez les ennemis surtout les plus difficiles. Quelquefois il vaut mieux se réfugier derrière un mur plutôt que se jeter dans la mêlée...

- Chercher de trouver la configuration du clavier faite pour vous. Apprenez à utiliser les commandes disponibles pour bouger le joueur. Un bon contrôle vous sera indispensable dans les situations plus difficiles et plus chaotiques.

Apprenez à utiliser les armes avec parcimonie en évitant de faire feu comme un feu quand il n'est nécessaire.

10. CHARGEMENT DU JEU, INSTALLATION SUR LE DISQUE DUR ET SCHÉMA DE PROTECTION.

Le jeu part tranquillement de la disquette. Il suffit d'insérer le premier disquette dans le drive DF0, attendre que la lumière du drive s'éteigne, et "resecter" l'ordinateur (en appuyant en même temps la touche CONTROL, AMIGA droit, AMIGA gauche). le premier cadre devrait apparaître en quelques secondes.

Pour l'installation du jeu sur disque dur on a utilisé la procédure officielle d'installation du système operative, d'activer comme un programme normal, présent sur le disque de Breathless. Une fois installé le jeu partira avec un simple double "clie" sur l'image **Breathless** contenue dans l'homonyme répertoire du programme d'installation à l'intérieure de la partition spécifiée par l'utilisateur.

Breathless peut avoir des problèmes avec l'Amiga sans expansion de mémoire. Si le jeu semble ne pas fonctionner correctement, éteignez l'ordinateur insérez le premier disque en DF0: et rallumer l'ordinateur. Si vous faites partir le jeu de l'image, assurez vous qu'il n'y a pas de programmes qui fonctionnent dans le même temps et pourraient interférer de quelque façon avec les fonctions normales du système operative et de Breathless.

Le jeu présente un système simple de protection contre la piraterie. Sur une feuille incluse dans la confection de Breathless vous trouverez les codes à insérer chaque fois que vous serait demandé dans le programme.

11. FIELDS OF VISION

Breathless a été idée et réalisé par (en ordre alphabétique)

Gianluca Abbate

Graphique 2d (Texture)

Tiziano Capiello

Musique et effets sonores

Pierpaolo di Maio

Dessin des cartes, musique et effets sonores

Lino Grandi

Graphique 3d (Personnages du jeu et images)

Alberto Longo

Programmeur

REMERCIEMENTS

Remerciements à:

AMP BBS
Claudio & Roberto Alviggi
Marcello Cafazzo
Fabio Ciucci
Luigi De Chiara
ESSEGESSE Software
Pierpaolo Irpino
Giovanni Lambiase
Pio Marano
Felice Murolo
Oreste Natale
Jarno Paananen
Luigi Solpietro
Romano Tenca
Marco (Db-line)

Special Thanks to

Tony Ianiri
Mirko Marangon
Enzo Morra
Roberto Pinto
Salvatore Stilo

This game is dedicated to the memory of Jay Miner

BREATHLESS

© 1994/95 by FIELDS of VISION

BEGLEITBUCH

Dokumentation

Pierpaolo Di Maio, Salvatore Stilo

Breathless © by Fields of Vision, wird von Power Computing herausgegeben.

Jegliche Reproduktion der Dokumentation von Breathless, gänzlich oder auszugsweise darf nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers erfolgen.

Gesundheitswarnung

Bei einigen Personen können Blitzlichter und sich rasch ändernde Lichtverhältnisse zu epileptischen Anfällen führen. Falls in Ihrer Familie jemand an Epilepsie leidet, bzw. gelitten hat, sollten Sie Ihren Arzt konsultieren. Falls beim Spiel Schwindelgefühl, Muskelkrämpfe, Sehstörungen oder andere Symptome auftreten, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen und einen Arzt zu Rate ziehen.

Der Spieler sollte auf jeden Fall soweit vom Monitor oder Fernseher wie möglich entfernt sitzen und sich jede Stunde mindestens zehn Minuten ausruhen.

Power Computing Ltd.

44a/b Stanley Street
Bedford MK41 7RW
Großbritannien
Tel + 44 1234-273 000 Fax + 44 1234-352 207

E-Mail : breathless@powerc.demon.co.uk

W.W.W : www.powerc.com

B.B.S : + 441234-212 627

INHALT

1. Die Vorgeschichte
2. Spielsteuerung
3. Konfigurationsmenü
4. Spieldaufbau
5. Terminals
6. Waffen
7. Gegner
8. Automatische Karte
9. Hinweise
10. Laden des Spiels, Installation auf der Festplatte und Kopierschutz
11. Fields of Vision
Danksagung

1. DIE VORGESCHICHTE

Auf der von einer mächtigen, tyrannischen Rasse außerirdischer Wesen beherrschten Erde kämpft die Menschheit um das nackte Überleben. Einige Menschenbanden haben sich jedoch in der Gewißheit, außer ihrem Leben nichts mehr verlieren zu können, in Widerstandszellen organisiert, um den Außerirdischen das Leben ein wenig schwerer zu machen. Zu ihren schlecht bewaffneten Scharen stoßen hin und wieder Veteranen der alten Armeen des Planeten.

Ihre Zukunft ist ungewiß. Obwohl die Rebellen einige wichtige Lebenserhaltungssysteme der Außerirdischen zerstören konnten, mußten sie dafür mit allzugroßen Verlusten büßen. Kämpfer, die dem Feind lebend in die Hände fallen, erwartet ein noch schlimmeres Schicksal: jeder Rebelle wird einem biogenetischen Erneuerungsprozeß sowie kybernetischen Transplantationen unterworfen um ihn in eine furchterregende Kampfmaschine zu verwandeln. Dann wird der neue Krieger gezwungen, an einer Reihe von Kämpfen zur Belustigung der Außerirdischen teilzunehmen. Diese Kämpfe finden auf einem besonderen, eigens dazu entworfenen Kampfplatz bzw. Arena statt. In jeder Arena muß der Kämpfer gegen Gegner antreten, die von anderen, ebenfalls von den Außerirdischen beherrschten, Planeten stammen.

Falls der Krieger eine Reihe von Kämpfen in einer Arena überlebt, wird er befördert und in die Arena eines anderen Planeten teleportiert, wobei die Kämpfe immer schwieriger und die Gegner immer gefährlicher und blutdürstiger werden.

Erst am Ende, in der letzten Arena, darf er gegen seinen Todfeind kämpfen: einem eigens ausgewählten und besonders trainierten Krieger der Außerirdischen. Nun hat der Kämpfer endlich die Chance, Ehre und Stolz der unterdrückten Menschheit zu verfechten.

2. SPIELSTEUERUNG

Vorgewählte Belegung:

TASTATUR

Pfeiltasten	Vor- und rückwärts bewegen
Pfeiltasten	Nach links und rechts drehen
Linke ALT-Taste	Waffe Nr.1
CTRL-Taste	Beschleunigt Geschwindigkeit des Spielers
Umschalttaste + Pfeiltasten	Nach links und rechts bewegen
Tabulatortaste	Karte an/ausschalten
Leertaste	Tür öffnen, Terminals und Schalter betätigen
P	Pause
ESC	Spielkonfigurationsbildschirm abrufen
z	Nach links bewegen
x	Nach rechts bewegen

NUMERISCHE TASTATUR

8	Aufwärts blicken
5	Abwärts blicken
2	Normale Sicht
+ -	Fenster vergrößern/verkleinern
[] / *	Auflösung der Pixeldarstellung (1x1, 2x1, 1x2, 2x2)

3. KONFIGURATIONSMENÜ

Drücken Sie die ESC-Taste um das Konfigurationsmenü des Spiels abzurufen. Die folgenden Optionen können dann ausgewählt werden, indem Sie das Auswahlfeld mit den Pfeiltasten bewegen und die Eingabe- oder Freigabetaste drücken, sobald Sie die gewünschte Wahl erreicht haben.

RETURN TO GAME

Sie verlassen das Konfigurationsmenü und kehren zum Spiel zurück.

WINDOW

In diesem Abschnitt können Sie die Einstellungen des Spielfensters verändern. Experimentieren Sie ein wenig mit verschiedenen Fenster- und Pixelgrößen, um die für die Leistungsstärke Ihres Rechners besten Werte zu ermitteln und einen optimalen Spielablauf zu erzielen.

Window Size

Verändert die Fenstergröße (je kleiner das Fenster ist, desto schneller läuft das Spiel).

Pixel Size

Verändert den Auflösungsgrad des Fensters. Feine Auflösungen (z.B. 1x1) steigern die Definition und Qualität der Graphikwiedergabe, verlangsamen aber das Spiel. Versuchen Sie zunächst 2x2.

Sight

Schaltet die Zieleinrichtung der Waffen ein und aus.

SOUND

In diesem Abschnitt können Sie die Toneinstellungen verändern.

Music State

Schaltet die Musik ein und aus.

Music Volume

Gestaltet die Lautstärke der Tonspur lauter bzw. leiser. Ein Wert von 4 entspricht der größten Lautstärke, während 0 die Musik abschaltet.

