

MASTERTRONIC

MASTERTRONIC

# Kane

An all action, thrill-packed game in 4 stages. Superb music and realistic sound.



## *The Aim of the Game*

An all action, thrill packed arcade game in four episodes where you take the role of Sheriff in a bid to make peace with the Indians. Superb music and realistic sound effects are strongly featured in this addictive game.

**Stage 1:** Shoot down birds to trade with the Indians for peace tokens. Each Peace token will give you an extra life on further levels. At least one is needed to progress to the second level.

**Stage 2:** Now reunited on your horse, ride hard across the desert and jump over the bushes and cacti to reach the next town.

**Stage 3:** You are ambushed in the town and must gun down the outlaws, to gain more bullets run to the right of the screen.

**Stage 4:** Mount your horse again and jump all the bushes in a race to get to the front of the train and stop it.

Three levels of difficulty and the option to practice each stage of the game.

### CONTROLS

#### Joystick

Q - Up

A - Down

N - Left

M - Right

Z - Fire/Jump

### LOADING INSTRUCTIONS

Hold down CTRL and press the small ENTER key.

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

© Mastertronic Limited, 1986

Made in Great Britain

Design & Artwork: Steve & Peta's Ltd., London



ELECTRIC DREAMS  
SOFTWARE

presents

# KARNOV™

**Player's Guide**

for

Commodore 64/128

Amstrad

Spectrum



### KARNOV - BEDIENUNGSANLEITUNG

Karnov, der feuerspeiende Russe, befindet sich auf der Suche nach dem verlorenen Schatz von Babylon. Er rennt, schwimmt, springt, klettert und fliegt durch neun fesselnde Spiellevels. Unzählige und bizarre Monster sind ausgeschwärmt, um ihn zu stoppen - können SIE ihm helfen, den Schatz zu finden und gegen den bösen Zauberer Ryu zu bestehen?

Karnov basiert auf dem originalen Arcade-Hit von DATA EAST

Computerschreibungen von Mr. Micro.

Eine Software Studios Produktion

Präsentiert von Electric Dreams Software

TM & c DATA EAST USA, INC. 1987

Alle Rechte vorbehalten. Herstellung unter

Lizenz von DATA EAST USA, INC.

Computerspiel - Copyright 1988, Electric Dreams Software

Programmierung: Mr Micro.

Eine Software Studios Produktion

### KANN KARNOV DIE WELT RETTEN?

Die Geschichte von Karnovs legendärer Suche beginnt friedlich in einem kleinen und unbekanntem Dorf namens Creamina, ungefähr in der Mitte jenes riesigen und sich über weiten Strecken ausdehnenden Gebietes, das als die russischen Steppen bezeichnet wird, an anderen Orten auch als Wunderland bekannt. Jinborov Karnovski, bei seinen Freunden unter dem einfacheren Namen Karnov bekannt, war zu diesem Dorf zurückgekehrt, nachdem er lange als starker Mann im Zirkus durch die Lande gezogen war. Karnov hatte sich bereits seit langem nach einem ruhigeren Leben gesehnt, wo die größte Spannung darin bestand, abends in der lokalen Taverne die Taten seiner Zirkuslaufbahn zu erzählen. Wie konnte er auch annehmen, daß seine Abenteuer bei weitem noch nicht vorbei waren? Bald würde er sich auf eine neue Reise begeben, die seine Kräfte bis zum Äußersten testen würde!

Nur einige der ältesten Bewohner kannten das Geheimnis von Creamina. Diese fast schon baufällig gewordene Ansammlung von Gebäuden diente als Versteck für einen der mächtigsten Schätze der Welt. Der Schatz von Babylon wurde seit Jahrhunderten in den Mauern von Creamina vor der Welt versteckt gehalten und von den Streikräften des Lichts bewacht. Die Legende besagt, wie die Ältesten berichten, daß großes Unheil auf die Welt heriederkommen würde, wenn der Schatz in die falschen Hände fallen sollte. Aber Sie fühlten sich alle schließlich war Creamina der letzte Ort, an dem jemand nach einem Schatz suchen würde!

Und Sie hatten genau genommen auch recht. Creamina war tatsächlich der letzte Ort, an dem Ryu, ein furchteinflößender und böser Zauberer, nach dem Schatz von Babylon suchte. Nach einer lausendjährigen Suche nach diesem Schatz aus uralten Zeiten hatten seine Spione endlich den Ort des Verstecks gefunden und ihm davon berichtet. Umgeben von seinen dämonischen Dienern fiel der große Zauberer wie ein Wirbelwind in Creamina ein und raubte den Schatz von Babylon. Damit war er aber noch keineswegs am Ende seiner ernen üblen Mächenschaften. Zur Bestrafung der Bewohner von Creamina

ließ er ihnen eine Horde von üblen Monstern zurück, um all jene zu terrorisieren, die es gewagt hatten, den Schatz vor ihm zu verstecken.

Karnov wußte, daß er der einzige war, der genügend Kräfte besaß, den bösen Zauberer Ryu zu besiegen, um den Schatz an seinen ursprünglichen Ort zurückzubringen. Schließlich konnte nicht jeder in Creamina so gut wie er Feuer spielen! Sein ungewöhnliches Talent verfluchend, und sein ebenso ungewöhnliches Glück, begab Karnov sich auf den Weg durch eine Landschaft, die jetzt von Monstern nur so heimgesucht wurde, auf der Suche nach den Fragmenten einer seit langem verloren geglaubten Karte, die ihm seinen Weg zeigen soll. Er wußte, daß er sich auf die Suche begeben mußte und daß ihm nichts anderes übrig blieb, als Ryu zu besiegen und den Schatz von Babylon zurückzugewinnen, weil sonst die Erde dem Untergang geweiht wäre!

