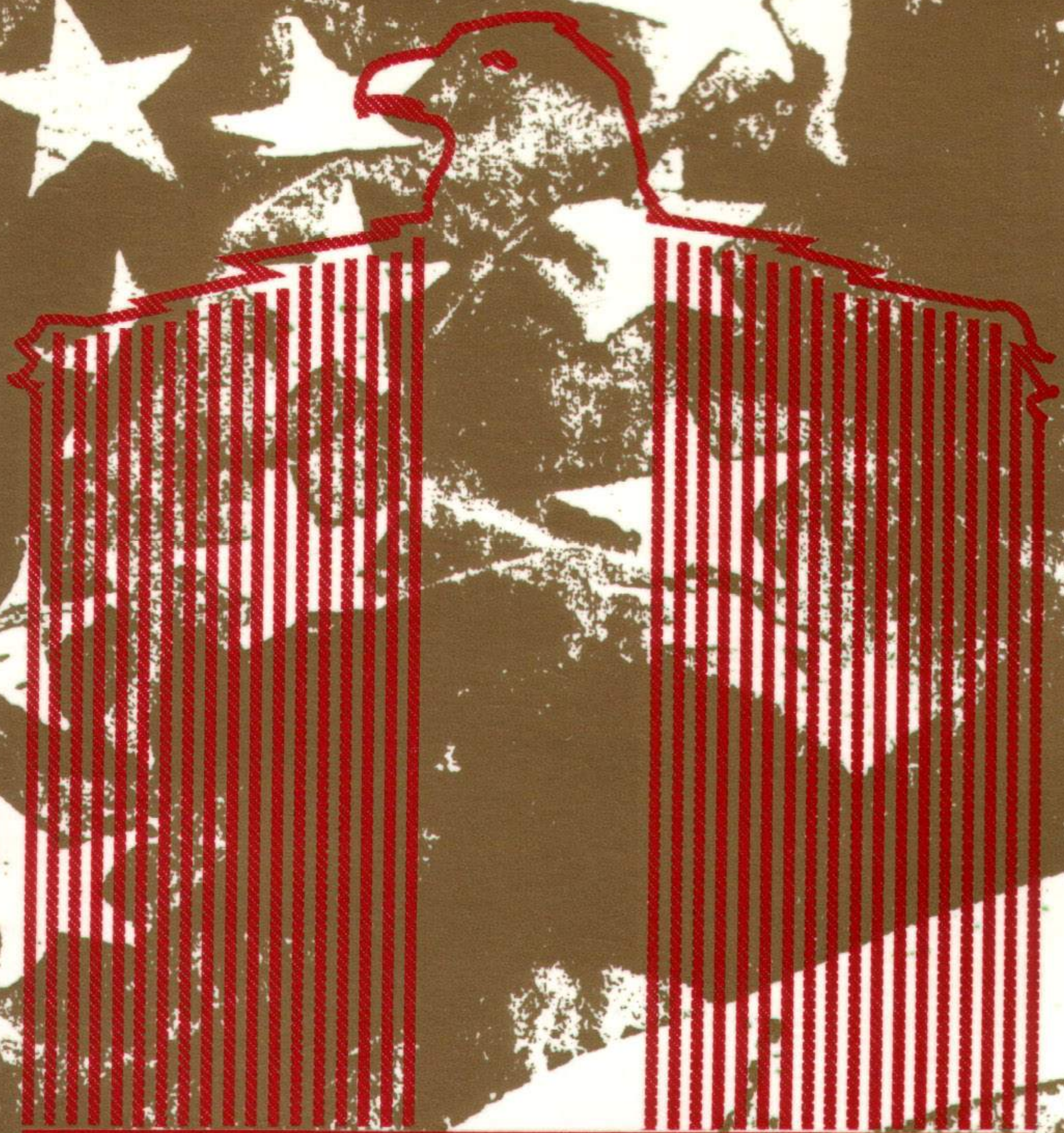




NARC



CBM AMIGA • ATARI ST

NARC

SCENARIO

NARC - now you have a chance to infiltrate the MR BIG CORPORATION, the scourge of the underworld. Outwit the army of body guards, gangs of charisma-bypass patients in trench coats, the bullet brain with the build of a rhinoceros and the breath of a dung beetle, packs of vicious canine yuppies, the psychotic clown with the evil sense of humour - you'll die, but not laughing!

