SYSTEM 3

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette:
Connect your data cassette player and switch your computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing **GO64**, pressing **RETURN** then **Y**, then **RETURN** again.

Insert cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

Hold down the **SHIFT** and **RUN/STOP** keys on the computer togethter. Then press the **PLAY** key on the data cassette player. The game should then load.

CBM 64/128 Disk:
Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by pressing **GO64**, pressing **RETURN**, then **Y**, then **RETURN** again.

Insert disk into the disk drive, label side up. Now type **LOAD"****,8,1** and hit **RETURN**. The game should then load.

Amstrad CPC Cassette:
Switch your TV/monitor and computer ON.

Insert cassette into the tape player. Ensure that the cassette label marked side one is facing upwards and that the cassette is fully rewound.

Press the **CTRL** and small **ENTER** keys together, then press **PLAY** on you cassette player. The game should then load.

Amstrad CPC Disk:
Insert diskette into your disk drive, label side up. Type **RUN"DISK** then hit the **ENTER** key.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette:
Connect your cassette player to your Spectrum as advised in the user manual.

If you are using a joystick then insert the necessary interfaces NOW.

Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. If your Spectrum now displays a menu screen you may select with 48K or 128K Basic.

Insert cassette into the cassette player, with the cassette label marked facing upwards. Ensure that the cassette is fully rewound.

Type **LOAD""** and then hit the **ENTER** key. Now press **PLAY** on your cassette player. The game should now load.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your cassette in your data cassette player, or your disk in your disk drive, at all times during a session with the game. On screen, prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

VENDETTA

KEYBOARD CONTROLS

FOR C64

(a) Mission Section

SPACE BAR	– Select weapon (start game with fist and knife).
F1	– Activates camera film roll (used in conjunction with joystick to scroll through objects held).
F1	Deactivates camera film roll (i.e. to get back into the game).
P	Pause the game.

(b) Driving Section

F1	– Ground-to-air missiles.
F3	– Machine guns.
F5	– Nitrous oxide (turbo) boost.
F	– Press again to deactivate.
P	– Pause the game.

NOTE – Weapons, etc. can only be used if you have found the weapon activating card!

FOR SPECTRUM AND AMSTRAD OWNERS

(a) Mission Section

Q	– Up/accelerate car.
A	– Down/accelerate car/decelerate car.
O	– Left.
P	– Right.
N	– Fire. – Pick-up (must be worked in conjunction with direction option, i.e. O – if character is facing the left).
	– Punch.
ENTER	– Select object held (in conjunction with FIRE button).
SPACE BAR	Deactivates status area and selects weapon.
H	– Pause.

If these keys prove unsuitable to some games players, there is an option to define the keys at the beginning of the game.

(b) Driving Section

ENTER + N	– Toggles between missiles and guns.
N + Q	– Nitrous oxide (turbo) boost.
H	– Pause the game.

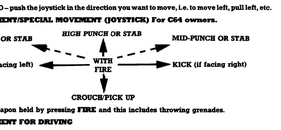
NOTE – Weapons, etc. can only be used if you have found the weapon activating card.

BASIC MOVEMENT

The hero automatically faces the direction you pull the joystick in.

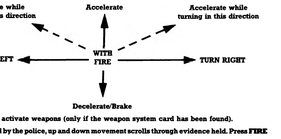
TO WALK FORWARD – push the joystick in the direction you want to move, i.e. to move left, pull left, etc.

FIGHTING MOVEMENT/SPECIAL MOVEMENT (JOYSTICK) For C64 owners.



NOTE – Activate weapon held by pressing **FIRE** and this includes throwing grenades.

JOYSTICK MOVEMENT FOR DRIVING



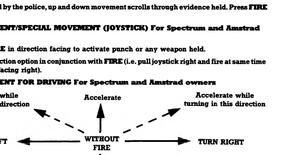
NOTE – Use **FIRE** to activate weapons (only if the weapon system card has been found).

NOTE – When stopped by the police, up and down movement scrolls through evidence held. Press **FIRE** to select.

FIGHTING MOVEMENT/SPECIAL MOVEMENT (JOYSTICK) For Spectrum and Amstrad owners

Fighting –	Press **FIRE** in direction facing to activate punch or any weapon held.
Pick-up –	Work direction option in coajunction with **FIRE** (i.e. pull joystick right and fire at same time picks up facing right).

JOYSTICK MOVEMENT FOR DRIVING For Spectrum and Amstrad owners



NOTE – Refer back to keyboard controls for car weapons.

NOTE – Weapon system only activates if weapon card has been found.

GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should MASTER are the JOYSTICK controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the COMPLEX MOVES the main character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play CONSIDERABLY.

Because of the adventure elements, our second suggestion is that you should get into the habit of RECORDING what happens on each screen. This will enable you to obtain HIGHER SCORES with repeated play.

The last point is, NEVER take anything FOR GRANTED – some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.

GAMEPLAY HINTS

The following are clues to some of the objects and hazards you may come across in your travels, and are not necessarily the order in which you have to find them.

In the spirit of all good adventures ...

WE HAVE NOT TOLD YOU THE WHOLE STORY ...

Bear in mind that the game is against the clock. You have one hour to complete the game, solve the puzzles and finally relinquish the terrorist group once and for all, before the executions begin.

As you get into the game, watch for flashing crosses (only in C64 versions) to help your mission unfold. Kick or punch doors to gain access into rooms which hide various weapons, ammunition and bullet-proof vests to help combat the evil terrorists whose trousers are variously coloured to depict how strong they are (only in C64 versions).

A crowbar helps you gain access to locked crates, etc. (only in Spectrum and Amstrad versions) and other tools may be vital to the gameplay later on.

You start the game armed only with your fists and a knife, but your razor-sharp mind should have you exploring everything from video recorders, computers (which may need the help of floppy discs and log books) and "lived in" areas of the game that show where the hostages have been kept, moved on and have consequently dropped VITAL EVIDENCE (necklace, shoes, etc.) Your Ferrari F40 car is your only ally, but needs the correct "EXTRAS" to make it go and make it lethal.

Don't forget; the police think you were involved in the crime, so be prepared for hassle. Make sure you collect enough evidence to ensure you are stopped and interrogated by the law.

Good luck ... you're going to need it!

TUSKER

COLLECTING OBJECTS AND WEAPONS

The hero is able to pick up a wide range of things, these are divided into two categories, weapons and objects.

The weapons are: a gun, knife, machete and a slingshot.

The objects are: a water bottle, book, pocket watch, gold nuggets, bottle of acid, bottle of medicine, hammer, chisel, key, box of matches, idols and a plank of wood.

In order to pick up either weapons or objects, you must position the hero facing the item you want, with his feet level with it. When in the correct position, press the **SPACE BAR** and the hero will automatically crouch down and retrieve the item.

The collected item will be automatically added to the hero's inventory and an appropriate icon displayed in the status area. If your attempt to pick up the item is unsuccessful, reposition the hero and try again. With a little practice, this manoeuvre will become easy to accomplish.

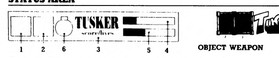
Whenever an object or weapon is collected, it becomes the current item the hero is using – this is shown by the fact of its icon being displayed in the status area. To change the weapon the hero is using, press the **F7** key, this will cycle one at a time, through the complete inventory of weapons until the one you want is displayed in the status area.

To select an object for the hero, use the **F1** key and follow the same procedure as for weapon selection.

USING WEAPONS

Certain weapons require a specific object to be displayed in the status area in order for the weapon to function correctly. For example, the gun needs ammunition – so the appropriate object icon has to be displayed as well as the gun.