#### LADEN VON KARNOV

Stellen Sie Ihren Computer so auf, wie es in Ihrer Gebrauchsanweisung detailliert beschrieben ist. Vergewissern Sie sich, daß alle nicht unbedingt notwendigen Zusatzgeräte - wie Drucker, Cartridge, etc. - nicht angeschlossen sind. Sollten Sie dies vergessen, so kann es zu Ladeschwierigkeiten führen.

1. Wenn Sie Ihren Commodore 64 oder 128 mit der Kassettenversion von Karnov benutzen ...
  - a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder an und schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Benutzer eines C128 sollten jetzt den C64-Modus benutzen, indem Sie GO64 eintippen, die RETURN-Taste drücken, dann die Y-Taste und schließlich nochmals die RETURN-Taste.
  - b) Schieben Sie die Karnov-Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein und vergewissern Sie sich, daß sie zuvor vollständig zurückgespult war.

- c) Drücken Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste. Drücken Sie dann die PLAY-Taste auf Ihrem Kassettenrecorder. Das Spiel sollte dann laden.
- d) Schlagen Sie nach in dieser Spielführung im Abschnitt für die Anweisungen zum Mehrfach-Laden.
  2. Wenn Sie Ihren Commodore 64 oder 128 mit der Diskettenversion von Karnov benutzen ...
    - a) Schließen Sie Ihr Diskettenlaufwerk an Ihren Computer an und schalten Sie das Laufwerk, den Computer und den Bildschirm an. Benutzer eines C128 sollten jetzt den C64 Modus benutzen, indem Sie GO64 eintippen, die RETURN-Taste drücken, dann die Y-Taste und schließlich nochmals die RETURN-Taste.
    - b) Schieben Sie die Karnov-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein. Tippen Sie LOAD\*\*\*8,1 ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Das Spiel sollte dann laden.
    - c) Schlagen Sie nach in dieser Spielführung im Abschnitt für die Anweisungen zum Mehrfach-Laden.
  3. Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Kassettenversion von Karnov benutzen ...
    - a) Schalten Sie Ihren Bildschirm und Ihren Computer AN.
    - b) Wenn Ihr Computer über ein internes Diskettenlaufwerk verfügt, sollten Sie jetzt an Ihren Computer einen kompatiblen Kassettenrecorder anschließen. Tippen Sie dann 1 tepe ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Jetzt ist Ihr Computer dazu bereit, die Daten von der Kassette zu laden. Um das '1'-Symbol zu erhalten, drücken Sie die SHIFT-Taste (Umschalter) und die @-Taste gleichzeitig.

- a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder an Ihren Spectrum an und folgen Sie dabei den Gebrauchsanweisungen des Computerhandbuchs.
- b) Wenn Sie einen Joystick benutzen, ist es unbedingt notwendig, den Interface (Anschluß) jetzt gleich anzuschließen.
- c) Schalten Sie Ihren Bildschirm, den Kassettenrecorder und den Computer AN. Wenn Ihr Spectrum jetzt einen Menü-Bildschirm anzeigt, können Sie entweder die Option für 48k oder 128k Basic wählen.
- d) Schieben Sie die Karnov-Kassette mit der Beschriftung 'Side One' (Seite 1) nach oben in den Kassettenrecorder ein. Vergewissern Sie sich, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.
- e) Tippen Sie **LOAD** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Nachdem Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders gedrückt haben, sollte das Spiel laden.
- f) Schlagen Sie nach in dieser Spielführung im Abschnitt für die Anweisungen zum Mehrfach-Laden.

#### ANWEISUNGEN FÜR DAS MEHRFACH-LADEN

Karnov ist ein Spiel zum Mehrfach-Laden, wo jeder der neun aufregenden Spiellevel einzeln geladen wird, wenn Sie den vorherigen beendet haben. Wenn Sie ein zusammenhängendes Spiel genießen wollen, MÜSSEN Sie Ihre Karnov-Kassette im Kassettenlaufwerk behalten, oder Ihre Karnov-Diskette im Diskettenlaufwerk, und zwar während allen Spielabschnitten. Auf dem Bildschirm werden Mitteilungen erscheinen, wann Sie einen Level beendet haben und was Sie als nächstes tun müssen.

Wenn Sie die Kassettenversion des Spiels laden, wird auf dem Bildschirm die Mitteilung erscheinen, daß Sie Ihre Kassette zuerst umdrehen ("turn over"), dann zurückspulen und schließlich

- c) Schieben Sie die Karnov-Kassette mit der Aufschrift 'Side One' (Seite 1) nach vorne in den Kassettenrecorder ein. Vergewissern Sie sich, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.
  - d) Zuerst drücken Sie gleichzeitig die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste, dann drücken Sie die PLAY-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Spiel sollte jetzt laden.
  - e) Schlagen Sie nach in dieser Spielführung im Abschnitt für die Anweisungen zum Mehrfach-Laden.
4. Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Diskettenversion von Karnov benutzen ...
    - a) Sollte Ihr Computer über einen eingebauten Kassettenrecorder verfügen, so schalten Sie zuerst den Computer AUS und schließen ein kompatibles Diskettenlaufwerk an Ihrem Computer an. Dann schalten Sie den Computer mit dem Diskettenlaufwerk AN. Tippen Sie jetzt "disc" ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Ihr Computer ist nun bereit, die Daten von der Diskette zu laden. Sie erhalten das "\*" Symbol durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT-Taste (Umschalter) mit der "@"-Taste.
    - b) Schieben Sie die Karnov-Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk mit der Beschriftung nach oben ein.
    - c) Tippen Sie RUN+DISC ein und drücken Sie dann die ENTER-Taste.
    - d) Schlagen Sie nach in dieser Spielführung im Abschnitt für die Anweisungen zum Mehrfach-Laden.
  5. Wenn Sie Ihren Spectrum, Spectrum +, Spectrum 128, Spectrum +2 oder Spectrum +3 mit der Kassettenversion von Karnov benutzen ...

den 'Level One' (Spiellevel 1) laden sollen. Wenn Sie getötet werden, wird man Sie dazu auffordern, die Kassette zurückzuspulen, um den 'Level One' wieder zu laden.