But it's not all bad! You've got a chopper to back you up, a mean shiny street machine, some heavy metal hardware and pretty neat moves. Hit the enemy - and, finally, come up against the baddest, the biggest - Mr Big!

LOADING

ATARI ST

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

AMIGA 500

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

AMIGA 1000

Insert the system disk. When the Workbench disk illustration appears insert the game disk. The program will then automatically load and run.

CONTROLS

This is a one or two player game controlled by joystick or keyboard. When playing a two player game both players may select a joystick, or one player may select keyboard.

KEYS

Q	-	UP
A	-	DOWN
O	-	LEFT
P	-	RIGHT
LEFT ALT	-	FIRE

To fire missiles hold down the fire button/key for a short time and then release it.

Quickly tap UP when standing to JUMP

Quickly tap UP when crouching to STAND

Quickly tap DOWN when standing to CROUCH

F1 - PAUSE

F10 - RESTART GAME

F9 - TOGGLE MUSIC/FX

To arrest one of the enemy stand by them for a short period.

GAMEPLAY

LEVEL 1

Fight your way through the junkyard and arrest as many of the enemy as possible for bonus points. Collect bullets dropped by the enemy to obtain rapid fire. Then locate the door which will take you through the pipeline.

LEVEL 2

You are inside a subway station. Watch out for Coatmen coming out of the train doors and try to arrest them. Locate the red safe card to return to the junkyard.

LEVEL 3

Having successfully negotiated the subway you return to the junkyard where you must seize cash, drugs, bullets and missiles, arresting people where possible. A bonus will be awarded for all arrests achieved and for drugs and cash collected.

LEVEL 4

Krak Street - you are on route to the evil drug cartel HQ. Here you will meet Spike Rush who throws hypodermic needles at you - if they hit you they will inject you with drugs and you will lose strength. You must find your way to the Krak Stop drugs lab.

LEVEL 5

You are inside the drugs lab where the Krak is made. The lab is full of vials and beakers which you can destroy with missiles for bonus points.. Vicious dogs will block your path and attack you. Find the blue safe card to exit from the lab.

LEVEL 6

Outside the lab you will find yourself on a bridge where you will meet Joe Rockhead the drug addict. You can not arrest him, so you must blast him before he gets near you. Make your way across the bridge - you can jump into passing cars and drive them to cross more quickly.

LEVEL 7

Once across the bridge you are back on the streets of Sunset Strip. Kinky Pinky the mad knifeman appears here. He will attempt to kidnap the female escorts. You need to blast Kinky in order to protect the escorts as you move through this level. There are five exit doors from this level. One is locked and will require a silver safe card and the other four lead to four sub-levels.

These are called The Kennels, Kinky's Big Top, The Swamp and The Scrap Heap. One of the sub-levels contains the silver safe card you need but you will have you find out which one.

LEVEL 8

You are outside the nursery where Skyhigh grows his drugs. Blast your way through the gunmen to get to the entrance of the nursery.

LEVEL 9

Fight your way through the gunmen and Joe Rockhead and you move through the greenhouse. Collect the illegal drug plants for an extra bonus but watch out - some of them are booby trapped. Make sure you blast the gunmen as one of them will be carrying the green safe card to exit the nursery.

LEVEL 10

Back on the streets you must make your way through downtown towards the headquarters of Mr Big's evil organization KRAK. When you reach the building and enter you will have to fight through the headquarters to reach Mr Big.

LEVEL 11

Once inside Mr Big's office he will attack you in his wheelchair. When you finally manage to overcome him he will leave a gold safe card.

LEVEL 12

Mr Big, having recovered from your attack is now really angry! You will need all of your skill and a good supply of missiles to finally defeat him. He will then drop another gold card. You can use this to enter a special bonus level.

STATUS PANEL

The Status Panel displays: drugs seized, cash seized, criminals busted, number of bullets and missiles, score, lives remaining (depicted by helmets), safe cards collected, score required for extra life and scanner showing sector and position of the enemy.