STATUS AREA



The above illustration shows the main functions within the status area, from left to right they are:-
1. Icon of object in current use.
2. Icon of weapon in current use.
3. Accumulated score and life counter – this automatically alternates between showing how many lives you have left and your score.
4. Your reserves of energy – as your energy is used up this will progressively turn to black.
5. Your reserves of water – as your water supply is used up this will progressively turn to black.

FIGHTING

There are two methods of fighting. Bare-handed or holding a weapon.

When you start the game you will have no weapons, only hands and feet, with which to defeat your opponents. The moves available are as follows. (All the following are joystick moves with the fire button pressed.)

To fight bare-handed:

Slow Uppercut Punch	– Push up.
Rapid Left/Right Punch	– Push left or right on the joystick. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Kick	– Pull down on.

To fight with the Knife:

Upward Slash	– Push up either diagonally left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Stab	– Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Kick	– Pull down.

Fighting with the Machete:

Swipe	– Push up either diagonally left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Stab	– Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Upper-cut stab	– Push up.
Kick	– Pull down.

Fighting with the Gun:

To Fire	– Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Kick	– Pull down.

Fighting with the Slingshot:

To fire	– First, face the direction in which you want to release a projectile then press **FIRE** to start the slingshot spinning. Depending on the length of time of the spin, and the position when button is released, the distance the projectile will travel will be set.

BASIC MOVEMENT:
The joystick controls below move the hero around the screen and are without fire being pressed:

Up the screen	– Push up.
Left or right across the screen	– Push left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Diagonally up or down the screen	– Push up-left, up-right, down-left or down-right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.

CONTROLLING THE HERO ON SCREEN:
In order to provide the maximum amount of realism in the game and give the player as much freedom in the control of their character, it is important that the player master the range of joystick controls prior to serious play.

WATER BOTTLE

The reserve of water you carry is indicated in the status area. It is important that a careful eye is kept on this as you will lose a life if you run out of water.

Your reserve is reduced continuously, but at different rates, depending upon where you are and what you are doing. Therefore, it is essential that your water reserves be replenished as often as possible for example, in the desert there are many cacti.

Find the water bottle and the knife and then, selecting them both as object and weapon – stab an appropriate cactus towards the front of the screen.

ENERGY RESERVES

You will need as much energy as possible to combat some of the opponents you encounter, so keep a careful eye on how much you have before throwing yourself into reckless combat.

PLACING OBJECTS DOWN

In order to solve some puzzles and overcome certain hazards, some objects have been put in particular places.

To place an object, first make sure that the appropriate object icon is displayed in the status area – if it not then use the **F1** key to make the selection.

Position the hero so that his feet are level with where the object is to be placed and that the hero is facing the target location. If you now press the **SPACE BAR** the object will be placed down, or used in some manner depending on the puzzle or hazard confronting the hero. Once this has happened, the icon will disappear from the status area.

Objects cannot be placed just anywhere, there are specific locations for all placeable objects. If you try to put down an object in the wrong place, nothing will happen.

There is also a special object drop function. This is activated by having the appropriate icon displayed and performing a punch action with the joystick. This is only used once in the game, so be on the look-out for a lofty puzzle that would alter the outcome of the game.

As with all special functions in a game of this sort, practice makes perfect, so expect to make a couple of mistakes before you master this function.

DESCRIPTION OF OBJECTS

The following illustrations and their accompanying descriptions are to help you identify the many objects you will have to find throughout the game. Also, careful reading of the descriptions may give you a few hints about some of the puzzles you will encounter – on the other hand they may not!

KNIFE
Will give you a cutting edge in combat, but don't be thrown by its simple appearance, there's magic in the air.

MACHETE
Stanley could never have found Livingstone without one.

GOLD NUGGETS
Could relieve you of a weighty problem and lead to a more balanced outlook.

POCKET WATCH
There is no time like a present.

IDOL
Three little monkeys could be well placed to reveal all.

KEY
Unlock a native's good nature for the present.

MEDICINE BOTTLE
Which doctor would mean only one bottle.

FLASK OF ACID
Unshackled, you could get a quick burn through the jungle.

BOOK
They say one's destiny is mapped out, well not till you lift this problem from your chest.

CLENCHED FIST
It's all you've got in the beginning.

BULLETS
There is a strong case for having these, but don't count on them forever or you may come up blank.

BOX OF MATCHES
Strike out and go on ever forward and don't idol away too much time.

SLINGSHOT
Victory sometimes can be little more than a stone's throw away – unless you forget to look underfoot.

HAMMER AND CHISEL
It would be a shame not to get all tooled up.

PLANK
Walking it could span-out the quest.

WATER BOTTLE
Refreshments not always being on tap could have prickly consequences.

ORB
Mystery.

HINTS ON HOW TO PLAY LEVEL 1 TUSKER

We felt that to help you get into the adventure element of TUSKER we would give you some hints on how to complete level 1. **Do not read any further if you want to find out for yourself.**

Kill all the Arabs with your fists while you look for the water bottle. You should find this and the knife first so when your water gets low, you can replenish the supply. As soon as you find the gun the Arabs get aggressive and will chop off your head.

Find the ammunition pack before your gun becomes useful. Remember you only get 10 shots. Around the desert there will be an entrance to underground caves. You must collect the machete from one of the rooms. Kill the crocodile with the knife by stabbing him on the nose. Natives guard the entrance to both rooms and cannot be killed. You must run through the middle of them. When you exit the caves back into the desert you should notice green foliage. This reveals a hidden forest. Use the acid to free the monster at the end of the level by dropping the acid on the chains. Exit to level two.

MYTH

KEYBOARD CONTROLS

For C64 owners

Greater than/less than (**on . and ,**)	– Cycle through icons in window.
SPACE BAR	– Select weapon to use from middle window.
	– Press at beginning of each level to continue with weapon.
P	– Pause the game.

The game can only be played on these formats with a joystick.

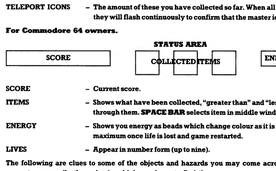
For Spectrum and Amstrad owners
SPACE BAR – Cycle through and select icon in window.
– Press again outwards to get back in the game.

Q	– Left.
W	– Right.
I	– Up.
J	– Down/small jump.
O	– Fire.
H	– Pause game.

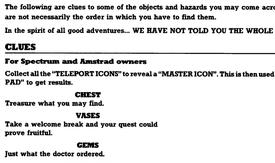
If these keys prove unsuitable to some games players, there is an option to define the keys at the beginning of the game.

BASIC MOVEMENT

For Commodore 64 owners



FIGHTING MOVEMENTS – For Commodore 64 owners

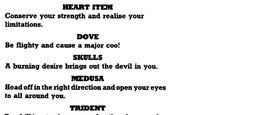


NOTE: Directions are for facing right. When facing left, reverse all directions.

NOTE: Some weapons have to be worked with fire button in conjunction with joystick movement.

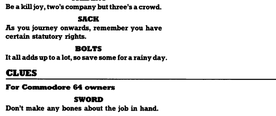
BASIC MOVEMENT

For Spectrum and Amstrad owners



FIGHTING MOVEMENTS

For Spectrum and Amstrad owners



NOTE: Collect icons by walking over them.

GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should MASTER are the JOYSTICK controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the COMPLEX MOVES the main character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play CONSIDERABLY.

Because of the adventure elements, our second suggestion is that you should get into the habit of RECORDING what happens on each screen. This will enable you to obtain HIGHER SCORES with repeated play.

The last point is, NEVER take anything FOR GRANTED – some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.

STATUS AREA DEFINITIONS

For Spectrum and Amstrad owners.