Audio Filter

Schaltet den Tonfilter an und aus.

KEYBOARD

Hier können Sie die Belegung der Befehlstasten vollkommen neu konfigurieren. Um einer Taste eine neue Funktion zuzuweisen, bewegen Sie das Auswahlfeld mit den Pfeiltasten, bis Sie die gewünschte Taste erreicht haben. Drücken Sie nun die Freigabetaste um Ihre Auswahl zu bestätigen und drücken Sie die Taste, die Sie nun für diesen Befehl benutzen möchten.

GAME OPTION

Von hieraus können Sie einen Zugangskode eingeben, den Sie während eines früheren Spiels gewonnen haben. Um einen neuen Kode einzugeben, bewegen Sie den Cursor über den angezeigten Kode und drücken die Freigabetaste. Der alte Kode verschwindet, sodaß Sie nun den neuen Schlüssel eingeben können. Ein Zugangskode besteht aus einer beliebigen Kombination 16 alphanumerischer Schriftzeichen (1-9 und A-Z). Falls der von Ihnen eingegebene Kode falsch ist, teilt das Programm Ihnen dies mit und gestattet Ihnen, den Kode erneut einzugeben. Wenn Sie den Kode korrekt eingegeben haben, kehren Sie zum Hauptmenü zurück und wählen RETURN TO GAME. Das Spiel wird nun von dem im Kode gespeicherten Punkt aus weiterlaufen. Die Option RESET ACCESS CODE stellt den Kode auf seine ursprüngliche Kombination zurück, falls Sie das Spiel lieber von Anfang an spielen möchten.

CREDITS

Zeigt eine Liste der Mitwirkenden.

QUIT GAME

Sie können hiermit das Spiel vorzeitig verlassen. Sie werden gebeten, Ihre Entscheidung zu bestätigen um versehentlich Spielabbrüchen vorzubeugen.

Bitte beachten Sie, daß die erste Option beim erstmaligen Spiel START GAME und nicht RETURN TO GAME lautet und daß die GAME OPTION-Auswahl während des Spiels nicht verfügbar ist.

4. SPIELAUFBAU

Der Spieler muß 20 Levels (Arenen) auf vier verschiedenen Planeten überstehen. Sowohl der Schwierigkeitsgrad als auch das Ausmaß der Karte jeder Arena, sowie die Gefährlichkeit der dort erscheinenden Gegner, nimmt mit jedem Level zu. Ein erfolgreicher Kämpfer wird insgesamt gegen zwölf verschiedene Feinde antreten. Jeder Gegner unterscheidet sich durch seine Verhaltensweise sowie seine körperlichen und kämpferischen Fähigkeiten.

Bei Abschluß der Kämpfe auf jeder Welt erhält der Spieler einen Kode um die nächste Welt zu erreichen. Dieser Kode verändert sich gemäß der bisher erzielten Spielparameter (Energie, Gesundheit, usw.).

Zu Anfang eines neuen Spiels stehen dem Spieler drei Versuche offen um das Ende der gegenwärtigen Welt zu erreichen. Falls ein Kämpfer fällt (d.h. das Ende seiner Gesundheit erreicht...), muß der Spieler wieder vom Anfang des erreichten Levels beginnen, bisher er alle ihm noch zustehenden Versuche verbraucht hat. Dann muß er sein Glück wieder vom Anfang der gegenwärtigen Welt versuchen.

ANZEIGEFELD



Die den Zustand des Spielers definierenden Spielangaben sind auf dem Anzeigefeld am unteren Bildschirmrand abzulesen. Sie werden immer in Echtzeit aktualisiert. Sie lauten von links nach rechts:

Keys

Manche Türen öffnen sich nur, wenn der Spieler den Schlüssel mit dem richtigen Farbcode hat. Türschlüssel gibt es in vier Farben und ermöglichen es dem Spieler, Türen zu öffnen, indem er auf den entsprechenden Farbschalter drückt.

Score

Der bisher erzielte Spielstand des Spielers.

Health

Der gesundheitliche Zustand des Kämpfers. Wenn dieser Wert 0 erreicht, verliert der Spieler eines der drei ihm zustehenden Leben.

Shields

Schutzschilde, die Schüsse des Gegners abdämpfen. Der Gesundheitswert des Kämpfers vermindert sich langsamer wenn der Spieler einen Schutzschild verwendet.

Energy

Die Energie der Waffe. Wenn alle Waffen leergeballert sind, erreicht dieser Wert 0.

Credits

Die verfügbaren Credits.

Waffen

Im Verlaufe des Spiels kann der Spieler bis zu sechs weitere Waffen finden. Eine gelbe Anzeige bedeutet, daß die entsprechende Waffe verfügbar ist, während eine rote Anzeige eine aktivierte Waffe darstellt. Die Ziffern beschreiben die Waffen in der gleichen Reihenfolge, wie sie im Terminal-Menü erscheinen.

GUTHABEN UND AUFLADUNG

Im Verlaufe des Spiels wird der Spieler die in der Arena verteilten Gegenstände aufsammeln. Jeder Gegenstand dient einer bestimmten Funktion. Manche Objekte laden die Spielerparameter (Gesundheit, Schutzschilde, Energie) ganz oder teilweise wieder auf, während andere das Guthaben des Spielers an Credits aufbessern oder die Feuerkraft der aktuellen Waffe verstärken.

Health

Wird durch eine kleine Arzneikiste dargestellt und verbessert die Gesundheit des Kämpfers um 10 Punkte.

Shields

Wird durch einen blinkenden roten Kasten dargestellt und verstärkt die Schutzschilde um 10 Punkte.

Energy

Wird durch eine Waffe dargestellt. Dieser Gegenstand ist 150 Waffenenergiepunkte wert.

Super Energy

Wird durch einen graublauen kugelförmigen Behälter dargestellt. Dieses Objekt ist 600 Waffenenergiepunkte wert.

Credits

Es gibt vier verschiedenfarbige Scheiben. Rote Scheiben liefern 100 Credits, während gelbe 200, grüne 500 und blaue Scheiben 1000 Credits liefern.

5. TERMINALS

Die Terminals sehen alle gleich aus. Sie können sie durch ihren roten Monitor erkennen. Normalerweise sind sie in Wände eingelassen. Nachdem Sie ein Terminal durch Drücken der Leertaste auf Ihrer Tastatur aktiviert haben, wird das folgende Menü abgerufen:

WEAPONS

Von hier aus hat der Spieler Zugriff auf ein Untermenü, daß es ihm ermöglicht, eine neue Waffe zu aktivieren. Detaillierte Beschreibungen jeder Waffe entnehmen Sie bitte dem nächsten Kapitel. Die Kosten der Waffenaktivierungen lauten wie folgt:

Simple Shot	Von Anfang an aktiviert
Fireballs	4.000 Credits
Plasma gun	9.000 Credits
Flame-thrower	13.000 Credits
Magnetic gun	20.000 Credits
Death machine	35.000 Credits

WEAPONS BOOST

Anhand dieses Untermenüs kann der Spieler die bereits aktivierten Waffen verstärken. Der Flammenwerfer läßt sich jedoch nicht verstärken. Die Kosten der jeweiligen Waffenverstärkungen lauten wie folgt:

Simple Shot	1.500 Credits
Fireballs	2.000 Credits
Plasma gun	5.000 Credits
Flame-thrower	nicht verstärkbar
Magnetic gun	20.000 Credits
Death machine	20.000 Credits

ACCESSORIES

Über dieses Untermenü kann der Spieler falls erforderlich einige der Spielparameter erhöhen:

Gesundheit (+10)	200 Credits
Shields (+10)	150 Credits
Energy (+10)	200 Credits
Keys	5.000 Credits

EXIT

Damit brechen Sie die Verbindung ab und gelangen ins Spiel zurück.

Während der Benutzung eines Terminals werden sämtliche Spielabläufe, einschließlich der Bewegungen der den Kämpfer verfolgenden Gegner unterbrochen.

6. WAFFEN

Während des Spiels kann der Spieler einen Terminal benutzen um verschiedene Waffen zu aktivieren. Allerdings sind zur Aktivierung von Waffen eine gewisse Anzahl von Credits nötig, die von der jeweiligen Waffe abhängt. Nur die erste Waffe ist von Anfang an aktiviert.

Single shot

Mit dieser Waffe beginnt der Spieler das Spiel. Sie ist zwar nicht sehr leistungsstark, verbraucht dafür aber auch weniger Energie.

Fireballs

Etwas stärker als die erste Waffe bei einer ähnlichen Schußweite.

Plasma gun

Eine äußerst leistungsstarke, brandentfachende Waffe mit kürzerer Schußweite.

Magnetic gun

Eine lähmende Waffe. Sie bietet eine gute Schußweite und verbraucht eine ihrer Leistung angemessene Menge an Energie.