#### **SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN**

Wir versuchen immer, die Qualität unseres Produkteangebots weiter zu verbessern, und wir haben dazu einen hohen Standard an Qualitätskontrollen entwickelt, um Ihnen dieses Produkt anbieten zu können. Sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden von Karnov haben, so ist es sehr unwahrscheinlich, daß diese durch ein mangelhaftes Produkt hervorgerufen werden. Wir empfehlen Ihnen daher, daß Sie Ihren Computer zuerst abschalten, um den Ladevorgang sortällig zu wiederholen und zu überprüfen, ob Sie auch den richtigen Abschnitt für Ihren Computer und Ihre Software befolgen. Haben Sie dennoch Probleme, so sollten Sie Ihr Computerhandbuch konsultieren oder Ihren Händler um Rat fragen. Sollten Sie dennoch weiterhin Schwierigkeiten haben, nachdem Sie Ihre Hardware nach allen möglichen Fehlern überprüft haben, empfehlen wir Ihnen, an unsere Kundenberatung zu schreiben und um Hilfe zu fragen. Die Adresse ist:

Electronic Dreams Customer Advice  
KARNOV  
Units 3 & 4  
Lloyds Close  
Finedon Road Industrial Estate  
Wellingborough  
Northampton  
NN8 4SR  
Great Britain

Ihr Brief sollte die folgenden Details beinhalten:

- Name und Adresse
- Eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber zu erreichen sind (falls vorhanden).

- Der Name des Produktes, mit dem Sie Probleme haben.
- Ob es eine Kassette oder eine Diskette ist.
- Der Computer und die angeschlossenen Geräte, die Sie benutzen (Joystick, etc.).
- Wann und wo Sie das Produkt käuflich erworben haben.
- Eine detaillierte Beschreibung der Schwierigkeiten, die Sie mit dem Produkt haben.

Bitte senden Sie uns nicht das Produkt, es sei denn, wir fordern Sie dazu auf, um es zu testen.

#### **ICONS UND WIE SIE ZU BENUTZEN SIND**

Sie können 11 Gegenstände auf Ihrem Weg einsammeln:

'K': 50 von diesen werden für ein Extra-Leben benötigt.

Äpfel: Dies gibt Ihnen die häufig benötigte Extra-Energie für Ihre Feuerkraft.

Die übrigen neun Gegenstände sind Icons, die Sie einsammeln können, um sie später im Spielverlauf zu verwenden. Wenn Sie sie eingesammelt haben, erscheinen diese in kleinen Fenstern am unteren Bildschirmrand. Die ersten fünf Icons Ihrer Sammlung leuchten jeweils abwechselnd auf, wenn Sie Karnov nach links oder rechts bewegen. Wenn Sie ein bestimmtes Icon wählen wollen, müssen Sie Karnovs Position so einstellen, bis das gewünschte Icon aufleuchtet. Dann drücken Sie die 'Y'-Taste (für alle Versionen).

Stiefel: Diese verdoppeln die Sprungkraft von Karnov und helfen ihm, schneller zu rennen.

Bomben: Benutzen Sie diese nicht einfach nur, um die Monster in die Luft zu jagen. Diese können auch recht behilflich sein bei der Beseitigung von Hindernissen, wie zum Beispiel Wänden. Sie können sich natürlich

## SCHNELLFÜHRUNG DURCH DIE KONTROLLEN

Spectrum, Spectrum +, Spectrum128, Spectrum +2, Spectrum +3

Hoch Springen/Klettern - Q  
Runter Springen/Klettern - A  
Links - O  
Rechts - P  
Feuer - Leertaste ('Spacebar')  
Ein Icon Wählen - Y  
Pause - ENTER-Taste  
Spiel neu Starten - SHIFT-Taste mit Symbol '#' & BREAK

Oder Kempston Joystick.

Der Sinclair Joystick kann auch für den +2 benutzt werden.

Commodore 64/128

Hoch Springen/Klettern - ;  
Runter Springen/Klettern - /  
Links - Z  
Rechts - X  
Ein Icon Wählen - Y  
Pause - RUN/STOP-Taste  
Spiel neu Starten - RUN/STOP-Taste & RESTORE-Taste  
Feuer - Leertaste ('Spacebar')

Oder Joystick in 'Port 2'.

Amstrad CPC 464 / 664 / 6128

Hoch Springen/Klettern - Q  
Runter Springen/Klettern - A  
Links - O  
Rechts - P

auch einen Vorrat an Bomben anlegen - aber halten Sie sich weit genug entfernt auf, wenn Sie eine der Bomben verwenden: Sie könnten sich sonst selber in die Luft jagen!

Benutzen Sie diese, um Icons 'Außer Reichweite' einzusammeln.

Diese geben Karnov eine zusätzliche Angriffskraft. Springen Sie einfach hoch, um ihn wieder einzufangen, damit Sie ihn wieder benutzen können!

Diese geben Karnov kurzzeitig eine überlegene Feuerkraft.

Die letzten vier Icons sind zu einem späteren Zeitpunkt erhältlich, wenn die Zeit dazu angemessen erscheint.

Diese sind wie folgt:

Flügel: Zum Fliegen !!

Schwimmkappe: Damit können Sie schneller schwimmen.

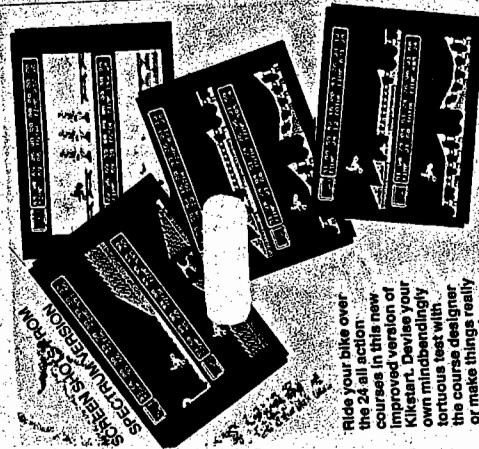
Tarnkappe: Diese leuchtet auf, wenn sich unsichtbare Icons auf dem Bildschirm befinden. Durch Drücken der 'Y'-Taste machen Sie diese sichtbar.