LIVES	– Amount of lives (up to six).
SCORE	– Current score.
AMOUNT	– Shows the number of times the currently selected item can be used.
ITEMS	– Shows what you are holding. Press **SPACE** to select them, and **LEFT** and **RIGHT** to move.
ENERGY	– Shows your energy. When energy is low the man will pulse colours. When energy reaches zero a life is lost and energy reset to maximum.
TELEPORT ICONS	– The amount of these you have collected so far. When all have been collected they will flash continuously to confirm that the master icon is on the map.

For Commodore 64 owners.

SCORE	– Current score.
ITEMS	– Shows what have been collected, "greater than" and "less than" keys cycle through them. **SPACE BAR** selects item in middle window to use.
ENERGY	– Shows you energy as beads which change colour as it is drained. Resets to maximum once life is lost and game restarted.
LIVES	– Appear in number form (up to nine).

The following are clues to some of the objects and hazards you may come across in your travels, and are not necessarily the order in which you have to find them.

In the spirit of all good adventures... WE HAVE NOT TOLD YOU THE WHOLE STORY...

CLUES

For Spectrum and Amstrad owners

Collect all the "TELEPORT ICONS" to reveal a "MASTER ICON". This is then used on the "TELEPORT PAD" to get results.

CHEST
Treasure what you may find.

VASES
Take a welcome break and your quest could prove fruitful.

GEMS
Just what the doctor ordered.

HEART ITEM
Conserve your strength and realise your limitations.

DOVE
Be flighty and cause a major coo!

SKULLS
A burning desire brings out the devil in you.

MEDUSA
Head off in the right direction and open your eyes to all around you.

TRIDENT
Be a kill joy, two's company but three's a crowd.

SACK
As you journey onwards, remember you have certain statutory rights.

BOLTS
It all adds up to a lot, so save some for a rainy day.

CLUES

For Commodore 64 owners

SWORD
Don't make any bones about the job in hand.

FIRE BOLTS
No need to harp on about it, just make them green with envy.

TRIDENT
Bring out the demon by killing the skeleton and knocking his skull in the flames. Once out, kill the demon with collected fireballs. These are limited, so use them wisely. The trident can only be used once, so be sure!

NYMPH
If she beckons approach with caution, you should come out a stronger player than before.

SHIELD
Once you have brought the Greeks to heel, their idols are brought crashing down to earth.

CHIMERA
Be a kill joy, two's company but three's a crowd.

MEDUSA
Head off in the right direction and open your eyes to all around you.

FIREBRAND
Alter yourself accordingly and give it some stick.

HEADDRESS
Useful when mummy's around, but if you get it wrong, tut, tut, tut.

CANOPIC JARS
You must retain order if you are to continue.

IK+

INTRODUCTION

INTERNATIONAL KARATE + ™ is a development of the original IK game, the main extra feature being that there are three fighting men on the screen at once (and five in PAUSE mode!)

There are 17 different moves that can be made, all controlled by the joystick, and with practice all these moves can be executed smoothly in a flowing fight sequence without the man pausing momentarily in the standing stance. The joystick system is simple enough for players to learn quickly, but after some experience of how the moves behave, much more sophisticated control can be achieved.

Opponents can be hit in the head, chest, stomach, shins and feet from in front or behind, although an attacker receives only half the score for attacking from behind.

The game gets progressively harder until about Level 25, and players are awarded one of six belt colours depending on their score.

The computer-controlled men adopt a variety of play strategies. For example, they may fight each other, not the human: they may not fight, just avoid attacks: both may fight the human, not bothering to dodge attacks: and so on. All behaviour varies in "viciousness" as the game gets more advanced.

An animated judge appears at the end of each 30-second round to instruct the players and announce the rankings. If a human player is in third place, he is out of the game. So long as a human can stay first or second, he stays in the match.

Every 3rd round there is a bonus round, where the player has to use a small hand-held shield to deflect balls bouncing towards him from all angles.

OPTION SELECTION – CBM 64/128K ONLY

FIRE, joystick port 2	If in demo mode, start a one-player game
FIRE, joystick port 1	If in demo mode, start a two-player game
F1	One player against two computer men
F3	Two players against one computer man (These controls work at all times, and so can be used to quit the current match)
F5	Turn music on or off
F7	Turn sound effects on or off.
SHIFT and 1/2/3/4/5	Vary speed of play (1 is fast, 5 normal, 5 slow)
RUN/STOP	Pause mode (during fight round only). Press RUN/STOP a second time to continue the fight. Change the colours of the reflected sunset.

GAME DISPLAY

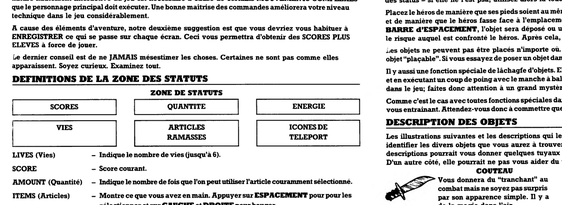
The score and game information is displayed at the top of the screen, and comprises three sets of combat points and accumulative score displays. Human-controlled fighters are indicated by a coloured fist to the right of the fighter's score. The white-jacketed fighter is controlled by Joystick Port 2, while in two-player games, the red-jacketed fighter is controlled by Joystick Port 1.

MOVEMENT CONTROLS

The game may only be controlled using joysticks. It is recommended that sticks with a firm tactile feel are used – large, wobbly sticks are not as manageable since they move too far and provide less feedback when their switches have closed. Auto-fire joysticks are useless.

Each of the eight joystick positions selects a specific move, and pressing the button gives a further eight. In special cases a further defensive move is available, as detailed later. For a man facing right, the joystick controls the character's movements as follows:

Note that some movements end with your man facing the opposite direction. If the fighter is facing left, the above movements are reversed left/right. For example, when facing right, a front face punch is made by pressing up and right: but when facing left, the same attack is made by pressing up and left.



HOLDING AND CANCELLING A MOVE
When making an attacking move, you must hold the joystick in position until your man has made the attack. Releasing the joystick any sooner will cause your man to return to the standing stance. If the selection is retained then the stance is held until the joystick is released or another move selected. However, the actual hitting action is only effective on the initial movement – after all, seasoned opponents are unlikely to run onto your fist!

SEQUENCES OF MOVES
It is possible to make moves in quick succession without the fighter first pausing in the standing stance, thus allowing a smooth, free-flowing sequence. This is done by selecting the first move, holding it until the attack has occurred, then quickly selecting the next move before the man returns to the standing position. This will allow such actions as a series of back flips across the screen (select back flip wait for move to commence, then select it again and again for Dance-free motion.)

BLOCKING MOVE
A blocking move is also available for defensive purposes. If you are being attacked at close range from in front, and you select the "walk backwards" action, your man will stand in a blocking posture for the duration of the attack and deflect all kicks to the head, chest and stomach. However, it is not possible to block shin kicks and footsweeps – the only way to avoid them is to jump out of the way, or return the attack with moves like the flying kick.

ATTACKABLE AREAS

GAME OBJECT

A match consists of a sequence of two fight rounds and a bonus round. In the one-player game, there are two computer-controlled opponents. The match ends when the human comes third in a fight round. The two-player game starts with two human fighting each other and one computer-controlled opponent. A player who comes last in a fight round goes out of the game, leaving one player against two computer men as in the one-player game.

The object is to fight on for as long as possible. As the score builds up, you are awarded one of six belt colours, the highest being the black belt. At the end of the match, you have the chance of entering your initials, score and belt colour in the Hall of Fame.

SCORING

During a fight round, if a man successfully hits an opponent while facing him, he gets two "combat points" (displayed as coloured discs) and a numerical score. Attacking from behind earns one combat point and half the score. A fight round lasts either for 30 seconds, or until one of the fighters gains six combat points. In the latter case, the player who scored the six points is awarded a time bonus of 100 points for each second left in the round.