Death machine

Dies ist die stärkste verfügbare Waffe. Sie hat zwar eine vernichtende Wirkung, sollte aber aufgrund ihres extrem hohen Energieverbrauchs nur selten, und zwar nur gegen die hartnäckigsten Gegner, eingesetzt werden.

Bitte beachten Sie, daß der Energieverbrauch bei der Verstärkung einer Waffe unverändert bleibt, obwohl sich ihre Leistung verdoppelt. Wie oben bereits erwähnt kann der Flammenwerfer nicht verstärkt werden.

7. GEGNER

Im Verlaufe des Spiels wird der Kämpfer gegen 12 verschiedene Gegnergruppen antreten.

Cyborg 1

Dies ist der erste Gegner im Spiel. Das menschenähnliche Wesen stammt von Veltuus, einem Planeten, der von der selben außerirdischen Rasse beherrscht wird wie die Erde. Nicht sehr intelligent. Jeder Cyborg ist 2.000 Punkte wert.

Terminator

Dabei handelt es sich um einen Roboter, der gleichfalls von Veltuus stammt. Er ist zwar ziemlich dumm und langsam, dafür aber sehr hartnäckig und schwächeren Waffen gegenüber sehr widerstandsfähig. Er ist 3.500 Punkte wert.

Läufer

Dies ist der schwierigste Gegner der ersten Levels. Wie die ersten beiden Gegner kommt auch er von Veltuus. Er ist ein äußerst widerstandsfähiger und brutaler Roboter. Seine Feuerkraft wird Sie ganz schön ins Schwitzen bringen. Jeder Läufer ist 5.000 Punkte wert.

Wächterauge

Dies ist der harmloseste Gegner, dem Sie in den ersten Levels begegnen werden. Das bio-mechanische konstruierte Wächterauge stammt aus den Höhlen des Planeten Sirius II, wo es der Bewachung der Platenius Bergwerke diente, einem seltenen und äußerst wertvollem Erz. Das Auge ist langsam, kaum widerstandsfähig und bewacht die wichtigsten Gänge der Arena. Es ist 1.000 Punkte wert.

Cyborg 2

Diese Kreatur stammt von Morania, einem technologisch hoch entwickelten Planeten. Der Cyborg ist stark bewaffnet und besitzt ein besonderes Sichtsystem, das es ihm ermöglicht, selbst unter den schlechtesten Wetter- und atmosphärischen Bedingungen sein Ziel zu treffen. Er ist recht schnell und intelligent und scheint durch Waffen mittlerer Stärke verwundbar zu sein. Er ist 3.000 Punkte wert.

Konger

Ebenfalls bio-mechanischen Ursprungs. Der Konger stammt von einem unbekanntem Planeten, ist aber sehr hartnäckig, schnell und widerstandsfähig. Wert: 4.500 Punkte

Skorpionne

Das furchtbare Ergebnis genetischer Mutation und bio-mechanischer Transplantationen. Dieses Wesen verbindet die Geschwindigkeit einer Spinne mit dem erbarmungslosen Fanatismus eines äußerst giftigen Skorpions. Die Skorpionne ist zwar sehr widerstandsfähig, besitzt aber nur schwache Feuerkraft. Sie ist 6.000 Punkte wert.

Riese

Dieses menschenartige Wesen, das einem Dämon nicht unfählich ist, stammt von einem Planeten, der auf den Sternkarten unter der Bezeichnung C64-6510 eingetragen ist. Der Riese ist schnell, intelligent und brutal. Wert: 3.500 Punkte.

Fliegender Schädel

Diese Kreatur stammt von dem selben Planeten wie der Riese, hat aber ähnliche Eigenschaften wie das Wächterauge. Der fliegende Schädel ist langsam, nicht sehr intelligent und bewacht die engsten Gänge der dritten Welt. Er ist 2.500 Punkte wert.

Großer Teufel

Dieses außerirdische Wesen gehört zu einer überlegenen Rasse, die einst C64-6510 beherrschte - dann erschienen die selben Außerirdischen, die sich das gesamte All unterwarfen. Er bewacht den wichtigsten Ort der dritten Welt. Er ist sehr intelligent, schnell und widerstandsfähig. Wert: 10.000 Punkte.

Außerirdischer Krieger

Dieses Wesen gehört zu einer Untergattung der alles beherrschenden außerirdischen Rasse, die genetisch für besonders brutale Kämpfe gezüchtet wurde. Diese Kreaturen verfügen über einen wilden, primitiven und bestialischen Instinkt. Sie sind außergewöhnlich schnell und sind gegen herkömmliche Waffen immun, können aber durch Feuer verwundet werden. Die außerirdischen Krieger können eine Säure verspritzen, die die Rüstung des Spielers abträgt. Jeder dieser Krieger ist 6.000 Punkte wert.

Megawesen

Das höchste Wesen ist allen anderen Rassen überlegen und beherrscht sie. Es ist äußerst widerstandsfähig, besitzt eine hohe Feuerkraft und ist sehr intelligent. Die einzige Achillesferse des Megawesens ist seine langsame Fortbewegung. Ein getötetes Megawesen ist 25.000 Punkte wert.

8. AUTOMATISCHE KARTE

Während des Spiels können Sie eine Karte des aktuellen Levels abrufen, indem Sie die Tabulatortaste drücken. Der Abruf der Karte unterbricht das Spiel. Die Karte zeigt nur jene Orte an, die bereits erkundet wurden. Bisher unentdeckte Orte werden nicht dargestellt. Durch mehrmaliges Abrufen der Karte können Sie den von Ihnen verfolgten Pfad überprüfen. Wände ohne Gänge sind weiß, Türen und andere Durchgänge sind hingegen gelb.

9. HINWEISE

Die folgenden Tips und Hinweise könnten während der einzelnen Abschnitte des Spiels für Sie ganz interessant sein...

Sie sollten immer die Zugangskodes aufschreiben, die während des Ladens des Spiels auf dem Bildschirm erscheinen. Damit ersparen Sie sich die unnütze Mühsal, das Spiel jedes Mal, wenn Sie wieder spielen wollen, von vorne beginnen zu müssen. Trotzdem können Sie eine bereits durchlaufene Welt wiederholen um sie mit einem besseren Spielstand und Zugangskode abzuschließen, die Ihnen bessere Vorbedingungen für das nächste Level liefern.

Viele Levels haben eine unterschiedliche Anzahl von geheimen Gängen und Teleportern. Wenn Sie sie einmal entdeckt haben (und das ist schließlich ganz einfach...) verschaffen sie Ihnen Zugang zu geheimen Räumen, die mit Aufladungen und Credits vollgestopft sind.

Überlegen Sie sich eine Strategie, besonders wenn Sie mit den gefährlichsten Gegnern kämpfen müssen. Verstecken Sie sich lieber hinter einer Mauer als sich von zu vielen Gegnern überrennen zu lassen.

Finden Sie die für Sie am besten geeignete Tastaturbelegung. Verwenden Sie alle Ihnen zur Verfügung stehenden Befehle um Ihren Kämpen zu bewegen. Eine gute Beherrschung der Spielsteuerung wird vor allem in den ganz besonders hektischen Abschnitten des Spiels von größter Bedeutung sein.

Gehen Sie mit Ihrer Waffe vorsichtig um - ballern Sie nicht einfach wie ein Verrückter drauflos, sonst geht Ihnen in den späteren Spielabschnitten plötzlich die Energie aus.

Viel Spaß!

10. LADEN DES SPIELS, INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE UND KOPIERSCHUTZ

Das Spiel kann ohne weiteres von der Floppydiskette aus gestartet werden. Legen Sie die Breathless-Diskette 1 im Laufwerk DFO: ein und warten Sie, bis die Laufwerkdiode erlöscht. Führen Sie nun eine Rücksetzung Ihres Rechners aus, indem Sie die Ctrl- sowie die linke und rechte Amiga-Taste gleichzeitig drücken. Der erste Spielbildschirm sollte dann nach einigen Sekunden auf Ihrem Monitor erscheinen.

Die Installation auf der Festplatte erfolgt durch das offizielle Installationsprogramm des Amiga-Betriebssystems. Das Bildsymbol für die Installation ist auf der zweiten Diskette gespeichert. Klicken Sie es zweimal an um den Vorgang einzuleiten. Nach der Installation kann das Spiel durch zweimaliges Anklicken des Breathless-Bildsymbols gestartet werden. Das Bildsymbol befindet sich in einem vom Installationsprogramm benannten Verzeichnis auf dem von Ihnen festgelegten Pfad.

Bitte beachten Sie, daß Breathless auf Amigas ohne Speichererweiterung möglicherweise nicht einwandfrei läuft. Falls Ihnen der Speichermangel Schwierigkeiten bereitet, sollten Sie die erste Diskette im Laufwerk DFO: einlegen, und den Computer erneut starten. Falls Sie das Programm vom Bildsymbol aus starten, sollten Sie sich zuerst vergewissern, daß keine Dienst-, Hilfs- oder sonstige Programme im Hintergrund laufen, die den normalen Betrieb der Systemsoftware beeinträchtigen könnten.