Karren: Benutzen Sie ihn bergabwärts. Der Karren tötet alle Monster, die sich Ihnen in den Weg stellen.

Bedenken Sie, daß viele Gegenstände sich außerhalb Ihrer Sicht befinden. Erforschen Sie also die Umgebung und wählen Sie Ihre Route mit äußerster Sorgfalt, denn von jetzt an sind Sie auf sich alleine gestellt.



Feuer - Leertaste ('Spacebar') oder 'Copy'-Taste  
Ein Icon Wählen - Y  
Pause - ESC-Taste  
Spiel neu Starten - SHIFT-Taste & CTRL-Taste & ESC-Taste  
Oder Joystick 1, oder Cursor-Tasten.

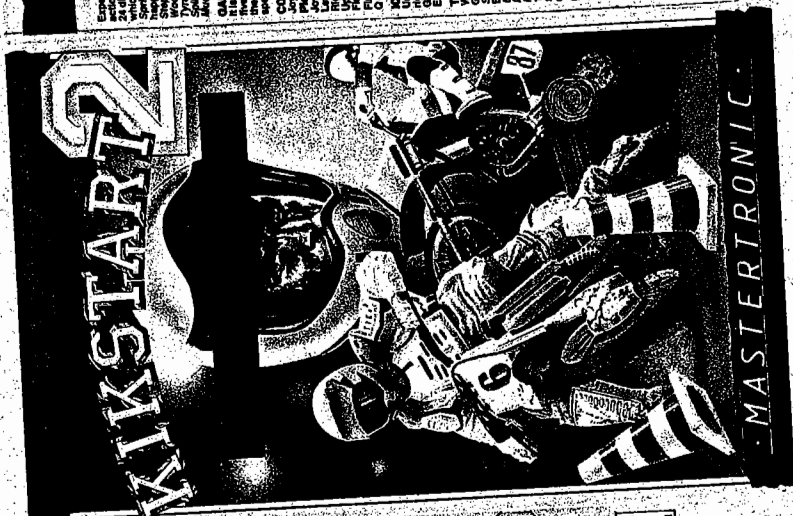


Ride your bike over the 24 all action courses in this new improved version of Kikstart. Devise your own mindbendingly tortuous test with the course designer or make things really easy - the choice is yours!  
**JOYSTICK OR KEYBOARD**  
**GAME FOR BUDDY**  
**GAME OF THE YEAR**  
**CONVERTED BY:**  
**KCOM DESIGN**

MANUFACTURED IN THE U.K.



RECORDED ON  
**BASF**  
 MASTER  
 TAPE



Experience the thrills and spills of air bike riding in the new improved all action simulation containing 24 carefully designed courses for the numerous hazards and obstacles which will come your way. These include:

- Springboards - Jump down the air, although you can prevent this from happening by pressing the fire button.
- Shells and plastic tubes - You will have to jump over these.
- Wooden jumps and ramps - You must jump over these as if it is dangerous to jump.
- Spikes - Avoid these at all costs, as they will slow you down.
- May - Watch out!

**GAMEPLAY**  
 The 24 courses which are listed in the 'Go to Editor' screen will react to the most common keyboard and joystick actions. The timer will count at twice the normal speed.

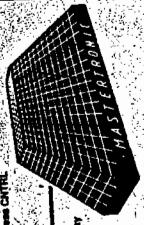
**CONTROLS**  
 Joystick or Keyboard  
 Player 1  
 Jump  
 Right  
 Left  
 Fire  
 O - Turns off the screen

**MOVES**  
 When you enter the Editor option, you will be in a screen which allows you to select: Even left to right, the player's name, the course to go to, or a new player to add. The appropriate key to select the course you wish to play.

**EDIT OPTION**  
 When you enter the Editor option, you will be in a screen which allows you to select: Even left to right, the player's name, the course to go to, or a new player to add. The appropriate key to select the course you wish to play.

**LOADING INSTRUCTIONS**  
 Answered questions: Type **TAPE** and press **RETURN**, Press **CTRL** and small **ENTER**.

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and will not be reproduced without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.  
 © Mastertronic Limited 1987  
 Design: Home & Picture Ltd, London



## NETIK

eralt i universet er bevægelsens love konstante. Ændres eller forstyrres disse love ver alt imidlertid kaos, og bevægelse i rummet bliver til en udfordring i hændighed, hvor det at undgå andre genstande udvikler sig til en taktisk kamp.

netik er sådan en verden. Det er din opgave at genetablere lovenes naturlige lance. Du skal aflevere ordet 'fred' til Kinematoren, som så vil udøve sin kontrol er de kosmiske kræfter. De tre bogstaver der danner ordet er spredt ud over de ogfyrrte Kinetiske zoner, og det er din opgave at finde dem.

t sfæriske hydro-fartøj er ideelt egnet til at modstå trykket fra de tyngdekraften m du kommer tin at møde. Når når du begynder spillet er det imidlertid ikke muligt dig at udfordre dem. Mens du bevæger dig afsted vil du være i stand til at samle våben, forskellige thrusters, et deflektor skjold og et teleport system der beskytte dig mod de kinetiske kræfter eller bevæbne dig imod de mange flyggere. Bevæg dig blot ind over det udstyr du ønsker at samle op, og det vil ver installeret i den netop valgte instrument boks (den lyser rødt). Det udstyr der erede er installeret i denne boks, vil blive flyttet og teleporteret tilbage til dets rindelige plads.

### UDSTYR

**Deflektor Skjold** - Beskytter dig imod alle indbyggerne bortset fra tyven.  
**Smisk Spray** - Dette våben aktiveres med aktionstasten og det spreder indbyg-  
ne. De stærkt ætsende syrer kan også æde sig gennem vægge.