HINTS AND TIPS

- * At the start of the game bust as many people as possible as this will bring you points.
- * Cash and drugs are worth collecting for points but bullets and missiles are more important as they will help you to survive. If your bullet counter drops to one you will only be able to fire one bullet at a time. Collect more bullets and you can use rapid fire.
- * Keep moving at all times to stop the baddies getting you in their line of sight.
- * Try to save your missiles for later in the game - you will need them.

NARC

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TM & © Williams Electronic Games Inc.

Programmed by Greg Michael

Additional Code by Steve Snake

Graphics by Shaun McClure, Ned Langman & Rob Whitaker

Music by Sound Images

Sound FX by Steve Snake

Produced by d.C. Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.

CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR
CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER.
IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE
FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM,
24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE
LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.

NARC

SCENARIO

NARC - vous avez la possibilité de vous infiltrer dans MR BIG CORPORATION, le plus efficace meutrier du monde des criminels. Montrez-vous plus malin que l'armée des gardes du corps, les groupes de patients charismatiques en trench-coats subissant un pontage (!!!), l'homme à la tête ronde et à la charpente ressemblant à celle d'un rhinocéros, le clown psychotique à l'humour noir; vous mourrez mais ce n'est pas drôle!

Mais ce n'est aussi noir que vous le pensez! Vous avez un chopper pour vous aider, une bagnole brillante qui fait bien, de l'artillerie lourde et des manoeuvres habiles. Frappez l'ennemi et finalement allez à l'encontre du plus méchant, le plus gros: Mr Big!

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettez votre ordinateur et le lecteur de disques en fonction. Placez ensuite la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme se chargera alors automatiquement.

AMIGA 1000

Insérez le disque système; à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette du jeu; le programme se chargera alors automatiquement.

LES COMMANDES

C'est un jeu à un ou deux joueurs, commandé par joystick ou par clavier. Lorsque vous jouez à deux, un joueur peut choisir le joystick et l'autre le clavier.

TOUCHES

Q	-	EN HAUT
A	-	EN BAS
O	-	A GAUCHE
P	-	A DROITE
ALT GAUCHE	-	TIRER

Pour tirer des missiles, enfoncez la touche/le bouton de tir pendant un court moment et relâchez-le.

Appuyez rapidement sur EN HAUT si vous voulez SAUTER lorsque vous vous trouvez debout.

Appuyez rapidement sur EN HAUT si vous voulez vous LEVER lorsque vous êtes accroupi.

Appuyez rapidement sur EN BAS si vous voulez vous ACCROUPIR lorsque vous êtes debout.

F1	-	PAUSE
F10	-	RECOMMENCER LA PARTIE
F9	-	SELECTIONNER MUSIQUE/EFFETS SONORES

Pour arrêter un des ennemis, tenez-vous près de lui pendant un court moment.

LE JEU

NIVEAU 1

Lutter contre l'ennemi en traversant l'entrepôt de ferrailleur et essayez d'en arrêter autant que vous pouvez pour obtenir des bons points. Ramassez les balles que l'ennemi laisse tomber pour tirer plus rapidement. Ensuite, repérez la porte qui vous conduira au pipeline.

NIVEAU 2

Vous vous trouvez à l'intérieur d'une station de métro. Faites attention aux hommes aux trench-coat sortant du train et essayez de les arrêter. Repérez la carte rouge de sécurité pour revenir à l'entrepôt de ferrailleur.

NIVEAU 3

Après avoir réussi à surmonter la séquence du métro, vous revenez à l'entrepôt du ferrailleur où vous devez vous emparer de l'argent, de la drogue, des balles et des missiles et arrêter autant de gens que vous pouvez. Un bon point sera accordé pour toutes les arrestations ainsi que pour la drogue et l'argent recueillis.

NIVEAU 4

Krak Street: vous vous rendez au QG du cartel mal famé de la drogue. Vous y rencontrez Spike Rush qui vous lance des aiguilles hypodermiques; si elles vous touchent, elles vous injecteront de la drogue et vous perdrez de la force. Vous devez trouver votre chemin vers Krak Stop, le labo de drogues.