At the end of each fight round, the judge decides who is first, second and third (or equal), initially on the basis of the combat points, and then, in the case of a tie, on the numerical score obtained *during that round* (NOT the accumulated score).

When a player is hit he falls down and is momentarily dazed, as shown by the stars above his head. When these disappear he has a few seconds to wait or make an instant move. Otherwise, after a short waiting period he is forced to stand up anyway.

The length of time a fighter is knocked out depends on the type of blow, and as the game speeds up the wait allowed decreases – but you can't get hit until you are actually up and fighting again.

SCORING

MOVE	FRONTAL-HIT	HIT FROM BEHIND
Front Face Punch	800	400
Shin Kick	400	200
Footsweep	400	200
Crouching Stomach Punch	400	200
Reverse Face Punch	800	400
Flying Kick	800	400
Head Butt	1000	500
Stomach Kick	200	100
Face Kick	800	400
Reverse Footsweep	400	200
Back-step Face Kick	800	400
Double Face Kick	1000	1000

BONUS ROUND

If a player stays in for two consecutive fight rounds, he is able to go through a bonus stage. Here, you are shown holding a small shield, with which you must deflect the balls that come bouncing towards you. At any one time you only have one ball to deflect (otherwise the round would be impossible!) You may also duck under some of the high balls.

As the game gets more difficult, the maximum speed of the balls increases. There are also flashing balls whose bounce height alternates. For each deflection you score 100 points, and if you survived all the balls you get a 5000 point score bonus. Since there maybe up to 60 balls, highly skilled players can add over 10,000 points to their score in a single bonus round and get to black belt status more quickly.

HALL OF FAME

At the end of the match, players whose accumulative score is high enough are given the opportunity to add their initials, score and belt colour to the Hall of Fame. Up to three initials are permitted; for each one, move the joystick left or right to select the required letter, then press **FIRE** to enter the letter.

This compilation © 1991 System 3 Software. All rights reserved. Manufactured and distributed under license from System 3 Software by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Copyright subsists on these programs. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

SYSTEM 3

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC Cassette:
Allumez le moniteur et l'ordinateur.

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, reliez un lecteur de cassette compatible à l'ordinateur. Tapez le symbole I et appuyez simultanement sur les touches **SHIFT** et @.

Insérez la cassette dans le lecteur. Veillez à ce que la face un soit au-dessus et que la cassette soit rembobinée.

Appuyez sur **CTRL** et sur la petite touche **ENTER** simultanément puis mettez le lecteur en marche. Le jeu se charge.

Amstrad CPC Disquette:
Insérez la disquette dans l'unité de disquette, l'étiquette sur le dessus. Tapez **RUN"DISK** puis frappez la touche **ENTER**.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

Chaque niveau sera chargé au fur et à mesure que vous terminez le précédent. Cela signifie que pour pouvoir jouer un jeu continu, la cassette doit rester dans le lecteur ou la disquette dans l'unité de disquette tout le temps pendant la séance de jeu. Sur l'écran, des messages apparaissent dès qu'un niveau est terminé et vous indiquent ce que vous devez faire ensuite.

VENDETTA

COMMANDES AU CLAVIER

UTILISATEURS D'AMSTRAD

(a) Partie Mission

Q	– Vers le haut/accélérer.
A	– Vers le bas/accélérer/ralentir.
O	– Vers la gauche.
P	– Vers la droite.
N	– Tir d'arme. – Saisir (à utiliser en même temps que l'option direction qui doit être activée, par exemple, si le personnage fait face à la gauche).
	– Coup
ENTER	– Sélectionner objet (en même temps que le bouton **FEU**)
BARRE D'ESPACEMENT	– Désactiver zone de statut et sélectionner arme.
H	– Interrompre.

Si ces touches ne conviennent pas à certains joueurs, il existe une possibilité de les redéfinir au début du jeu.

(b) Partie Conduite

ENTER + N	– Missiles et canons.
N + F	– Lance-oxyde azoteux (turbo).
H	– Interrompre jeu.

NOTE – Les armes etc ne peuvent être utilisées que si vous avez trouvé l'arme qui active la carte !

MOUVEMENT DE BASE

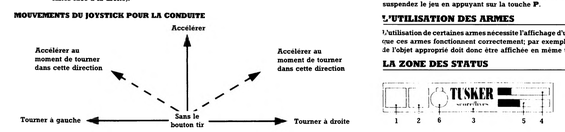
Le héros fait automatiquement face à la direction dans laquelle vous déplacez le joystick.

POUR AVANCER – pousser le joystick dans la direction désirée. Si vous voulez par exemple, aller vers la gauche, tirez à gauche etc.

MOUVEMENTS DE COMBAT/MOUVEMENTS SPECIAUX (JOYSTICK)

Combat –	Appuyez sur le bouton **FEU** dans la direction vers laquelle vous faites face pour activer le coup de poing ou une arme.
Saisie –	Utilisez l'option de direction en même temps que le bouton de **TIR** (par exemple, tirez le joystick vers la droite et tirez en même temps vous fait ramasser les objets lorsque vous faites face à la droite).

MOUVEMENTS DU JOYSTICK POUR LA CONDUITE



NOTE – Reportez-vous aux commandes au clavier pour les armes de la voiture.

NOTE – Le système d'armes ne s'active que si la carte d'armes est trouvée.

ASTUCES GENERALES

Les premiers aspects du jeu que vous devez maîtriser sont les commandes à l'aide du JOYSTICK. La nature hautement interactive du jeu est nécessaire à cause de certains MOUVEMENTS COMPLEXES que le personnage principal doit exécuter. Une bonne maîtrise des commandes améliorera votre niveau technique dans le jeu considérablement.

A cause des éléments d'aventure, notre deuxième suggestion est que vous devriez vous habituer à ENREGISTRER ce qui se passe sur chaque écran. Ceci vous permettra d'obtenir des SCORES PLUS ELEVES à force de jouer.

Le dernier conseil est de ne JAMAIS mésestimer les choses. Certaines ne sont pas comme elles apparaissent. Soyez curieux. Examinez tout.

DEFINITIONS DE LA ZONE DES STATUTS

ZONE DE STATUTS		
SCORES	QUANTITE	ENERGIE
VIES	ARTICLES RAMASSES	ICONES DE TELEPORT

LIVES (Vies)	– Indique le nombre de vies (jusqu'à 6).
SCORE	– Score courant.
AMOUNT (Quantité)	– Indique le nombre de fois que l'on peut utiliser l'article couramment sélectionné.
ITEMS (Articles)	– Montre ce que vous avez en main. Appuyez sur **ESPACEMENT** pour pour les sélectionner et sur **GAUCHE** et **DROITE** pour bouger.
ENERGY (Energie)	– Montre votre énergie. Quand elle est basse, l'homme envoie des impulsions en couleur. Quand elle atteint zéro, vous perdez une vie et l'énergie est remise au niveau maximum.
TELEPORT ICONE (Icône de téléport)	– Le nombre d'icônes ramassées jusqu'à présent. Une fois toutes ramassées, ces icônes clignoteront continuellement pour confirmer que l'icône maîtresse est sur la carte.

INDICES

Ramassez tous les "TELEPORT ICONS" (Icônes de téléport) pour faire apparaître un "MASTER ICON (Icône Maîtresse). Pour obtenir les résultats qu'il faut, la MASTER ICON est ensuite utilisée sur la Rampe de Téléport ou "TELEPORT PAD".

COFFRE
Trésor que vous pourriez découvrir.

VASES
Faites une pause bien méritée et votre quête pourrait s'avérer fructueuse.

GEMMES
Exactement ce que le docteur a prescrit.