Aufgrund des uferlosen Softwareraubs, der den Amiga Markt allmählich zerstört, haben wir das Spiel gegen Raubkopierung geschützt. Die zur Entschlüsselung des Spiels erforderlichen Kodes sind aus dem in der Spielverpackung beiliegenden Blatt ersichtlich.

11. FIELDS OF VISION

Für die Entwicklung und Produktion von Breathless waren folgende Personen verantwortlich (in alphabetischer Reihenfolge):

Gianluca Abbate

Tiziano Cappiello

Pierpaolo Di Maio

Lino Grandi

Alberto Longo

DANKSAGUNG

Wir möchten den folgenden Personen ganz besonders herzlich danken (in alphabetischer Reihenfolge):

AMP BBS

Claudio & Roberto Alviggi

Marcello Cafazzo

Fabio Ciucci

Luigi De Chiara

ESSEGESSE Software

Pierpaolo Iripino

Giovanni Lambiase

Pio Marano

Felice Murolo

Oreste Natale

Jarno Paananen

Luigi Solpietro

Romano Tenca

Marco (Db-line)

Special Thanks to

Tony Ianiri

Mirko Marangon

Enzo Morra

Roberto Pinto

Salvatore Stilo

This game is dedicated to the memory of Jay Miner

BREATHLESS

(C) 1994/95 by FIELDS of VISION

MANUALE DI GIOCO

Sviluppo
Fields of Vision

Manuale
Pierpaolo Di Maio, Salvatore Stilo

Breathless © 1994/95 di proprietà della Fields of Vision, è pubblicato dalla Power Computing Limited.

Nessuna parte della documentazione di Breathless può essere riprodotta, copiata o fotocopiata.

Fields of Vision e Power Computing Ltd. non accettano nessuna responsabilità per danni od altro arrecati dall'uso, proprio od improprio di questo prodotto.

Avvertenza

A volte l'esposizione a luci che cambiano velocemente può essere causa, in persone predisposte, di crisi epilettiche. Consultare il proprio medico curante se si è a conoscenza di persone in famiglia che hanno sofferto, o soffrono tuttora, di crisi. Crisi possono manifestarsi anche in persone senza precedenti casi.

Se si dovessero avvertire sintomi di nausea, convulsioni involontarie o momenti di smarrimento, sospendere immediatamente il gioco e consultare un medico.

In qualsiasi caso si ricorda di giocare ad una certa distanza da monitor o televisione e di riposare per 10' minuti ogni ora di gioco.

Power Computing Ltd.
44a/b Stanley Street
Bedford MK41 7RW
Regno Unito
Tel + 441234-273 000 Fax + 441234-352 207

E-Mail : breathless@powerc.demon.co.uk
W.W.W : www.powerc.com
B.B.S : + 441234-212 627

Contenuto

1. Introduzione
2. Comandi di controllo
3. Menù di configurazione
4. Struttura del gioco
5. Terminali
6. Armi
7. Nemici
8. Automapping
9. Consigli
10. Caricamento del gioco, installazione su hard disk e schema di protezione
11. Fields of Vision
Ringraziamenti

1. INTRODUZIONE

Sul pianeta Terra, dominato da una razza aliena potente e malvagia, l'umanità lotta per sopravvivere. Pochi uomini, male equipaggiati e senza nulla da perdere, se non la propria vita, si organizzano in gruppi di ribellione, nel tentativo di rendere difficile agli alieni la permanenza sul pianeta. Ad essi si aggiungono militari appartenenti a tutte le forze armate del pianeta, ormai decimate e sconfitte dalla potenza aliena.

La sorte dei ribelli è alterna. Talvolta riescono a colpire centri vitali per la sopravvivenza degli alieni sul pianeta, ma il costo è sempre troppo alto. Molti ribelli, i più fortunati, cadono sotto i colpi delle truppe nemiche, mentre il destino di chi viene catturato è ancora più crudele. Il ribelle viene avviato ad un sofisticato programma di rigenerazione bio-genetica, che lo trasforma in un essere di gran lunga superiore, per forza, resistenza ed agilità, alla media della razza umana. Grazie anche a vari innesti bio-meccanici, il nuovo guerriero è pronto per essere avviato ad una serie di combattimenti all'ultimo sangue, organizzati dagli alieni per il proprio divertimento, e che si svolgono in vari mondi su cui sono state costruite delle speciali arene. In ogni combattimento il guerriero si dovrà scontrare con avversari appartenenti a razze diverse, provenienti da altri pianeti soggiogati dagli alieni. Quando il guerriero sopravvive ad un certo numero di combattimenti, sale di grado e viene tele-trasportato verso un'altro mondo con altre arene, infestate da nuovi e più agguerriti avversari.

Alla fine, nella sua ultima corsa verso la sopravvivenza, il guerriero avrà l'onore di combattere contro le truppe più addestrate della razza aliena dominante, avendo così l'occasione di riscattare l'onore dell'umanità oppressa.

2. COMANDI DI CONTROLLO

Configurazione di default:

TASTIERA

tasti cursore /	per andare avanti o indietro
tasti cursore < >	per girarsi verso sinistra o destra
ALT sinistro	arma di tipo I
Control	aumenta la velocità del personaggio
Shift+cursori	per spostarsi lateralmente
TAB	attiva/disattiva la mappa del livello
SPACE	Attiva porte, terminali, pulsanti, ecc
P	Pausa
ESC	Menù di configurazione del gioco
z	sposta a sinistra
x	sposta a destra

TASTIERINO NUMERICO

8	alza lo sguardo
5	abbassa lo sguardo
2	riporta immediatamente lo sguardo in posizione normale
+ -	dimensioni finestra di gioco
[] / *	risoluzioni (1x1, 2x1, 1x2, 2x2)

3. MENÙ DI CONFIGURAZIONE

Il tasto **ESC** permette di accedere al menù di configurazione del gioco. Le varie opzioni, descritte di seguito, vengono selezionate muovendosi con i tasti cursore e premendo Return o Enter sulla voce che si desidera modificare.

RETURN TO GAME

Esce dal menù di configurazione per tornare alla situazione di gioco precedente.

WINDOW

In questa sezione è possibile variare alcuni parametri della finestra di gioco. Cercate di trovare la combinazione più adatta alle caratteristiche del vostro computer.

Window size

Permette di variarne le dimensioni (più è piccola la finestra, più scorrevole sarà il movimento).

Pixel size

Definisce il grado di definizione grafica del gioco. Varia da 1x1 a 2x2. Con la definizione più alta (1x1) la qualità grafica è migliore, ma il movimento all'interno dell'arena può peggiorare. Iniziate con 2x2 ed usate valori migliori solo se le caratteristiche del vostro computer ve lo permettono.

Sight

Attiva/disattiva il mirino.

SOUND

In questa sezione si possono variare alcuni parametri riguardanti il sonoro.

Music State

Accende/spegne la musica.

Music volume

Aumenta/diminuisce il volume della musica. Un valore pari a 4 rappresenta il massimo volume, il valore 0 indica che la musica non è attiva.

Audio filter:

Attiva/disattiva il filtro audio.

KEYBOARD

Questa voce permette di accedere ad un semplice menù di configurazione della tastiera. Per ridefinire un tasto, basta muoversi con i tasti cursore sulla voce desiderata, premere ENTER, e di seguito premere il tasto che si vuole associare al comando.

GAME OPTION

Da questa sezione è possibile inserire nuovi codici di accesso che permettono di iniziare il gioco da una situazione raggiunta precedentemente. Per inserire un nuovo codice, bisogna posizionarsi con il cursore sul codice visualizzato e premere ENTER. Il vecchio codice scomparirà, permettendo così di inserire il nuovo con la tastiera. I codici sono tutti formati da sedici caratteri alfanumerici compresi tra 1 e 9 e tra A e Z. Se il codice inserito non è corretto, una scritta avvertirà dell'errore e si potrà inserirlo nuovamente. Inserito correttamente il codice, si torna al menù principale e si seleziona la voce RETURN TO GAME. Il gioco riprenderà immediatamente dalla posizione memorizzata nel codice. RESET ACCESS CODE resetta il codice di accesso al suo valore iniziale, permettendo al giocatore di cominciare dall'inizio.

CREDITS

Mostra la schermata dei ringraziamenti.

QUIT GAME

Permette l'uscita prematura dal gioco, e ritorna ai titoli principali. Una richiesta di conferma impedisce uscite involontarie dal gioco.

Si prega di notare che all'inizio del gioco la prima voce, RETURN TO GAME, è sostituita da START GAME, mentre la voce GAME OPTION non è disponibile durante il gioco.

4. STRUTTURA DEL GIOCO

Il giocatore dovrà affrontare un totale di 20 livelli (arene), suddivisi in quattro mondi. Dimensione e difficoltà della mappa di ogni arena aumentano di livello in livello, così come la pericolosità dei nemici che appariranno un poco alla volta, durante il corso del gioco. In totale appariranno dodici gruppi diversi di nemici. Ogni nemico è definito diversamente dagli altri per comportamento, caratteristiche fisiche e capacità d'attacco.