NIVEAU 5

Vous vous trouvez dans le labo de drogues où le Krak est fabriqué. Le labo est rempli de fioles et de vases à bec que vous pouvez détruire avec vos missiles pour obtenir des bons points. Des chiens méchants barreront votre passage et vous attaqueront. Trouvez la carte bleue de sécurité pour sortir du labo.

NIVEAU 6

À la sortie du labo, vous vous trouvez sur un pont où vous allez rencontrer Joe Rockhead, le toxicomane. Vous ne pouvez pas l'arrêter, donc vous devez le descendre avant qu'il s'approche vers vous. Traversez le pont; vous pouvez sauter dans les voitures qui passent et les conduire pour aller plus vite.

NIVEAU 7

Une fois que vous avez traversé le pont, vous êtes de retour dans les rues de Sunset Strip. Kinky Pinky, l'homme fou au couteau apparaît. Il essaie de kidnapper des escortes de femmes. Vous devez abattre Kinky afin de protéger les femmes au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Il y a cinq portes de sortie à ce niveau. L'une d'entre elles est fermée à clé et il vous faudra une carte argentée de sécurité; les quatre autres conduisent à quatre sous-niveaux. Elles sont nommées The hKennals, Kinky's Big Top, The Swamp et The Scrap Heap. La carte argentée de sécurité dont vous avez besoin se trouve dans l'un des sous-niveaux mais il vous faudra trouver lequel d'entre eux.

NIVEAU 8

Vous vous trouvez à l'extérieur de la crèche où Skyhigh fait pousser ses plantes narcotiques. Éliminez les hommes armés pour accéder à l'entrée de la pépinière.

NIVEAU 9

Combattez les hommes armés et Joe Rockhead pour traverser la serre. Ramassez les plantes narcotiques pour obtenir un point supplémentaire mais faites attention: certaines sont piégées. Assurez-vous que vous avez éliminé les hommes armés car l'un d'entre eux porte la carte verte de sécurité vous permettant de sortir de la pépinière.

NIVEAU 10

De retour dans les rues, vous devez traverser le centre ville et vous diriger vers les quartiers généraux du cartel KRAK mal famé de Mr Big. Il vous faudra combattre l'ennemi dans tout le bâtiment pour approcher Mr Big.

NIVEAU 11

Une fois dans le bureau de MrBig, celui-ci vous attaquera de sa chaise roulante. Lorsque vous avez réussi à le vaincre, il vous laissera la carte dorée de sécurité.

NIVEAU 12

Après s'être repris de votre attaque, MrBig est maintenant vraiment en colère! Il vous faudra utiliser toute votre adresse et une bonne provision de missiles pour le vaincre. Il laissera tomber une autre carte dorée. Vous pouvez vous en servir pour passer à un niveau spécial de bonification.

LE TABLEAU DES ETATS

Le tableau des états affiche: la drogue saisie, l'argent saisi, le nombre de criminels chopés, le nombre de balles et de missiles, le score, le nombre de vies restantes (symbolisés par des casques), les cartes de sécurité recueillies, le score nécessaire pour obtenir un temps supplémentaire et un scanner montrant le secteur et la position occupée par l'ennemi.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- * Au début du jeu, éliminez autant de gens que vous pouvez car cela vous rapportera des points.
- * L'argent et la drogue valent la peine d'être recueillis pour gagner des points mais les balles et les missiles sont plus importants car ils vous permettront de survivre.
Si votre compteur de balles descend à un, vous pourrez seulement tirer une balle à la fois. Ramassez plus de balles et vous pourrez tirer plus rapidement.
- * Ne restez jamais sans bouger pour pouvoir arrêter les méchants avant que vous entriez dans leur champ de vision.
- * Essayez d'économiser vos missiles pour les niveaux élevés du jeu. Ils vous seront utiles.

NARC

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

GENERIQUE

™ & © Williams Electronic Games Inc.

Programmé par Greg Michael

Code supplémentaire par Steve Snake

Graphismes par Shaun McClure, Ned Langman et Rob Whitaker

Musique par Sound Images

Effets sonores par Steve Snake

Produit par D.C. Ward

© Ocean Software Ltd

NARC

SZENARIO

Endlich hast Du die Chance, Dich in die MR BIG CORPORATION einzuschleichen. Du mußt eine Armee von Leibwächtern überlisten, Banden von gefühllosen Geisteskranken in Regenmänteln, den Dickschädel mit dem Aussehen eines Rhinoceros und dem Mundgruch eines Mistkäfers, bössartig kläffende Hundemeuten und den psychotischen Clown - Du wirst beim Sterben nichts zu lachen haben!