**Kontrol Thruster** - Ophæver alle tyngdekraften på planeten så som friktion og  
ing, og sætter dig således i stand til at bevæge dig normalt.

**ti-Grav Thruster** - Ophæver kun tyngdekraften.

**eport System** - Sætter dig i stand til at teleportere til hvilken som helst zone,  
rset fra de centrale forsvarszoner der fører til Kinematoren.

skal sikre dig at teleporteren er aktiveret på instrumentpanelet før du trykker på  
tionstasten, hvorefter teleportations kontrollen vil komme til syne. Hver skærm  
rer kode der består af en serie på tre figurer. Det er denne kode du skal  
tas. Når du ønsker at springe til den specielle skærm. Berør de givne figurer i  
i korrekte rækkefølge ved at manøvrere hydro-fartøjet til midten af den cirkel  
ureme danner på teleportationsskærmen, og koden vil komme til syne i boksen  
venstre. Hvis det er den rigtige kode, vil du befinde dig på den tilsvarende skærm,  
n er det den forkerte vil du være tilbage på den skærm du forlod. Teleporterer  
i kun bruges en gang.

**dro-Energi** - Din energi beholdning kan aflæses på kolonnen til højre for kontrol-  
telet. Det er muligt gradvist at genoplade energi ved at sænke dit hydro-fartøj ned  
vilket som helst af de mange vandhuller, eller ved at samle de sjældne  
rusblomster der øjeblikkeligt giver dig fuld energi og fjører 500 points til din score.  
er vigtigt at du bliver ved med at oplade din energi, idet du bliver destrueret hvis  
løber tør.

**nder** - Når du først er begyndt på spillet må du ikke lade dig narre af den frodige  
røksning eller de rolige bykomplekser - de rummer hver for sig deres egne farer!!

**It Og Gult Fosfor** - Rødt fosfor er dødeligt og gult fosfor binder dig til dets  
flade. De findes på bevoksningen og i byerne, og berøring er farligt for dit  
bred.

**ermer Og Starmøber** - Disse er de simpleste organiske livsformer på Kinetik, og  
de er parasitter, vil deres berøring æde din energi op. Starmøberne er farligere,  
de vil forsøge at suge sig fast på dig og dræne al din energi. Begge er  
meladende intelligente, men de vil benytte alt hvad der står i deres magt til  
ægge forhindringer på din vej. Hvis du har fundet den kemiske spray, kan du  
ytte den til at sprede dem.

**bolde, Diskoider Og Bladere** - Disse er mekaniske enheder på Kinetik. De  
iligner Gwermemes og Starmøbemes frustrerende udfoldelser, idet de oplader  
s egne batterier ved at dræne din energi. Disse kan også spredes ved at benytte  
kemiske spray.

**an** - Denne mere intelligente livsform vil tage et stykke udstyr fra dit  
rum **anel** hvis den berøres. Denne genstand vil blive leveret tilbage til den  
a den kom fra.

spillets begyndelse er du i besiddelse af tre sfæriske fartøjer, og du vinder et  
te, når du har scoret 10.000 points.

### TASTATUR KONTROL

	Spectrum	Amstrad	Commodore
stre	9	9	9
e	0	0	0
	A	A	A
	Z	Z	Z
ument valg	Q-P	CNTRL	SPACE
on	X-symb. Shift	CAPS LOCK	+
se	SPACE	ESC	=
rtter spil	CAPS SHIFT+SPACE	ESC to gange	RUNSTOP+RESTORE

du kan benytte en styrepind (port 2 på din Commodore).

### LADEINSTRUKTIONER

**CTRUM**  
Skriv LOAD. Tryk på ENTER og derpå PLAY

**STRAD**  
CPC 6128, 664 og CPC 464 med diskette.  
old SHIFT og tryk på @ tasten. Skriv TAPE og tryk derpå RETURN.  
Følg så CPC 464 ladeinstruktioner.

**464**  
old CNTRL og tryk den lille ENTER tast. Tryk på PLAY.

**AMODORE 64/128**  
old på SHIFT og tryk RUN/STOP. Tryk på PLAY.

## KINETIK

Im ganzen Universum sind die Bewegungsgesetze gleichbleibend, werden diese jedoch verändert oder entstellt, gerät alles in ein Chaos. Das Bewegen in All wird zu einer Herausforderung an die Geschicklichkeit, und die Vermeidung anderer Gegenstände zu einem taktischen Kampf.

Kinetik ist eine solche Welt. Es ist Ihre Mission, das natürliche Gleichgewicht der Gesetze wiederherzustellen. Sie müssen das Friedenswort in die Hände von Kinematoren legen, der dann die Kontrolle über die Kräfte im All ausüben wird. Die drei Buchstaben, die das Friedenswort bilden, liegen in den 43 Zonen auf Kinetik verstreut; es ist Ihre Aufgabe sie zu finden.

Ihr sphärisches Hydro-Schiff eignet sich hervorragend zum Aushalten des Drucks der Gravitationskräfte, auf die Sie stossen werden; allerdings haben Sie am Anfang des Spiels keine Gelegenheit diese herauszufordern. Im Laufe des Spiels haben Sie die Möglichkeit, Waffen, verschiedene Triebwerke, ein Deflektor-Schild und ein Teleport-System zu sammeln, das Sie vor den Angriffen von Kinetik beschützen, und Sie zur Abwehr der Vielzahl an Bewohnern bewaffnen wird. Um die Ausrüstung aufzuheben, müssen Sie sich einfach darüberbewegen, und der Gegenstand wird in den, zu diesem Zeitpunkt gewählten, Instrumentenkasten eingesetzt (rot angezeigt).

### AUSRÜSTUNG

**Deflektor-Schild** - Beschützt Sie vor allen Einwohnern, ausser dem Dieb.

**Chemikaliensprüher** - Wird durch die Programmaktionstaste aktiviert. Diese Waffe treibt die Einwohner auseinander. Seine hochätzenden Säuren können sich auch durch Wände fressen.