ARTICLES DU COEUR
Préservez votre force et sachez bien vos limites.

COLOMBE
Soyez étourdi et vous causerez un grand roucoulement!!!

CRANES
Un désir brûlant vous donne un comportement diabolique.

TRIDENT
Allez dans la bonne direction et ouvrez les yeux à tout ce qui se trouve autour de vous.

TRIDENT
Gâchez tout; deux c'est bon mais trois c'est trop!

SAC
Quand vous voyagez, rappelez-vous que vous avez certain droits statutaires.

BOULONS
Ils peuvent être utiles un de ces quatre; mettez donc quelques-uns de côté.

MEDUSE
Allez dans la bonne direction et ouvrez les yeux à tout ce qui se trouve autour de vous.

TRIDENT
Gâchez tout; deux c'est bon mais trois c'est trop!

SAC
Quand vous voyagez, rappelez-vous que vous avez certain droits statutaires.

BOULONS
Ils peuvent être utiles un de ces quatre; mettez donc quelques-uns de côté.

TUSKER

INSTRUCTIONS POUR CHARGEMENTS MULTIPLES

Chaque niveau se charge après que vous ayez terminé le niveau précédent. Ceci signifie que pour avoir un jeu ininterrompu, vous DEVEZ laisser votre cassette dans votre unité de disques pendant toute la durée d'une séance de jeu. Des incitations apparaîtront sur l'écran, une fois que vous avez terminé un niveau, pour vous dire ce qu'il faut faire ensuite.

LE REMIASSAGE DES OBJETS ET DES ARMES

Le héros est capable de ramasser une

SYSTEM 3

LADEANWEISUNGEN

Bitte installieren Sie Ihr Computersystem gemäß der Beschreibung in der Begleitdokumentation und trennen Sie alle für den Betrieb überflüssigen Zusatzgeräte (Kassetten, Drucker, Modem usw.) vom System, da diese oft Schwierigkeiten beim Laden verursachen.

CBM 64/128 Cassette:

Datasette an den Computer anschließen und Computer und TV/Monitor einschalten. C128 Benutzer schalten auf C64 Modus: **GO64** eingeben, **RETURN** drücken, dann **Y**, dann nochmals **RETURN**.

SHIFT festhalten und **RUN/STOP** drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts betätigen. Das Spiel sollte nun geladen werden.

CBM 64/128 Diskette:

Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, Laufwerk, Computer und TV/Monitor einschalten. C128 Benutzer schalten auf C64 Modus: **GO64** eingeben, **RETURN** drücken, dann **Y und nochmals RETURN** drücken.

Diskette mit Etikett nach oben ins Laufwerk legen. **LOAD"***",8,1 eingeben und **RETURN** drücken. Das Spiel wird geladen.

MULTI-LOAD ANLEITUNG

VENDETTA ist ein sog. Multi-Load Programm, d.h. jede Ebene wird nach Abschluß der vorangehenden geladen. Damit keine unnötigen Unterbrechungen eintreten, sollten Sie Ihre VENDETTA Kassette im Kassettenrekorder bzw. die Diskette im Laufwerk belassen. Das Programm gibt Ihnen Bescheid, was nach Beendigung einer Ebene zu tun ist.

VENDETTA

TASTATUR-STEUERUNG

(a) Missionen

LEERTASTE – Waffenauswahl (beginnend mit Faust und Messer).
F1 – Aktiviert Kamerafilmrolle (zusammen mit dem Joystick zum Abrollen der mitgeführten Objekte).
F1 – Deaktiviert Kamerafilmrolle (Rückkehr ins Spiel).
P – Spielpause.

(b) Beim Autofahren

F1 – Boden-Luft-Raketen.
F3 – Maschinengewehre.
F5 – Lachgas (Turbo-Boost.
– erneut drücken, um zu deaktivieren.
P – Spielpause.

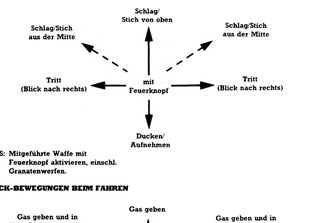
HINWEIS: Waffen usw. funktionieren erst, wenn die Waffenaktivierungskarte gefunden wurde.

GRUNDLEGENDE BEWEGUNGSSTEUERUNG

Der Held bleibt automatisch in die Richtung, in die der Joystickhebel bewegt wird.

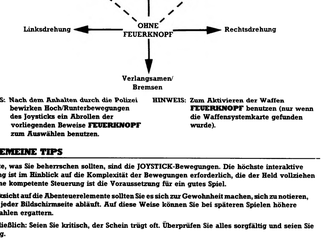
VORWÄRTS GehEN – Joystick in die gewünschte Richtung bewegen.

KAMPFBEWEGUNGEN/SPEZIELLE BEWEGUNGEN (Joystick)



HINWEIS: Mitgeführte Waffe mit Feuerknopf aktivieren, einschl. Granatenwerfen.

JOYSTICK-BEWEGUNGEN BEIM FAHREN



HINWEIS: Nach dem Anhalten durch die Polizei bewirken Hoch/Runterbewegungen des Joysticks ein Abrollen der vorliegenden Beweise **FEUERKNOPF** zum Auswählen benutzen.

HINWEIS: Zum Aktivieren der Waffen **FEUERKNOPF** benutzen (nur wenn die Waffenaystemkarte gefunden wurde).

ALLGEMEINE TIPS

Das erste, was Sie beherrschen sollten, sind die JOYSTICK-Bewegungen. Die höchste interaktive Steuerung ist im Hinblick auf die Komplexität der Bewegungen erforderlich, die der Held vollziehen muß. Eine kompetente Steuerung ist die Voraussetzung für ein gutes Spiel.

Mit Rücksicht auf die Abenteuerelemente sollten Sie es sich zur Gewohnheit machen, sich zu notieren, was auf jeder Bildschirmseite abläuft. Auf diese Weise können Sie bei späteren Spielen höhere Punktezahlen erzielen.

Und schließlich: Seien Sie kritisch, der Schein trügt oft. Überprüfen Sie alles sorgfältig und seien Sie neugierig.

RATSCHLÄGE ZUM SPIEL

Nachstehend ein paar Hinweise zu bestimmten Objekten und Gefahren, denen Sie unterwegs begegnen werden – nicht notwendigerweise in dieser Reihenfolge.

In der Tradition aller guten Abenteuer:

WIR HABEN IHNEN NICHT DIE GANZE GESCHICHTE ERZÄHLT ...

Vergessen Sie nicht, daß Sie gegen die Uhr spielen. Sie haben eine Stund e Zeit, das Spiel zu beenden, die Puzzles zu lösen und die Terroristengruppe ein für allemal zu vernichten, bevor das Schlimmste passiert.

Achten Sie auf die blinkenden Kreuze (nur auf C64), die bei der Entfaltung des Spielgeschehens sichtbar werden. Verschaffen Sie sich Zugang durch Türen, mit der Faust oder mit Fußtritten, um in die Räume einzudringen, die Waffen, Munition und kugelsichere Westen enthalten, die Ihnen im Kampf gegen die bösen Terroristen helfen, deren Rosen verschiedene Farben aufweisen, als Hinweis auf ihre Stärke (nur auf C64).

Zu Beginn des Spiels haben Sie nichts weiter als Ihre Faust und ein Messer, aber Ihr rasierklingenscharfer Verstand dürfte Ihnen dabei helfen, alles zu unternehmen, von Videorekordern zu Computern (ev. mit Hilfe von Floppydisketten und Logbüchern) und zu den "bewohnten" Gegenden des Spiels, die darauf schließen lassen, wo die Geiseln gehalten und transportiert wurden... unter Umständen stoßen Sie auch auf kritische Bewusstsein (flashback, Schuhe usw). Ihr Ferrari F40 ist Ihr einziges Verbindeter, aber benötigt die richtigen EXTRAS, wenn er optimal fahren und seine tödliche Kraft entfalten soll.