Aber nicht alles ist gegen Dich: Du hast ein riesiges Messer und einiges andere an Schwermetall zur Verteidigung bei Dir, fährst eine funkelnde Karosse, und hast noch ein paar recht nette Tricks auf Lager. Vernichte Deine Gegner und stell' Dich dem Kampf mit dem miesesten, dem größten - Mr Big!

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A ein, und schalten Sie dann Ihren Computer und gegebenenfalls auch das Diskettenlaufwerk ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk, und schalten Sie dann Ihren Rechner ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

AMIGA 1000

Legen Sie die Systemdiskette in das Laufwerk, und schalten Sie dann Ihren Computer ein. Nachdem die Workbench geladen wurde, tauschen Sie die Systemdiskette gegen die Diskette mit dem Spiel aus. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine oder zwei Personen, das mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert wird. Falls Sie zu zweit sind, können Sie entweder mit zwei Joysticks oder mit einem Joystick und der Tastatur spielen.

TASTATUR

Q	-	nach oben
A	-	nach unten
O	-	nach links
P	-	nach rechts
linke ALT-Taste	-	feuern

Zum Abfeuern der Raketen halten Sie den Feuerknopf des Joysticks oder die linke ALT-Taste für einen kurzen Augenblick gedrückt und lassen dann die Taste wieder los.

Zum Springen drücken Sie kurz 'NACH OBEN' während Sie stehen.

Zum Aufstehen drücken Sie kurz 'NACH OBEN' während Sie kriechen.

Zum Kriechen drücken Sie kurz 'NACH UNTEN' während Sie stehen.

F1	-	Pause
F10	-	Spiel neu beginnen
F9	-	Musik ein- und ausschalten

Zum Verhaften eines Gegners bleiben Sie einen kurzen Augenblick neben ihm stehen.

SPIELABLAUF

EBENE 1

Kämpfen Sie sich durch den Schrottplatz, und verhaften Sie dabei so viele Gegner wie möglich, um Bonuspunkte zu erhalten. Sammeln Sie die Kugeln ein, die Ihre Gegner verloren haben. Auf diese Weise haben Sie genug Munition für ein Dauerfeuer. Suchen Sie danach die Tür, durch die Sie zur Pipeline kommen.

EBENE 2

Sie befinden sich nun in einer U-Bahnstation. Achten Sie auf Männer in langen Mänteln, die dort aussteigen, und verhaften Sie sie. Dann müssen Sie nur noch die rote Sicherheitskarte finden, um zum Schrottplatz zurückzukehren.

EBENE 3

Nachdem Sie die Aktion in der U-Bahnstation erfolgreich abgeschlossen haben, müssen Sie jetzt Bargeld und Drogen beschlagnahmen, Munition und Raketen einsammeln und Leute verhaften. Für jede Aktion bekommen Sie wieder Bonuspunkte gutgeschrieben.

EBENE 4

Krak-Straße - Sie sind auf der richtigen Spur zum Hauptquartier des teuflischen Drogenkartells. Hier treffen Sie auch auf Spike Rush, der Sie mit Spritzen angreift. Versuchen Sie, ihnen auszuweichen, ansonsten werden Sie mit Drogen vollgepumpt und verlieren dadurch an Kraft. Ziel dieser Ebene ist das Krak Stop Drogenlabor.

EBENE 5

Sie sind nun im Drogenlabor, in dem das Krak hergestellt wird. Es ist voll von Glasröhrchen und anderen Gefäßen, die Sie mit Raketen zerstören sollten. Dafür erhalten Sie wieder Bonuspunkte. Dabei werden Sie von blutrünstigen Hunden angegriffen. Finden Sie die blaue Sicherheitskarte, um diesem Labor zu entkommen.