**E.Z. Kontroll-Triebwerk** - Hebt alle Gravitationskräfte auf dem Planet, einschliesslich Reibung und Aufprall, auf, und ermöglicht es Ihnen so, sich normal zu bewegen.

**Antigravitations-Triebwerk** - Hebt nur die Schwerkraft auf.

**Teleport-System** - Erlaubt Ihnen in alle Zonen zu teleportieren, mit Ausnahme der Zentralverteidigungszonen, die zum Kinematoren führen.

Vor Gebrauch des Teleporters müssen Sie darauf achten, dass der Teleportier-Kasten auf der Instrumentenanzeigetafel angezeigt ist, dann Programmaktionstaste drücken. Nun sehen Sie die Teleportier-Kontrollen. Jedes Bild ist mit einem bestimmten Code von drei aufeinanderfolgenden Figuren versehen. Um in ein bestimmtes Bild zu gelangen, muss der entsprechende Code eingegeben werden. Bewegen Sie Ihr Hydro-Schiff in die Mitte des Kreises, in dem sich die drei Figuren befinden. Nun müssen Sie die Figuren in der richtigen Reihenfolge berühren und der Code wird in dem Kasten rechts davon erscheinen. War der eingegebene Code richtig, erscheinen Sie in dem entsprechenden Bild, war der Code falsch, erscheinen Sie in dem Bild, das Sie gerade verlassen haben. Der Teleporter darf nur einmal benutzt werden.

**Hydro-Kraft** - Ihr Leistungspegel wird auf dem Leistungsanzeiger, der sich rechts auf der Kontrolltafel befindet, angezeigt. Kraftstoff kann nach und nach aufgetankt werden, indem Sie Ihr Hydro-Schiff in eins der zahlreichen Tümpel eintauchen, oder die selteneren Blumen sammeln, was Ihnen sowohl sofort volle Energie, wie auch

einen Punktebonus von 500 Punkten gibt. Es ist wichtig darauf zu achten, dass Ihr Kraftstoff stets aufgefüllt bleibt, läuft er Ihnen aus, werden Sie vernichtet.

**Feinde** - Lassen Sie sich im Laufe des Spiels nicht von der scheinbar üppigen Pflanzenwelt und den ruhigen Städten irreführen - jede ist auf ihre Art gefährlich!!

**Rote Und Gelbe Phosphate** - Rote Phosphate sind tödlich, gelbe Phosphate binden Sie an ihre Oberfläche. Sie befinden sich in der Pflanzenwelt und in den Städten; der Kontakt mit ihnen ist gesundheitsgefährdend.

**Gwers Und Starmobas** - Dies sind die einfachen organischen Lebensformen auf Kinetik. Da sie Parasiten sind, wird ihre Berührung Ihre ganze Energie "wegfressen". Die Starmobas sind gefährlicher, da sie versuchen werden, sich an Sie zu haften, um Ihnen so Ihre ganze Kraft zu entziehen. Beide erscheinen geistlos, jedoch werden sie alles in ihrer Macht versuchen, Sie von Ihrem Weg abzuziehen. Falls Sie den Chemikaliensprüher gefunden haben, können Sie sie damit auseinandertreiben.

**Stabälle Diskoid Und Klingen** - Dies sind mechanische Wesen auf Kinetik. Sie ahnen die grotesken Laten der Gwers und Starmobas nach und entziehen Ihnen Ihre Energie, um ihre eigenen Batterien aufzufüllen. Auch sie können mit dem Chemikaliensprüher auseinandergetrieben werden.

**Der Dieb** - Diese intelligentere Lebensform wird, falls Sie mit ihm in Berührung kommen, ein Gegenstand Ihrer Ausrüstung auf der Instrumentenanzeigetafel wegnehmen. Dieser Gegenstand wird in seine ursprüngliche Zone zurückbefördert.

Sie beginnen das Spiel mit drei sphärischen Raumschiffen, ein weiteres wird erworben, wenn Sie 10000 Punkte erreicht haben.

### TASTENSTEUERUNG

	Spectrum	Amstrad	Commodore
Links	9	9	9
Rechts	0	0	0
Hoch	A	A	A
Runter	Z	Z	Z
Instrumentenwahl	Q-P	CNTRL	LEERTASTE
Spielbeginn	X-Symbol Shift	CAPS LOCK	+
Pause	LEERTASTE	ESC	=
Spielende	CAPS SHIFT+LEERTASTE	ESC zweimal	RUN/STOP+RESTORE

Auch Steuerhebel verwendbar (Port 2 auf dem Commodore 64-Computer)

### LADEANWEISUNGEN

**SPECTRUM**  
LOAD"" tippen, ENTER drücken, dann PLAY drücken.

**AMSTRAD**  
CPC 6128, 664 und CPC 464 mit Diskette.  
SHIFT heruntergedrückthalten und @-Taste drücken. TAPE tippen, dann RETURN drücken. Nun befolgen Sie die CPC 464 Ladeanweisungen.

**CPC 464**  
-CNTRL heruntergedrückthalten und kleine ENTER-Taste drücken, PLAY drücken.

**COMMODORE 64/128**  
SHIFT heruntergedrückthalten und RUN/STOP drücken. PLAY drücken.



## FEATURES

KNIGHT LORE features filmation, a unique process whereby you have complete freedom within the confines of your imagination, to do as you wish with any of the objects and items found within KNIGHT LORE.