Und bitte denken Sie daran: Die Polizei ist der Meinung, daß Sie in das Verbrechen verwickelt sind. Machen Sie sich also auf Ärger gefaßt. Sorgen Sie dafür, daß Sie genug Beweise haben, wenn man Sie anhält und ins Kreuzverhör nimmt.

Viel Glück – Sie werden es brauchen!

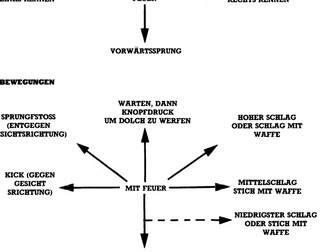
MYTH

TASTATURSTEUERUNG

Größer als/kleiner als (auf , und .) – Durch Loons im Fenster fahren.
LEERTASTE – Waffe wählen, um vom Mittel Fenster zu wählen.
P – Pause.

Das Spiel kann bei diesem Formaten nur mit Joystick gespielt werden.

GRUNDBEWEGUNGEN



KAMPFBEWEGUNGEN

BEACHTEN: Richtungsangaben sind für rechts, bei links werden sie andersrum ausgeführt.

BEACHTEN: Einige Waffen müssen mit Feuerknopf in Verbindung mit Joystickbewegung benutzt werden.

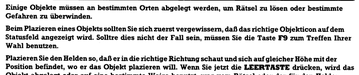
ALLGEMEINE HINWEISE

Die vielfältigen Aspekte des Spieles, die gemeistert werden sollen, werden mit dem Joystick kontrolliert. Die hochgradig interaktive Natur des Spieles erfolgt aus den komplexen Spielzügen, die der Spieler lösten muß. Ein hohes Kompetenzniveau bei der Steuerung wird die Spielchancen erheblich verbessern.

Wegen der Abenteuerelemente im Spiel besteht unser zweiter Tip darin, alles, was auf jedem Bildschirm geschieht, aufzuzeichnen. Dadurch kann man beim nächsten Spieldurchgang eine höhere Punktzahl erreichen.

Ein letzter Tip: niemals irgendetwas als selbstverständlich hinnehmen, der Schein trügt oft. Neugierig sein, rumschnüffeln und alles genau untersuchen.

STATUSGEBIET: DEFINITIONEN



PUNKTZAHL – Momentane Punktzahl.
GEGENSTÄNDE – Zeigt, was gesammelt wurde. Größer als-kleiner als-Tasten, heben sie hervor. Mit der **LEERTASTE** werden sie im mittleren Fenster gewählt.
ENERGIE – Wird durch Perlen gezeigt, die bei Änderung der Energie die Farbe ändern. Geht auf Maximum- Stand zurück, wenn ein Leben verloren wird, und das Spiel wieder angefangen wird.
LEBEN – Erscheinen als Zahlen (bis zu neun).

Die folgenden Hinweise zeigen einige der Gegenstände und Gefahren, die während der Reise warten, aber sie sind nicht unbedingt in der richtigen.

Reihenfolge ihres Auftretens angegeben.

Und im Sinne jedes guten Abenteuerers ist das natürlich noch nicht die ganze Geschichte.

HINWEISE

SWORD (Schwert)
Aus der Angelegenheit kein Geheimnis machen.

FIREBOLTS
Kein Grund zu lamentieren, lassen Sie sie vor.

(FEUERSTRAHL)
Vor Neid erblassen.

TRIDENT (Dreizack)
Den Dämonen hervorlocken, indem das Skelett getötet wird und der Schädel in die Flammen geworfen wird. Den Dämon wird dann mit den gesammelten Feuerstrahlen getötet; ihre Anzahl ist begrenzt, also Vorsicht! Der Drei- zack kann nur einmal benutzt werden, also doppelte Vorsicht!

NYMPH (Nymphe)
Wenn sie winkt, sich sofortig nähern, man sollte danach ein stärkerer Spieler sein.'

SHIELD (Schild)'
Wenn die Griechen einmal spuren, werden ihre Idole zu Trümmern gemacht.

TRIDENT (Dreizack)
Spielverderber sein; zwei macht Spaß, aber drei ist zuviel.

MEDUSA
In die richtige Richtung abbiegen und die Augen offenhalten.

FIREBRAND (Feuerbrand)
Sich entsprechend ändern und Feuer zulegen.

HEADRESS
Nützlich, wenn Mamma dabei ist, aber wenn man es falsch macht, ts, ts, ts.

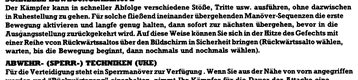
CANOPIC JARS (Krüge)
Die Reihenfolge beibehalten, wenn man weitermachen will.

TUSKER

EINSAMMELN VON OBJEKTEN UND WAFFEN

Der Held kann eine Vielzahl von Dingen aufheben, die entweder unter die Kategorie 'Objekt' oder 'Waffe' fallen.

Waffen sind: Eine Pistole, Messer, Machete und Steinschleuder.



Objekte sind: Eine Wasserflasche, Buch, Taschenuhr, Gold-Nuggets, eine Flasche mit Säure, eine Flasche mit Medizin, Hammer, Meißel, Schlüssel, eine Schachtel Streichhölzer, Götzenbilder und ein Holzplanke.

Damit der Held die Waffen oder Objekte aufheben kann, muß er sich direkt auf gleicher Höhe davorstellen. Wenn Sie sich in der richtigen Position befinden, die **LEERTASTE** drücken, woraufhin sich der Held bückt und den Gegenstand aufhebt.

Der eingesammelt Gegenstand wird automatisch zur Gegenstandsliste des Helden hinzugefügt, und das entsprechende Icon erscheint auf dem Statusfeld. Haben Sie beim ersten Versuch, den Gegenstand aufzuheben, keinen Erfolg, müssen Sie den Helden neu positionieren und es nochmals versuchen. Mit etwas Übung fällt es Ihnen einfacher, diesen Vorgang des Aufhebens auszuführen.

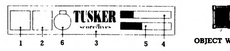
Wann immer ein Objekt oder eine Waffe gefunden wird, wird der eingesammelte Gegenstand zum gerade ausgewählten Gegenstand – dies wird durch das Icon auf dem Statusfeld angezeigt. Wenn Sie die Waffe, die der Held gerade benutzt, wechseln wollen, müssen Sie **F10** drücken. Damit können Sie durch die gesamte Waffenliste gehen, bis die von Ihnen gewünschte Waffe auf dem Statusfeld angezeigt wird.

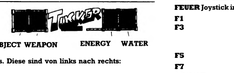
Sie wählen ein Objekt für den Helden durch Drücken von **F9**, wobei Sie der gleichen Prozedur wie bei der Waffenwahl folgen.

Benutzen von Waffen: Bestimmte Waffen benötigen Objekte, damit sie ordnungsgemäß funktionieren können. Die Pistole benötigt zum Beispiel Munition. Das entsprechende Objekticon muß also zusammen mit der Pistole auf dem Bildschirm erscheinen.

Es ist auch möglich, das Objekt/die Waffe, die aufgenommen/verwendet werden soll, über bestimmte Tasten anzufordern. Eine ausführliche Liste dieser Tasten wird auf dem Bildschirm angezeigt, wenn man mit **P** in Pausenmodus umschaltet.