Al termine di ogni mondo il giocatore riceverà un codice di accesso al mondo successivo. Il codice varierà in funzione dei parametri di gioco (energia, stato di salute, ecc.) posseduti al momento di accedere al nuovo mondo.

Ad ogni inizio di partita, il giocatore avrà a disposizione 3 soli tentativi per raggiungere la fine dell'attuale mondo. Ad ogni morte, conseguente all'esaurimento del parametro Health, il giocatore partirà dall'inizio del livello raggiunto, fino ad esaurimento dei tentativi disponibili, dopo di che dovrà iniziare il mondo da capo.

PANNELLO DI GIOCO



I parametri di gioco che definiscono le condizioni del giocatore, vengono visualizzati sul pannello inferiore ed aggiornati in tempo reale. Essi sono, da sinistra verso destra, nell'ordine:

A SINISTRA

Chiavi

Sono di quattro colori diversi, e servono per aprire le porte contraddistinte da interruttori di analogo colore.

Score

È il punteggio ottenuto *eliminando* i nemici.

Health

È lo stato di salute del giocatore. Quando il suo valore giunge a zero il giocatore perde una delle vite a sua disposizione.

Shields

Schermi protettivi in grado di assorbire in parte gli attacchi nemici. In pratica, il valore di "Health" diminuirà più lentamente sotto i colpi nemici.

Energy

È l'energia a disposizione delle armi possedute dal giocatore. Quando il suo valore è zero, tutte le armi sono scariche.

Credits

Sono i crediti disponibili.

Armi

Sono visualizzate le sei armi possibili. Il colore giallo indica che l'arma è disponibile e il colore rosso indica l'arma attivata. I numeri indicano le armi nell'ordine in cui appaiono anche nei menù dei terminali.

CREDITI E POWER-UP

Durante il corso del gioco, il giocatore deve raccogliere una serie di oggetti disseminati lungo ogni livello. Ogni oggetto ha una funzione particolare. Ci sono quelli che ripristinano in parte i valori dei vari parametri del giocatore (Health, Shields, Energy), quelli che aumentano i crediti, quelli che aumentano la potenza di fuoco dell'arma selezionata:

Health

È rappresentato da una piccola cassetta dei medicinali. Ognuno incrementa di 10 punti lo stato di salute (Health) del giocatore.

Shields

È un contenitore rosso lampeggiante. Fornisce 10 punti di energia per gli schermi protettivi.

Energy

È raffigurato da un'arma. Fornisce 150 punti di energia per le armi.

Super Energy

È un contenitore sferico di colore grigio-blu. Fornisce 600 punti di energia per le armi.

Credits

Sono dei dischi di quattro colori diversi. Il rosso vale 100 crediti, il giallo 200, il verde 500 e il blu 1000.

5. TERMINALI

I terminali sono tutti uguali tra di loro. Si riconoscono per il monitor di colore rosso; sono in genere incassati in qualche parete. Una volta collegatisi ad un terminale (premendo la barra spaziatrice), ci si trova di fronte ad un menù. Le voci selezionabili sono quattro:

WEAPONS

Tramite questo sottomenù è possibile attivare nuove armi in dotazione al giocatore. Per una descrizione più dettagliata delle armi si rimanda al paragrafo seguente. I crediti necessari per attivare ogni arma sono:

Simple shot	attiva dall'inizio
Fireballs	4000 crediti
Plasma gun	9000 crediti
Flame-thrower	13000 crediti
Magnetic gun	20000 crediti
Death machine	35000 crediti

WEAPONS BOOST

Tramite questo sottomenù è possibile potenziare le armi già attivate. Il lanciafiamme (flame-thrower) non può essere potenziato. I crediti necessari per potenziare le armi sono:

Simple shot	1500 crediti
Fireballs	2000 crediti
Plasma gun	5000 crediti
Flame-thrower	non potenziabile
Magnetic gun	20000 crediti
Death machine	20000 crediti

ACCESSORIES

In questo sottomenù è possibile incrementare, in caso di necessità, alcuni parametri di gioco:

Health (+10)	200 crediti
Shields (+10)	150 crediti
Energy (+10)	200 crediti
Keys	5000 crediti

EXIT

Esce dal collegamento con il terminale e ritorna al gioco. Si tenga presente che durante un collegamento con un terminale tutte le attività di gioco sono momentaneamente interrotte, comprese quelle dei nemici circostanti il giocatore. Lo stesso è quindi protetto da eventuali attacchi dai quali non potrebbe ovviamente difendersi.

6. ARMI

Durante il gioco il giocatore potrà collegarsi ai terminali per attivare nuove armi. Per l'attivazione di ogni arma è necessaria una certa quantità di crediti, variabile da arma ad arma. Solo la prima arma è già attivata sin dall'inizio del gioco.

Single shot

È l'arma attiva sin dall'inizio del gioco. Poco efficace, ha come vantaggio un consumo di energia molto contenuto ed una gittata molto lunga.

Fireballs

È di poco più efficace della precedente e possiede anch'essa una gittata abbastanza lunga.

Plasma gun

È un'arma ad effetto deflagrante abbastanza potente, ma dalla gittata inferiore.

Flame-thrower

È un classico lanciafiamme. Di scarsa maneggevolezza, ha una gittata cortissima e richiede un'utilizzo attento e parsimonioso, a causa dell'alto consumo di energia richiesto per attivarlo. Si rivela un'arma fondamentale in occasione di attacchi ravvicinati da più fronti, specie con nemici veloci e sfuggenti, come gli alieni del quarto mondo.

Magnetic gun

È un'arma dall'alto potere paralizzante. Ha una lunga gittata, ed un consumo di energia proporzionato alla sua potenza.

Death machine

È l'arma più potente disponibile. Ha un effetto devastante sui nemici colpiti, ma il suo alto consumo di energia ne consiglia un utilizzo sporadico e solo contro i nemici più ostici.

Si tenga presente che quando un'arma è potenziata il suo consumo di energia non varia, mentre la sua potenza è raddoppiata. Il lanciafiamme non può essere potenziato.

7. NEMICI

Durante il corso del gioco il giocatore incontrerà 12 diversi gruppi di nemici. Ogni arena contiene i suoi personaggi caratteristici.

Cyborg 1

È il primo nemico che si affronta nel gioco. Di tipo umanoide ed originario di Veltuus, un pianeta anch'esso dominato dagli stessi alieni che dominano la Terra, ha una scarsa intelligenza. Ogni cyborg di questo tipo fornisce 2000 punti.

Terminator

È un robot proveniente dallo stesso pianeta di origine del Cyborg 1. Ha una scarsa intelligenza e non è molto veloce, ma possiede una forte determinazione ed una discreta resistenza alle armi meno potenti. Fornisce 3500 punti.

Walker

È il nemico più ostico che si possa incontrare nel primo gruppo di livelli. Di origini simili a quelle dei precedenti personaggi, è un robot molto resistente e violento. La sua capacità di fuoco metterà a dura prova la resistenza del giocatore. Ogni Walker distrutto fornisce 5000 punti.

Guardian Eye

Il meno violento dei personaggi che si incontrano nel primo gruppo di livelli. È un essere bio-meccanico, proveniente dalle caverne del pianeta Sirius II, dove era posto a guardia delle miniere di Platenio, un composto molto raro e prezioso. È molto lento e poco resistente, si trova a guardia dei principali passaggi delle arene di gioco. Se ucciso fornisce 1000 punti.

Cyborg 2

Proveniente da Morania, un pianeta altamente tecnologico, è fornito di armi potenti ed un sistema di visione che gli permette una perfetta mira anche in condizioni di luce ed atmosfera disagiati. Abbastanza veloce ed intelligente, è però poco resistente agli attacchi con armi di media potenza. Quando ucciso fornisce 3000 punti.

Konger

È un essere bio-meccanico, proveniente da un pianeta sconosciuto. Abbastanza veloce e resistente, è dotato di una forte determinazione. Se ucciso, fornisce 4500 punti.

Scorpider

È il risultato di una mutazione genetica ed innesti bio-meccanici. Racchiude in sé la velocità di un ragno e la violenta determinazione di uno scorpione velenoso. È molto resistente, ma non ha una particolare potenza di fuoco. Vale 6000 punti.

Crehuge

È un umanoide dalle sembianze vagamente sataniche, proveniente dal pianeta rappresentato sulle carte spaziali con la sigla C64-6510. È abbastanza violento e veloce, ed ha una discreta intelligenza. Fornisce 3500 punti.

Flying skull

Proviene dallo stesso pianeta d'origine del Crehuge, ed è simile come caratteristiche al Guardian Eye. Lento e poco intelligente, è posto a guardia dei passaggi più angusti del terzo mondo. Quando ucciso, fornisce 2500 punti.

Big devil

Essere appartenente ad una razza superiore, dominava sul pianeta C64-6510 prima della venuta degli alieni. È ora posto a guardia dei punti più cruciali del terzo mondo. Ha una grande intelligenza, è abbastanza veloce ed è molto resistente. Fornisce 10000 punti.