EBENE 6

Sie haben zwar das Inferno im Labor überstanden, aber nun stehen Sie auf einer Brücke dem Drogensüchtigen Joe Rockhead gegenüber. Sie können ihn nicht verhaften, also erschießen Sie ihn, bevor er Ihnen zu nahe kommt. Überqueren Sie nun die Brücke. Sie können dabei auch in vorbeifahrende Autos springen, um schneller voranzukommen.

EBENE 7

Auf der anderen Seite der Brücke ist wieder der Sunset Strip. Aber schon erscheint Kinky Pinky, ein verrückter Messerheld. Er versucht, die weibliche Begleitung zu entführen. Um die Begleiterinnen zu schützen, müssen Sie Kinky Pinky erschießen. Auf Ihrem Weg kommen Sie an fünf Ausgängen vorbei. Einer ist verschlossen und kann nur mit der silbernen Sicherheitskarte geöffnet werden. Durch die anderen Ausgänge gelangen Sie in vier Unterebenen.

In einer dieser Unterebenen finden Sie die silberne Sicherheitskarte - den genauen Fundort müssen Sie selbst herausbekommen.

EBENE 8

Sie befinden sich jetzt vor dem Treibhaus, in dem Skyhigh die Drogen anpflanzt. Schießen Sie sich den Weg zum Eingang durch ein Spalier von Revolverhelden frei.

EBENE 9

Auf Ihrem Weg durch das Treibhaus müssen Sie sich gegen Joe Rockhead und eine Horde von Revolverhelden verteidigen, während Sie die illegalen Drogenpflanzen einsammeln. Für jede Pflanze gibt es Bonuspunkte, aber Achtung: Einige davon sind nur geschickt getarnte Bomben! Lassen Sie keinen Gegner entkommen, denn einer von Ihnen besitzt die grüne Sicherheitskarte, die Sie brauchen, um diese Ebene zu verlassen.

EBENE 10

Zurück auf der Straße müssen Sie durch die Innenstadt zum Hauptquartier von MR.BIGs Organisation gehen. Sobald Sie das Gebäude betreten, werden Sie sich den Weg zu MR.BIG freikämpfen müssen.

EBENE 11

Nachdem Sie sein Büro betreten, wird er Sie aus seinem Rollstuhl heraus angreifen. Sobald Sie ihn überwältigt haben, erhalten Sie eine goldene Sicherheitskarte.

EBENE 12

MR.BIG hat sich inzwischen von Ihrem Angriff erholt und ist jetzt richtig wütend! Sie werden sehr viel Glück und eine Menge Raketen brauchen, um ihn abzuwehren. Aber dafür erhalten Sie von ihm eine weitere goldene Sicherheitskarte, mit der Sie in eine besondere Bonus-Ebene gelangen.

ANZEIGEN

Hier finden Sie zahlreiche wichtige Informationen: Menge der beschlagnahmten Drogen und Gelder, überwältigte Gegner, Anzahl der Kugeln und Raketen, Punktestand, restliche Leben (dargestellt durch Helme), eingesammelte Sicherheitskarten, Punktezahl, die Ihnen für ein Extra-Leben noch fehlt und den Sektor und die Position Ihrer Gegner.

TIPS UND TRICKS

- * Zu Beginn des Spieles sollten Sie so viele Gegner wie möglich erledigen, da Sie damit Punkte sammeln.
- * Es lohnt sich zwar, für eine höhere Punktezahl Drogen und illegale Gelder zu beschlagnahmen, aber Munition und Raketen sind zum Überleben wichtiger. Sobald die Munitionsanzeige nur noch eine Kugel anzeigt, können Sie immer nur einen Schuß zur Zeit abfeuern. Für das Dauerfeuer benötigen Sie mehr Munition.
- * Bleiben Sie immer in Bewegung, damit Ihre Gegner Sie nicht so leicht finden.
- * Versuchen Sie, sich die Raketen für später aufzubewahren - Sie werden sie brauchen.

NARC

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

TM & © Williams Electronic Games Inc.

Programmiert von Greg Michael

Zusätzliche Module von Steve Snake

Grafiken von Shaun McClure, Ned Langman & Rob Whitaker

Musik von Sound Images

Toneffekte von Steve Snake

Deutsche Anleitung von Bodo Möllenbeck, GB

Produziert von D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.