STATUSFELD





OBJECT WEAPON ENERGY WATER

Die Abbildung zeigt die Hauptfunktionen des Statusfelds. Diese sind von links nach rechts:

1. Icon des gerade benutzten Objekts.
2. Icon der gerade benutzten Waffe.
3. Gesamtpunktzahl und Lebensanzeige – diese Anzeige wechselt automatisch zwischen Ihrer Punktzahl und der Anzeige für die Leben, die Sie noch übrig haben.
4. Ihre Energieserven – wenn Ihre Energie abnimmt, wird die Anzeige immer schwärzer.
5. Die Energieresserven Ihrer Feinde: in dem Maße, wie sich die Energie des Feindes durch Ihre Treffer reduziert, wird diese Fläche schwarz.
6. Ihre Wasserreserven – bei Abnahme wird diese Anzeige ebenfalls immer schwärzer.

KAMPF

Es gibt zwei Möglichkeiten für den Kampf – mit leeren Händern oder mit einer Waffe in der Hand.

Zu Spielbeginn verfügen Sie über keine weiteren Waffen als Ihre Hände und Füße, um einen Gegner zu besiegen. Die zur Verfügung stehenden Bewegungen sind wie folgt:

Langsamer Kinnhaken – Joystick hochdrücken.
Schnelle Linke/Rechte – Joystick nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
Tritt – Joystick runterziehen.

Kämpfen mit dem Messer:

Aufschlitzen – Den Joystick diagonal nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
Erdolchen – Entweder nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
Tritt – Joystick runterziehen.

Kämpfen mit der Machete:

Hieb – Den Joystick diagonal nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
Erstechen – Entweder nach links oder rechts drücken Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie Joystick drücken.
Machete hochstoßen – Joystick hochdrücken.
Tritt – Joystick runterziehen.

Kampf mit Pistole:

Feuern – Den Joystick nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
Tritt – Joystick runterziehen.

Kämpfen mit der Steinschleuder:

Steinwurf – Drehen Sie sich zuerst in die Richtung, in die Sie ein Wurfgeschoß loslassen wollen, und drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um die Steinschleuderx schwingen. Die Wurfentfernung eines Geschosses hängt von der Dauer des Schwingens und der Position beim Loslassen des Feuerknopfs ab.

GRUNDSÄTZLICHE BEWEGUNGEN

Die folgenden Joystickbewegungen steuern den Helden auf dem Bildschirm und erfolgen ohne gedrücktem Feuerknopf.

Auf Bildschirm hoch – Joystick hochdrücken.
Auf Bildschirm nach links/rechts – Joystick nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
Auf Bildschirm diagonal hoch/unter – Den Joystick nach oben-links, oben-rechts, unten-links oder unten-rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.

Steuerung des Heldens auf dem Bildschirm

Für den absoluten Spielspaß und für die maximale Freiheit bei der Steuerung des Heldens ist es wichtig, daß der Spieler genauestens mit den Joystickbewegungen vertraut ist, bevor er zu einem ernsthaften Spiel antritt.

WAFFENFLASCHE

Die von Ihnen getragenen Wasserreserven werden auf dem Statusfeld angezeigt. Es ist wichtig, daß Sie immer ein wachsames Auge auf dieser Anzeige behalten, denn Sie verlieren ein Leben, wenn das Wasser zur Neige geht.

Die Wasserreserven nehmen ständig ab. Um wieviel hängt davon ab, wo Sie gerade sind und was Sie gerade tun. Deshalb ist es wichtig, daß Sie Ihre Wasserreserven so oft wie möglich wieder auffüllen. In der Wüste gibt es z.B. viele Kakteen. Finden Sie die Wasserflasche und das Messer und wählen Sie beide als Objekt und Waffe, um einen Kaktus an seiner Vorderseite zum Bildschirm anzustechen.

ENERGIERESERVEN

Sie benötigen soviel Energie wie möglich, um gegen einige Gegner, auf die Sie im Spielverlauf treffen, antreten zu können. Behalten Sie also immer ein Auge darauf, daß Sie genug Energie übrig haben, bevor Sie zu einem Kampf antreten.

ABLEGEN UND PLAZIEREN VON OBJEKTEN

Einige Objekte müssen an bestimmten Orten abgelegt werden, um Rätsel zu lösen oder bestimmte Gefahren zu überwinden.

Beim Plazieren eines Objekts sollten Sie sich zuerst vergewissern, daß das richtige Objekticon auf dem Statusfeld angezeigt wird. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie die Taste **F9** zum Treffen Ihrer Wahl benutzen.

Plazieren Sie den Helden so, daß er in die richtige Richtung schaut und sich auf gleicher Höhe mit der Position befindet, wo er das Objekt plazieren will. Wenn Sie jetzt die **LEERTASTE** drücken, wird das Objekt abgelegt oder auf eine bestimmte Weise benutzt, was vom Rätsel oder der für den Helden abzuwendenden Gefahr abhängt. Danach verschwindet das Icon vom Statusfeld.

Objekte können nicht überall plaziert werden. Für alle ablegbaren Objekt gibt es einen ganz bestimmten Platz. Wenn Sie versuchen, ein Objekt an einem falschen Ort abzulegen, passiert überhaupt nichts.

Außerdem gibt es eine besondere Funktion zum Fallenlassen von Objekten. Diese wird aktiviert, wenn das entsprechende Icon angezeigt wird und Sie einen Schlag mit dem Joystick ausführen. Dies passiert nur einmal während des gesamten Spielverlaufs. Halten Sie also Ausschau nach einem herausragenden Rätsel, daß den Ausgang des Spiels ändern könnte.

Wie bei alle Sonderfunktionen,in einem Spiel dieser Art kommt es darauf an, daß Sie sich durch Spielpraxis verbessern. Ein paar Fehler zu Anfang sind normal, bevor Sie sicher mit dieser Funktion umgehen können.

BESCHREIBUNG DER OBJEKTE

Die folgenden Abbildungen und ihre Beschreibungen sollen Ihnen dabei helfen, die vielen im Spiel vorgefundenen Objekte zu identifizieren. Sorgfältiges Durchlesen der Beschreibungen mag Ihnen sogar einige Tips für die Rätsel geben – oder auch nicht!

MESSER
Damit Sie im Kampfgeschehen gut abschneiden können doch außer der einfachen Erschlamung liegt auch etwas Magie in der Luft.

MACHETE
Stanley hätte Livingstone niemals ohne eine Machete gefunden.

GOLD-NUGGETS
Könnte Sie von einem gewichtigen Problem befreien und zu ausgeglichenem Zukunftsaussichten führen.

TASCHENUHR
Es gibt keine bessere Zeit für ein Geschenk.

GÖTZENBILD
Drei kleine Affen an einem guten Ort plaziert können alles offenbaren.

SCHLÜSSEL
Öffnen Sie die Gute Natur eines Eingeborenen für das Geschenk.

MEDIZINFLASCHE
Welcher Doktor verschreibt nur eine Flasche?

FLASCHE MIT SÄURE
Ungehemmt könnten Sie gut durch den Dschungel brennen.

BUCH
Man sagt, daß das Schlüssel einer Person bereits auf einer Karte eingetragen sei, jedoch solange nicht, bis Sie dieses Problem von Ihrer Brust heben.

GEBALLTE FAUST
Das ist alles, was Sie zu Anfang besitzen.

KUGELN FÜR PISTOLE
Es gibt gute Gründe, diese zu besitzen, doch verlassen Sie sich nicht immer darauf, falls Sie mal wieder leer ausgehen sollten.

STREICHHOLZSCHACHTEL
Zünden Sie es an und gehen Sie immer vorwärts, ohne zu viel Zeit am Wegrand zu vergeuden.

STEINSCHLEUDER
Der Sieg ist manchmal nur einen Steinwurf entfernt – es sei den Sie vergessen, unter Ihre Füße zu schauen.

HAMMER UND MEIßEL
Es wäre eine Schande, nicht vollständig ausgerüstet zu sein.