Alien warrior

Appartiene alla razza degli alieni invasori, una particolare sottospecie creata geneticamente, allevata ed addestrata alla lotta più cruenta. Mossi da un violento e primitivo istinto animale, gli alieni di questo tipo sono molto veloci e resistenti alle armi convenzionali. Resistono un po' meno al fuoco. Sono in grado di sputare un acido in grado di corrodere l'armatura del giocatore. Fornisce 6000 punti.

Mega being

È l'essere supremo, superiore a tutte le razze conosciute e da esso dominate. È molto resistente, ha una grande potenza di fuoco ed è molto intelligente. Ha un unico difetto: è molto lento. Se ucciso fornisce 25000 punti.

8. AUTOMAPPING

Durante il gioco è possibile, tramite pressione del tasto TAB, visualizzare la mappa del livello attuale. Durante la visualizzazione della mappa il gioco è in pausa. La mappa visualizza solo le locazioni del livello già visitate o individuate dal giocatore, nascondendo invece quelle ancora da raggiungere. In questo modo, richiamando più volte la mappa durante il progredire del gioco, è possibile farsi un'idea del livello percorso. Le pareti di norma invalicabili sono di colore bianco, mentre le porte ed altri passaggi sono colorate in giallo.

9. CONSIGLI

I seguenti suggerimenti potranno risultare utili durante le varie fasi di gioco.

- Ricordate di segnare i codici di accesso ai mondi che appaiono tra i caricamenti. Eviterete così di dover giocare nuovamente le arene già terminate, a meno che non vogliate ottenere un codice di accesso migliore, rigiocando il mondo precedente e cercando di finirlo in condizioni più favorevoli, per un più agevole proseguimento del gioco.

- In molti livelli potrete trovare passaggi o teletrasporti più o meno nascosti, talvolta difficili da individuare ad occhio nudo. Se individuati (esiste un modo molto semplice per farlo...) vi permetteranno l'accesso a stanze segrete piene di power-up e crediti.

- Imparate ad usare un po' di strategia nell'affrontare i nemici, specie quelli più ostici. Talvolta è meglio rifugiarsi dietro qualche parete piuttosto che gettarsi nella mischia...

- Cercate di trovare la configurazione della tastiera a voi più congeniale. Imparate ad usare tutti i comandi disponibili per muovere il giocatore. Un suo buon controllo vi sarà indispensabile nelle situazioni più difficili e caotiche.

- Imparate ad usare con parsimonia le armi, evitando di sparare all'impazzata quando non sia strettamente necessario.

Buon divertimento!

10. CARICAMENTO DEL GIOCO, INSTALLAZIONE SU HARD DISK E SCHEMA DI PROTEZIONE

Il gioco parte tranquillamente da floppy. Basta inserire il primo disco nel drive **DF0:**, aspettare che la luce del drive si spenga, e resettare il computer (premendo contemporaneamente i tasti Control, Amiga destro e Amiga sinistro contemporaneamente). La prima schermata introduttiva dovrebbe apparire dopo pochi secondi.

Per l'installazione del gioco su hard disk si è fatto ricorso alla procedura ufficiale di installazione del sistema operativo, da attivare come un normale programma, presente sul disco 2 di **Breathless**. Una volta installato, il gioco partirà con un semplice doppio click sull'icona **Breathless**, contenuta nella omonima directory creata dal programma di installazione all'interno della partizione specificata dall'utente.

Breathless può avere problemi con Amiga senza espansione di memoria. Se il gioco sembra non funzionare correttamente, spegnete il computer, inserite il primo disco in **DF0:** e riaccendete il computer.

Se fate partire il gioco da icona, assicuratevi che non ci siano programmi che girano in background che possono interferire in qualche modo con le normali funzioni del sistema operativo e di **Breathless**.

Il gioco presenta un semplice sistema di protezione contro la pirateria. Su un foglio incluso nella confezione di **Breathless**, troverete i codici da immettere ogni volta che vi verrà richiesto dal programma.

11. FIELDS OF VISION

Breathless è stato completamente ideato e realizzato da (in ordine alfabetico):

Gianluca Abbate
Grafica 2D (textures)

Tiziano Cappiello
Musica ed effetti sonori

Pierpaolo Di Maio
Disegno delle mappe, musica ed effetti sonori

Lino Grandi
Grafica 3D (personaggi del gioco e immagini varie)

Alberto Longo
Programmatore

RINGRAZIAMENTI

Si ringraziano le seguenti persone:

AMP BBS
Claudio & Roberto Alviggi
Marcello Cafazzo
Fabio Ciucci
Luigi De Chiara
ESSEGESSE Software
Pierpaolo Irpino
Giovanni Lambiase
Pio Marano
Felice Murolo
Oreste Natale
Jarno Paananen
Luigi Solpietro
Romano Tenca
Marco (Db-line)

Special Thanks to
Tony Ianiri
Mirko Marangon
Enzo Morra
Roberto Pinto
Salvatore Stilo

This game is dedicated to the memory of Jay Miner

BREATHLESS

© FIELDS of VISION, 1994/95.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Desarrollo y diseño

Fields Of Vision

Documentación

Pierpaolo Di Maio, Salvatore Stilo

Breathless © Fields of Vision, 1994/95. Edita: Power Computing Limited.

Prohibida la reproducción de cualquiera de las partes componentes de Breathless sin la previa autorización del editor.

Advertencias

En ocasiones el estar expuesto a rápidos cambios de gráficos y a luces destellantes, puede causar en ciertas personas ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia padece o ha padecido de epilepsia consulte a un médico antes de iniciarse en el juego. Ante síntomas de mareo, convulsiones involuntarias, trastornos visuales u otros, interrumpa de inmediato el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar esta actividad.

En cualquier caso se recomienda que el jugador se sienta a cierta distancia con respecto al monitor o televisión que esté utilizando para el juego, y que se hagan intervalos de 10 minutos por cada hora de juego.

Power Computing Ltd.

44a/b Stanley Street
Bedford, MK41 7RW
Gran Bretaña

Tel: + 441234-273 000 Fax: + 441234-352 207

E-Mail : breathless@powerc.demon.co.uk

W.W.W : www.powerc.com

B.B.S : + 441234-212 627

ÍNDICE

1. La historia del juego.
2. Los mandos
3. Menú de configuración.
4. Estructura del juego.
5. Terminales.
6. Armas.
7. Enemigos.
8. Mapa autoconstruido.
9. Sugerencias.
10. Carga del juego , instalación del disco duro y protección sobre los derechos del autor.
11. Fields of Vision.
Agradecimientos.

1. LA HISTORIA DEL JUEGO

El hombre lucha por su existencia en el planeta Tierra que se encuentra bajo el dominio de una raza extraña, tiránica y muy poderosa. Un puñado de hombres, con escasas armas y con nada que perder excepto la vida, deciden organizarse en guerrillas, con el deseo de que su estancia en el planeta Tierra merezca la pena. A ellos se les unen soldados del ejército que tenía el planeta antes de la invasión.

Su destino es incierto. Las guerrillas atacan los principales puntos de abastecimiento de los invasores, pero esto les supone muchísimas bajas humanas. Cuando caen prisioneros su destino es aún más cruel: todo prisionero tiene que someterse a un proceso de regeneración biogenética y trasplante cibernético, con el propósito de convertirlo en una poderosísima arma bélica. Ahora el nuevo luchador está listo para participar en una serie de combates organizados por los invasores para su propio deleite. Los combates se celebran en un campo de batalla (o "arena" como se le llama en el juego) diseñado expresamente para tal propósito. En cada campo de batalla el luchador combatirá contra enemigos de diferentes planetas que también se hallan bajo el dominio de la raza invasora.

Si el luchador se proclama vencedor después de una serie de combates en un determinado campo de batalla, será ascendido de rango y teletransportado a un mundo nuevo, en el cual los campos de batalla se irán haciendo cada vez más arduos y peligrosos y los enemigos más temibles y sanguinarios. Sólo al final, en el último campo de batalla, el luchador combatirá contra su peor enemigo, los invasores, los cuales están representados por un cierto número de lidiadores profesionales adiestrados en la lucha. El guerrillero, ahora tiene la oportunidad de recobrar el honor y el orgullo de la raza humana oprimida.

2. LOS MANDOS

Configuración implícita:

TECLADO

Tecla de movimiento del cursor
Tecla de movimiento del cursor
A la izquierda ALT
CTRL
+ tecla de movimiento del cursor

Tabulación
Barra espaciadora

P
ESC
z
x

TECLADO NUMERICO:

8
5
2
+ -
[] / *

Movimiento hacia atrás y hacia delante.
Giro hacia la izquierda y hacia la derecha.
Arma número 1
Incrementa la velocidad del jugador. SHIFT
Movimiento hacia la izquierda y hacia la derecha.
Mapa.
Apertura de puertas, terminales y control de interruptores.
Pausa.
Pantalla con la configuración del juego.
Movimiento hacia la izquierda.
Movimiento hacia la derecha.