- 3D Scenery
- Monsters
- Dungeons
- Castle
- Halls
- Corridors
- Impalers
- Ball Chains
- Blocks
- Rover
- Claylike
- Spore
- Flask
- Leaves
- Stairways
- Doorways
- Portcullis
- Jump Button
- Materialization
- Continuous Pause
- Collection Feature
- Sundial Face Clock
- Spell Ingredients
- Ingredient Display
- 5 Dimensional Movement
- Moving Floorways
- Different Levels
- Extra Lives
- Parapets
- Balconies
- Surfing Demons
- Caged Monsters
- Hidden Treasures
- Superb Graphics
- Amazing Animation
- Status Scrolls
- Day Display
- Sun
- Moon
- Traps
- Teara
- Wizard Melkhor
- Magic Spells
- Flotation
- Sabreman
- Metamorphic Change
- Gargoyles
- Magic Spells

All software, graphics and audio visual by  
**ULTIMATE PLAY THE GAME**  
 Origin: Name of Ashby Computers & Graphics Ltd.  
 Made in England  
 680000



## KNIGHT LORE

### CONTROLLING YOUR ADVENTURER

#### KEYBOARD CONTROLS

**LEFT** Your Adventurer will turn left using the Z, C, B and M keys.

**RIGHT** Your Adventurer will turn right using the X, V and N keys.

**MOVE FORWARD** Your Adventurer will move forward using any key on the second row.

A, S, D, F, etc.

**JUMP** Your Adventurer will jump using any key on the third row Q, W, E, R, etc.

**PICK UP/DROP** Your Adventurer will pick up or drop an object using the I-O keys.

**PAUSE** The whole game can be paused by using the SHIFT key.

#### JOYSTICK CONTROLS

Your Adventurer can be fully controlled by using a JOYSTICK, by replacing the LEFT, RIGHT, FORWARD, JUMP and PICK UP/DROP commands.

#### DIRECTIONAL CONTROLS

**PICK UP/DROP** is operated by using the SPACE BAR or DIRECTIONAL CONTROL.

### GUARANTEE

WE GUARANTEE PLAY THE GAME software products have a 5 year guarantee. If this tape ever fails to load it will be replaced totally free of charge. If returned, "cleaned only" with details and proof of purchase directly to ULTIMATE PLAY THE GAME, at the address shown. If the tape shows any form of damage, please get it due to the use of dirty or faulty equipment, please include £2.00 to cover replacement costs. This guarantee does not affect your statutory consumer rights.

Proper and correct maintenance of your cassette player equipment, including periodic cleaning of player head and pinch roller wheels, will ensure the prolonged and trouble free operation of both recorder and software.

## KNIGHT LORE

### LOADING INSTRUCTIONS

1. Place the cassette tape in the recorder and rewind to the beginning.

2. Type RUN"

3. Press PLAY on the cassette recorder.

4. Press any key.

5. KNIGHT LORE will now load automatically.

If loading is unsuccessful, rewind the cassette, adjust the VOLUME control on the recorder and try again.

6. PLAY THE GAME.

### COPYRIGHT NOTICE

KNIGHT LORE Copyright, ULTIMATE PLAY THE GAME, Copyright & Trade Name, 1984 Ashby Computers & Graphics Ltd. All rights reserved Worldwide. The game and name KNIGHT LORE and all of its associated hardware, software, code, listing, audio effects, graphics, illustrations and text are the exclusive property and copyright of ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD. and may not be copied, transmitted, transferred, reproduced, hired, lent, distributed, stored or modified in any form, in full or in part, without the express written permission of Ashby Computers & Graphics Ltd., The Green, Ashby de la Zouch, Leicestershire LE66 5JU, England.

Due to the enormous complexity and nature of the interactive KNIGHTLORE U.K.S. adventure software, it is almost impossible to guarantee continuous and error-free operation. Although, should any fault prevail, please contact ourselves, enabling the correction of any future versions.

## THE WEREWOLF

My journey's end is near, as the last few ebbs of daylight dance fleetingly in the cooling twilight. And then suddenly dart off to chase the red sinking sun. Behind me I feel night's dark icy fingers slither up long looming shadows, hiding behind large mounds and boulders, watching my every move. . . .

silently waiting . . .

For days I have journeyed from the realms of the jungle wulf to 'KNIGHT LORE' castle to seek the old dying wizard and ask for his help to free me from this deadly curse. . . . For countless nights I have slept chained to trees to keep my deadly curse at bay, but now I am here

My footsteps echo around the damp mossy walls of the large chamber, as I enter through the open main gateway, colossal doors judder open in an untouched groaning symphony, beckoning me forward on my quest.

I sense the old wizard's gaze playing upon me, encapsulated within the labyrinth of traps and tests, to keep out all but the most persistent of unwanted guests who seek an audience with the great

wizard MELKHIOR.

Suddenly a cool blue mist starts to ebb forth from the cracks in the ancient stone-work. As it does so it begins to take form and becomes a powerful swimming swirling vortex of energy.

Over all of the noise can be heard the chanting and singing of long forgotten tunes, all sung in a blur of forgetfulness.

## THE WIZARD

WERE NOW THAN ALL,  
HIS HELP YOU SEEK WITHIN THIS WALL  
FOR FORTY DAYS YOUR QUEST MAY LAST  
LOCATE THE POTION, MAKE IT FAST  
THIS HIDEOUS SPELL UPON YOUR SOUL  
TO LOSE ITS HOLD MUST BE YOUR GOAL  
BEWARE, THE TRAPS FROM HERE BEGIN  
THE CAULDRON TELLS WHAT MUST GO IN  
TO BREAK THE CURSE AND MAKE THE SPELL  
TO SAVE YOURSELF AND MAKE YOU WELL.

The mist suddenly ceases its action and dissipates as quickly as it came. I drop to the floor and with full knowledge of the old wizard I begin my quest.

Dimly lit torches light the massive stone walls, their tired flickering flames never seeming to penetrate the inky darkness for more than a few feet . . .

Crystalline Merkyils, hideous Hobgoblins, stand frozen on huge monoliths, glittering in the cool trembling moonlight. Encapsulated by the old wizard long ago, they await their fate in an un-ending task of defence, silently and stoney.

This is to be their everlasting fate as guardians of KNIGHT LORE castle, until the ultimate death of the old sorcerer . . .