Mirar hacia arriba.
Mirar hacia abajo.
Volver al enfoque normal.
Aumentar o disminuir el tamaño de la ventana del juego.
Representación gráfica de la resolución pixel. (1x1, 2x1, 1x2, 2x2)

3. MENÚ DE CONFIGURACION

Al pulsar la tecla **Esc** se accede a la configuración del menú del juego. Las opciones detalladas a continuación se pueden seleccionar enmarcando la opción deseada y utilizando las teclas de movimiento del cursor y pulsando la tecla **Return** o **Enter**. Opciones:

RETURN TO GAME

Salida del menú de configuración y vuelta al juego.

WINDOW

En esta sección se pueden cambiar los parámetros del campo de juego o ventana. Intente diferentes tamaños de ventana y pixel hasta que dé con los valores adecuados que van a conseguir el máximo rendimiento de las posibilidades de su ordenador. Esta facilidad le permitirá disfrutar del juego en toda su extensión.

Window size

Modifica el tamaño de la ventana. Cuanto más pequeña sea la ventana más rápido será el juego.

Pixel size

Modifica el grado de definición de la ventana. Cuanto más pequeño sea el tamaño del pixel (1x1), mejor será la calidad de los gráficos, pero la velocidad del juego será menor. Empezar probando un pixel de 2x2.

Sight

Muestra las armas disponibles. Con las modalidades de **ON** (encendido) **OFF** (apagado).

Sound

En esta sección se pueden modificar los parámetros de sonido.

Music State

Para conectar y desconectar la música, **ON/OFF**.

Music Volume

Para subir o bajar el volumen de la música. El 4 representa el volumen máximo y el 0 la carencia total de sonido.

Audio filter

Para conectar y desconectar el filtro del audio, **ON/OFF**.

KEYBOARD

Esta modalidad permite una completa reconfiguración de las teclas de mando. Para modificar una tecla de mando, hay que enmarcar la tecla que se desea cambiar, utilizando las teclas de movimiento del cursor. Pulse **Enter** para confirmar la selección y proceda a pulsar la tecla elegida para dicha orden.

GAME OPTION

Ahora se puede introducir un código de acceso, que se haya ganado en previas etapas del juego. Para poder introducir un nuevo código, mueva las teclas de movimiento del cursor hacia el código que aparece en la pantalla y pulse **Enter**. De este modo el código antiguo desaparecerá, dando paso al nuevo código que se debe insertar. El código de acceso tiene que estar formado por cualquier combinación de 16 caracteres alfa-numéricos (del 1 al 9 y de A a Z). Si se inserta un código erróneo, el programa se lo notificará y le permitirá que lo introduzca otra vez. Cuando el código insertado sea válido, vuelva al menú principal y seleccione **RETURN TO GAME**. El juego volverá a empezar desde la posición en que se hallaba al introducir el nuevo código. **RESET ACCESS CODE**, esta modalidad permite que se vuelva al código de acceso que ya se tenía en un principio, con la combinación inicial, y en consecuencia nos lleva al comienzo del juego.

CREDITS

Agradecimientos.

QUIT GAME

Permite finalizar el juego antes de lo previsto y volver al principio. Hay que confirmar que se desea acabar el juego, con el objeto de evitar cualquier salida involuntaria.

Téngase en cuenta que: al comienzo de la primera elección aparecerá **START GAME** (comienzo del juego) en lugar de **RETURN TO GAME** (vuelta al juego) y que la facilidad **GAME OPTION** (opciones) no se podrá utilizar durante el juego.

4. ESTRUCTURA DEL JUEGO

El jugador tiene que superar 20 niveles (campos de batalla), situados en cuatro mundos diferentes. Las dimensiones y dificultades del radio de acción de cada campo de batalla aumentan de nivel a nivel, así como la temeridad de los enemigos que aparecen en el transcurso del juego. El luchador podrá seguir combatiendo siempre y cuando se declare vencedor contra un total de doce tipos diferentes de enemigos.

Cada enemigo está dotado de cualidades físicas, de comportamiento y de habilidad en la lucha que le caracterizan.

Concluido un mundo, el jugador recibe otro código de acceso para el siguiente mundo. Este código cambiará de acuerdo con los parámetros del juego que se hayan obtenido hasta ese momento (energía, salud, etc.)

Al comienzo de cada nuevo juego, se le ofrecen al jugador tres oportunidades para que pueda llegar hasta el final del mundo en que se halle. Cada vez que el luchador muere, según el parámetro de salud, el jugador comienza de nuevo dentro del nivel conseguido, hasta que agote las tres oportunidades ofrecidas. El paso siguiente será empezar de nuevo desde el principio del mundo en curso.

GAME PANEL



Los parámetros del juego que definen el estado en que se encuentra el jugador aparecen en la parte inferior de la pantalla, y se actualizan en tiempo real. En orden, de izquierda a derecha, tenemos:

Keys

Algunas puertas sólo se abrirán si el jugador posee la llave del color adecuado. Las llaves vienen en cuatro colores diferentes. Éstas permiten que el jugador abra la puerta cuando pulse el botón correspondiente al color.

Score

Muestra la puntuación obtenida por el jugador.

Health

Muestra el estado de salud del jugador. Cuando alcanza el valor 0, significa que el jugador ha perdido una de sus tres vidas disponibles.

Shields

Escudos protectores que permiten rechazar en parte los ataques del enemigo. Hay que tener en cuenta que el parámetro de salud irá disminuyendo poco a poco cuando el jugador utilice el escudo.

Energy

La eficacia del arma. Cuando alcanza el valor 0, significa que las armas no tienen municiones.

Credits

Créditos disponibles.

Weapons

En el transcurso del juego es posible encontrar más armas, hasta un máximo de seis. El color amarillo quiere decir que el arma está disponible, se puede coger; mientras que el color rojo indica que el arma está activada, no se puede coger. Los números indican las armas en el mismo orden en que aparecen en el menú de la terminal.

CREDIT AND POWER-UP

En el transcurso del juego, el jugador podrá ir coleccionando una serie de objetos que se hallan esparcidos en los campos de batalla. Cada objeto tiene una función diferente. Unos tendrán la capacidad de reconstruir, en parte o por completo, los diferentes parámetros de los jugadores (Health, shield, Energy). Otros podrán aumentar los créditos o la potencia del arma que se esté utilizando.

Health

Está representada por un pequeño botiquín. Aumenta el estado de salud con 10 puntos.

Shield

Está representada por una caja roja en intermitencia. Aumenta la protección del escudo con 10 puntos de energía.

Energy

Está representada por un arma. Vale 150 puntos de energía en armas.

Super Energy

Es un contenedor esférico gris-azulado. Vale 600 puntos de energía en armas.

Credits

Están representados por cuatro discos de diferentes colores. Los rojos valen 100 créditos, los amarillos 200, los verdes 500 y los azules 1.000.

5. TERMINALES

Las terminales son todas iguales. Se distinguen porque sus monitores son rojos. Por lo general están entre paredes. Cuando una terminal se ha puesto en marcha (al pulsar la barra espaciadora), el jugador tendrá acceso al menú que estará detallado así:

WEAPONS

Desde aquí, el jugador tendrá acceso al submenú el cual le permitirá activar nuevas armas. Para una descripción detallada de cada arma, lea el siguiente apartado. Los créditos necesarios para activar cada arma son:

Simple Shot	Activada desde un principio.
Fireballs	4.000 créditos.
Plasma gun	9.000 créditos.
Flame-thrower	13.000 créditos.
Magnetic gun	20.000 créditos.
Death machine	35.000 créditos.

WEAPONS BOOST

Al acceder a este submenú el jugador tendrá la oportunidad de recargar las armas ya activadas. No se puede recargar el lanzallamas. Los créditos que se precisan para recargar cada arma son:

Simple Shot	1.500 créditos.
Fireballs	2.000 créditos.
Plasma gun	5.000 créditos.
Flame-thrower	No es recargable.
Magnetic gun	20.000 créditos.
Death machine	20.000 créditos.

ACCESORIES

Al acceder a este submenú el jugador puede aumentar, cuando le sea necesario algunos parámetros del juego.

Health (+10)	200 créditos.
Shields (+10)	150 créditos.
Energy (+10)	200 créditos.
Keys	5.000 créditos.

EXIT

Salida y vuelta al juego.

Cuando la terminal está utilizándose, las actividades del juego están en pausa, incluyendo el movimiento de los enemigos que giran en torno al jugador.

6. ARMAS

Durante el juego el jugador puede ponerse en contacto con una terminal con el propósito de activar cualquier arma. Para activar un arma se necesita tener un cierto número de créditos, cuando se consigan los créditos necesarios se podrán intercambiar por un arma. Sólo la primera arma está activada desde el comienzo del juego.

Single shot

Es el arma con la cual el jugador empieza el juego. No es muy potente pero usa poca energía y tiene un buen alcance.

Fireballs

Un poco más potente que la anterior, y con un alcance similar.

Plasma gun

Un arma muy potente con efectos deflagrantes de poco alcance.

Flame-thrower

De difícil manejo, el lanzallamas de muy poco alcance. Es aconsejable usarlo con cuidado, debido a la cantidad de créditos que se precisan para poder activarlo. Es muy eficaz cuando los enemigos acechan desde muy cerca por diferentes direcciones, especialmente cuando son muy rápidos, como los extraterrestres que infestan el nivel cuatro.

Magnetic gun

Un arma paralizadora. Tiene un buen alcance y la energía que se requiere para poder dispararla es proporcional a su eficacia.

Death machine

Es el arma más potente. Con unos efectos sorprendentes, pero hay que tener en cuenta que utiliza una cantidad enorme de energía, por lo tanto es aconsejable usarla con cuidado, sólo contra los enemigos más difíciles.

Téngase en cuenta que cuando un arma se recarga, la energía disponible no cambia, mientras que su poder se duplica. Acuérdesse de que el lanzallamas no se puede recargar.

7. ENEMIGOS

En el transcurso del juego, el jugador se va a enfrentar contra doce grupos diferentes de enemigos.

Cyborg 1

Éste es el primer tipo de enemigos que aparecen en el juego contra quienes se tiene que enfrentar el jugador. Se parecen a los seres humanos, provienen del planeta Veltuus, que también se halla bajo el dominio de la raza invasora del planeta Tierra. No son muy inteligentes. Cada cyborg vale 2.000 puntos.

Terminator

Es un robot del mismo planeta que Cyborg 1. Es lento y poco inteligente, pero tenaz y resistente a armas poco potentes. Vale 3.500 puntos.

Walker

Es el enemigo más problemático dentro de los que se encuentran en el primer grupo de niveles. Su origen es el mismo que el de los dos enemigos anteriores. Es un robot muy violento y resistente. Su habilidad de tiro va a poner a prueba la resistencia del jugador. Cada walker vale 5.000 puntos.

Guardian Eye

Es el enemigo menos violento de todos contra los que se va a tener que enfrentar el jugador en el primer grupo de niveles. Su origen es biomecánico y proviene de las cuevas del planeta Sirius II, donde vigilaba las minas de Platenius, mineral precioso y de un valor inestimable. Es lento y poco resistente. Se encarga de vigilar los pasadizos principales del campo de batalla. Vale 3.000 puntos.

Cyborg 2

De Morania, planeta con un alto nivel tecnológico. Tiene armas potentes y un sistema de tiro especial que le permite disparar con suma precisión, incluso en las peores condiciones atmosféricas. Bastante rápido e inteligente, muestra poca resistencia ante armas de una potencia media. Vale 3.000 puntos.

Konger

De origen biomecánico, proviene de un planeta desconocido. Es obstinado, bastante rápido y resistente. Vale 4.500 puntos.

Scorpider

Es el resultado de una mutación genética y de un trasplante biomecánico. Tiene la velocidad de una araña y la violencia inflexible de un escorpión venenoso. Es muy resistente, pero carece de armas potentes. Vale 6.000 puntos.

Crehuge

Parecido a los humanos, hace recordar un poco a la imagen de un demonio, viene de un planeta que figura bajo el código C64-6510 en el mapa planetario. Es rápido, inteligente y violento. Vale 3.500 puntos.

Flying skull

Del mismo planeta que Crehuge. Tiene unas características similares a Guardian Eye. Lento, no muy inteligente y se encarga de vigilar los pasadizos más estrechos del tercer mundo. Vale 2.500 puntos.

Big devil

Este extraterrestre pertenece a una raza superior, que dominaba el planeta C64-6510 millones de años atrás, mucho antes de la llegada de los invasores que ahora dominan la totalidad del universo. El es el encargado de vigilar el punto más estratégico del tercer mundo. Muy inteligente, muy rápido y resistente. Vale 10.000 puntos.

Alien warrior

Son parte de la raza extraterrestre de invasores. Son una subespecie creada genéticamente y adiestrada para los combates más violentos. Estos extraterrestres tienen un instinto primitivo, salvaje y bestial. Son muy rápidos y resistente a las armas convencionales. Son menos resistentes al fuego. Escupen un ácido capaz de dismantelar la armadura del jugador. Cada extraterrestre vale 6.000 puntos.

Mega being

El ser supremo, superior a todas las razas conocidas, las cuales están bajo su dominio. Muy resistente, tiene grandes poderes bélicos y es muy inteligente. Sólo presenta un inconveniente, es muy lento. Si se le destruye vale 25.000 puntos.

8. MAPA AUTOCONSTRUIDO

En el transcurso del juego, pulsando la tecla TAB (tabulación) es posible ver el mapa del nivel en el cual se está jugando. Mientras que el mapa está en pantalla el juego no avanza, está parado. El mapa sólo muestra los lugares ya descubiertos, manteniendo en secreto los que no se conocen todavía. Al ver el mapa en diferentes ocasiones durante el juego, es posible verificar el camino recorrido. Las paredes sin pasadizos son blancas, mientras que las puertas y los otros pasadizos son amarillos.

9. SUGERENCIAS

Las sugerencias que se detallan a continuación pueden ser útiles en las diferentes etapas del juego.

Tome nota de los códigos de acceso que van apareciendo en la pantalla mientras que la carga del juego está en proceso. De esta manera cuando dé comienzo a un nuevo juego, no tendrá porqué empezar siempre el juego desde el principio sino lo desea. Se puede volver a jugar un mundo que ya se ha completado con anterioridad para conseguir una mejor puntuación y un mejor código de acceso, así entrará al siguiente nivel en una posición más ventajosa.

En todos los niveles, en unos más que en otros, hay pasadizos y teleportadores. Una vez que se hallan localizado (existe una manera bastante fácil...) facilitarán el acceso a habitaciones secretas llenas de "power-ups" y créditos.

Planee alguna estrategia, sobre todo cuando tenga que enfrentarse a los enemigos más poderosos. Escóndase detrás de alguna pared, es mejor que tener que enfrentarse a un elevado número de enemigos de una sola vez.

Busque la configuración del teclado con la que se sienta más cómodo. Utilice todos los mandos disponibles para mover su luchador. En las etapas más caóticas del juego, será muy importante que usted tenga un buen control de la situación.

Utilice las armas con cuidado, dispare sólo cuando le sea necesario, así ahorrará energía que le será muy útil según vaya avanzando en el juego.

!Diviértase!

10. CARGA DEL JUEGO, INSTALACIÓN EN EL DISCO DURO, Y PROTECCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL AUTOR.

Se puede acceder al juego simplemente a través de la unidad de disco. Inserte el disco 1 de "Breathless" en DFO:, espere a que la luz del dispositivo se apague y ponga el ordenador en condiciones iniciales (pulsando a un mismo tiempo las teclas de CTRL, a la derecha Amiga y a la izquierda Amiga). Transcurridos unos segundos el primer juego aparecerá en pantalla.

La instalación en el disco duro ha sido llevada a cabo por el programa oficial de instalación de "Amiga Operating System". El icono para la instalación se halla en el disco 2 de Breathless. Pulse dos veces en el icono para poder instalarlo. Una vez que esté instalado, se podrá empezar el juego pulsando dos veces en el icono de Breathless, que está en un directorio creado bajo el mismo nombre por el programa de instalación dentro de la ruta especificada por el usuario.

Téngase en cuenta que Breathless puede presentar problemas en Amiga que no tenga suficiente expansión en su memoria. Si esto le ocurre, apague el ordenador e introduzca el primer disco en DFO: y vuelva a conectar el ordenador.

Si empieza usted el programa valiéndose de los iconos, tenga en cuenta que no haya utilidades, "commodities" u otros programas en uso que puedan servir de interferencia con las funciones normales del "Operating System".

Debido a las numerosas copias ilegales que se hacen y están destruyendo el mercado de Amiga, el juego está dotado de un pequeño plan de protección. Los códigos necesarios para utilizar el juego se han imprimido en una hoja aparte, dentro de la cápsula del programa Breathless.

11. FIELDS OF VISION

Breathless ha sido diseñado y realizado en su totalidad por:
(en orden alfabético)

Gianluca Abbate

Tiziano Cappiello

Pierpaolo Di Maio

Lino Grandi

Alberto Longo

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría dar las gracias a las siguientes personas:
(en orden alfabético)

AMP BBS

Claudio & Roberto Alviggi

Marcello Cafazzo

Fabio Ciucci

Luigi De Chiara

ESSEGESSE Software

Pierpaolo Irpino

Giovanni Lambiase

Pio Marano

Felice Murolo

Oreste Natale

Jarno Paananen

Luigi Solpietro

Romano Tenca

Marco (Db-line)

Special Thanks to

Tony Ianiri

Mirko Marangon

Enzo Morra

Roberto Pinto

Salvatore Stilo

This game is dedicated to the memory of Jay Miner

©POWER COMPUTING LTD 1995