The moon has risen quickly and in the fullness of its cool blue light, I become a Werewolf . . .

My fate is now all too clear, I have but forty days and forty nights to find the old Wizard and seek his help and magical instruction, before my tormented soul becomes forever a werewolf.





# KONAMI'S GOLF

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Konamis Golf kann an den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.

Endlich! Die seit langem erwartete Eröffnung des KCC - des Konami Country Club! Neun Löcher, Par 36, ein wunderbar rollender Platz! Möchtest Du ein Spiel nach Schlägen? Oder lieber ein Match-Spiel? Du hast die Wahl in Konamis Golfspiel. Schlag um Schlag kannst Du mit Deinem Golfspiel glänzen, indem Du den richtigen Schläger für jedes Spiel auswählst und den Windfaktor und die Lage des Grasses auf dem Grün mit einbeziehst.

Bring Deinen Lieblingspartner mit und freue Dich über tolle Golf-Ferien!

## LADEN

### CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenfach, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste

(Das Symbol heißt Du, indem Du die Umschalt-Taste festhältst und @ drückst.)

### CPC 664 und 6128

Schleife einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

## DAS SPIEL

Dieses Spiel kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden und wird entweder mit der Tastatur des Computers oder mit dem Joystick kontrolliert.

Wähle aus zwischen Schlagspiel oder Matchspiel. Beim Schlagspiel ergibt sich Deine Punktezahl aus der Anzahl Schläge, die Du benötigst, um die neun Löcher zu vollenden. Beim Matchspiel wird jedes Loch separat bewertet; der erste Spieler, der fünf Löcher gewinnt, ist Sieger des Spiels.

Wähle aus, welches Spiel Du spielen willst. Bringe den Handindikator entweder mit den AUF und AB Tasten in Position, oder indem Du den Joystick auf und ab bewegst.

1 SPIELER SCHLAGSPIEL

2 SPIELER MATCHSPIEL

Nachdem Du ein Spiel ausgewählt hast, drücke die LEERTASTE auf dem Computer oder den FIREKNOFF am Joystick, um das Spiel zu beginnen (nach neun Löchern ist das Spiel beendet).

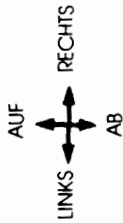
### KONAMI COUNTRY CLUB

LOCH	PAIR	DISTANZ
1	4	475M
2	4	360M
3	4	362M
4	5	475M
5	3	168M
6	4	477M
7	4	472M
8	4	244M
9	4	479M

"OB" - wenn Dein Ball über die Abgrenzung fliegt, kannst Du den Schlag mit zwei Strafpunkten wiederholen. Bunkerschläge fliegen eine kürzere Distanz. Versuche nicht, mit einem Holz aus dem Raub herauszukommen.

Bei zwei Spielern wird die Reihenfolge nach den normalen Golfregeln festgelegt. Rechts auf dem Bildschirm flimmert "1p" oder "2p" um anzuzeigen, welcher Spieler an der Reihe ist. Spieler No. 1 beginnt zuerst beim ersten Loch des Spiels. Bei Tee Schlägen spielt der Spieler mit der höheren Punktezahl beim vorherigen Loch zuerst. Nach dem zweiten Schlag spielt derjenige Spieler zuerst, dessen Ball am weitesten vom Flaggenstock weg ist. Bei zwei Spielern spielt Spieler No. 1 mit dem weissen, Spieler No. 2 mit dem blauen Ball.

## STEUERUNGEN JOYSTICK



FIRE - FEUER

### TASTATUR

KURSOR NACH OBEN - AUF  
KURSOR NACH UNTEN - AB  
KURSOR NACH LINKS - LINKS  
KURSOR NACH RECHTS - RECHTS  
LEERTASTE - FEUER

⊙ - WIEDERBEGINN DES SPIELS

Entscheide zuerst, mit welchem Balltyp Du spielen willst. Dies geschieht, indem Du die AUF und AB Tasten wie beschrieben benützt; gib Deine Wahl mit der Schlagtaste ein. Danach entscheidest Du mit den LINKS und RECHTS Tasten die Richtung, in welche der Ball fliegen soll. Schließlich, bevor Du schlägst, wähle einen Schläger mit den AUF und AB Tasten. Die verschiedenen Schläger werden angezeigt, wenn Du die AUF und AB Tasten drückst; halt an, wenn Du bei dem Schläger angelangt bist, den Du gebrauchen willst.

### SCHLÄGER TYP DURCHSCHNITTL. FLUGDISTANZ DES BALLS MIT DIESEM SCHLÄGER

1W No. 1 HOLZ (DRIVER)	240M
3W No. 2 HOLZ (SPOON)	220M
1 No. 1 EISEN	200M
3 No. 3 EISEN	180M
4 No. 3 EISEN	160M
5 No. 5 EISEN	145M
6 No. 6 EISEN	135M
7 No. 7 EISEN	125M
8 No. 8 EISEN	115M
9 No. 9 EISEN	105M
PW SCHLAGKEIL	90M
SW SANDKEIL	80M

PT PUTTER (WIRD NUR AUF DEM GRÜN GEBRAUCHT)

Wenn Du sicher bist, daß alle Vorbereitungen gemacht sind, bist Du bereit. Paß auf den "Stärkemesser" unten am Bildschirm auf, und schlag den Ball mit der Schlagtaste. Du kannst die Flugdistanz des Balls durch Beurteilung der Stärke Deines Schlages kontrollieren.

## VERBESSERE DEINE TECHNIK

- Übe solange, bis Du ein gutes Gefühl für den richtigen Schläger und die benötigte Stärke bekommst.
- Dann lerne an, den Wind mit einzubeziehen.
- Paß auf, wenn Du auf dem Grün bist. Lerne die Richtung, wie das Gras liegt, zu "lesen", und wie "schnell" das Grün ist.
- Loch No. 5 kann mit einem Schlag erledigt werden.

VIEL GLÜCK!