HOLZPLANKE
Darauf Gehen könnte die Suche überspannen.

WASSERFLASCHE
Erfrischungen sind nicht immer zu haben und können stechende Konsequenzen nach sich ziehen.

RUNDE KUGEL
Geheimnis!

TIPS FÜR LEVEL 1 VON TUSKER

Wir dachten uns, daß einige rinige Tips für die erfolgreiche Beendigung von Level 1 Sie am besten in das Abenteuergeschehen von TUSKER einführen. **Lesen nicht weiter, wenn Sie alles selber herausfinden wollen.**

Töten Sie alle Araber mit Ihrer Faust, während Sie Ausschau nach der Wasserflasche halten. Diese sollten Sie zusammen mit dem Messer zuerst finden, damit Ihre Wasserversorgung nicht zusammenbricht. Sobald Sie die Pistole gefunden haben, werden die Araber aggressiver und versuchen, Ihren Kopf abzuschlagen.

Finden Sie das Munitionspacket, damit Ihre Waffe von Nutzen sein kann. Denken Sie daran, daß Sie nur 10 Schuß haben. In der Wüste befindet sich ein Eingang zu unterirdischen Höhlen. In einem der Räume liegt die Machete, die Sie einsammeln sollten. Töten Sie das Krokodil mit dem Messer, indem Sie es in seine Nase rammen. Die Eingeborenen bewachen beide Räume und können nicht getötet werden. Sie müssen mittendurch rennen. Beim Verlassen der Höhlen und Rückkehr zur Wüste werden Sie grünes Laub bemerken. Dies offenbart einen versteckten Wald. Benutzen Sie die Säure, um das Monster am Ende des Levels zu befreien, indem Sie die Säure auf die Ketten fallen lassen. Begeben Sie sich zu Level 2.

IK+

EINFÜHRUNG

INTERNATIONAL KARATE + ™ ist eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Spiel gleichen Namens. Die wesentliche Neuerung ist das gleichzeitige Auftreten von drei Karatekämpfern auf einem Bildschirm (im Pausenmodus sind es gar fünf!).

Insgesamt gibt es 17 verschiedene Bewegungen, welche alle mit dem Joystick ausgeführt werden können. Mit etwas Übung lassen sich die Übergänge zwischen den einzelnen Bewegungen vollkommen nahtlos ausführen, als eine einzige, fließende Kampfsequenz, ohne daß der Karateka zwischendurch in Ruhestellung zu gehen braucht. Die Bedienung mit dem Joystick ist einfach und einleuchtend und kann in kürzester Zeit gemeistert werden, auch wenn eine vollkommene Körperbeherrschung etwas Zeit und Übung erfordert.

Dem Gegner können Schläge, Hiebe und Tritte an Kopf, Brust, Magen, Schienbein und Füße versetzt werden, und zwar sowohl von vorn wie auch von hinten – wobei ein Angriff im Rücken jeweils nur die Hälfte der Punkte einbringt.

Das Spiel wird zunehmend schwieriger, etwa bis auf Ebene 25. Den Spielern werden in Abhängigkeit von der erzielten Punktezahl Gürtel in sechs Farben zugesprochen.

Die computergesteuerten Kämpfer verfügen eine Vielfalt von Angriffs- und Verteidigungsstrategien. Sie können z.B. nur unter sich kämpfen und den menschlichen Gegner ausschließen, sie können ganz auf kämpferische Handlungen verzichten und lediglich in die Defensive gehen, oder sie können sich beide gegen den Menschen verbinden und seine Angriffe überhaupt nicht erst nehmen, usw. usf. Die Verhaltensweisen können auch mehr oder weniger bösartig oder tückisch sein, besonders in den höheren Spielstufen.

Am Ende jeder 30 Sekunden dauernden Kampfrunde erscheint ein Schiedsrichter, der den Kämpfern Ratschläge gibt und die Einstufung verkündet. Wenn der menschliche Kämpfer auf den dritten Rang verwiesen wird, wird er aus dem Spiel ausgeschieden. Solange er den ersten oder zweiten Platz halten kann, bleibt er mit drin.

Auf jede dritte Runde folgt eine spezielle Einlage, in der der Spieler mit Hilfe eines kleinen handgeführten Schilds Bälle abwehren muß, die aus allen Ecken und Winkeln auf ihn zugedonnert werden.

SPIELOPTION

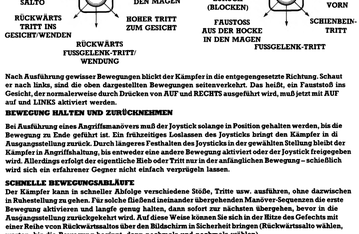
FEUER Joystick in Anschluß 1 – Im Demo-MNodus: 1-Spieler Version starten.
FEUER Joystick in Anschluß 2 – Im Demo-Modus: 2-Spieler Vsion starten.
F1 – 1 Mensch gegen 2 Computergegner.
F3 – 2 Spieler gegen 1 Computergegner (Diese Tasten sind stets funktionfähig und können folglich zum Abbrechen des laufenden Kampfs dienen).
F5 – Musik ein/aus.
F7 – Toneffekte ein/aus.
1/2/3/4/5 – Spieltempo (1 ist schnell, 3 normal, 5 langsam).
RUN/STOP – Pause (nur in Kampfrunde) Zum Weiter machen ein zweites Mal drücken Farben den Sonnenuntergangs ändern.

SPIEL-DISPLAY

Punktestand und Spielinformationen werden am oberen Bildschirmrand angezeigt. Dazu gehören drei Arten von Kampfpunkten und der summierte Punktestand. Die menschlichen Kämpfer sind durch eine farbige Faust rechts neben der Punktzangabe kenntlich gemacht. Der weiß gekleidete Kämpfer wird vom Joystick in Steckplatz 2 gesteuert. In 2-Spieler Kämpfen erfolgt die Kontrolle des rotbehosten Kämpfers über den Joystick im Steckplatz 1.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

Die gesamte Spielsteuerung erfolgt über Joysticks. Dabei empfehlen wir auf jeden Fall die Verwendung von Joysticks mit gutem, griffigem Gefühl (wie etwa das Original-Atari-Modell). Bei klobigen Knüppeln hat man einfach nicht dieselbe präzise Kontrolle über die Bewegungsabläufe, und man weiß nie mit Sicherheit, ob Kontakt erfolgt ist oder nicht. Joysticks mit Feuerautomatik kann man ganz vergessen. Jede der acht Joystick-Positionen dient zur Ausführung einer bestimmten Kampfbewegung. Durch Festhalten des Feuerknopfs ergeben sich weitere acht Möglichkeiten. Für spezielle Situationen ist noch eine zusätzliche defensive Bewegung verfügbar, die etwas weiter unten noch beschrieben wird. Für einen nach rechts blickenden Kämpfer ergeben sich die folgenden Bewegungen:



Nach Ausführung gewisser Bewegungen bleibt der Kämpfer in die entgegengesetzte Richtung. Schaut er nach links, sind die oben dargestellten Bewegungen seiteneverkehrt. Das heißt, ein Fauststoß ins Gesicht, der normalerweise durch Drücken von AUF und RECHTS ausgeführt wird, muß jetzt mit AUF auf und LINKS aktiviert werden.

BEWEGUNG HALTEN UND ZURÜCKNEHMEN

Bei Ausführung eines Angriffsmanövers muß der Joystick solange in Position gehalten werden, bis die Bewegung zu Ende geführt ist. Ein frühzeitiges Loslassen des Joysticks bringt den Kämpfer in di Ausgangsstellung zurück. Durch längeres Festhalten des Joysticks in der gewählten Stellung bleibt der Kämpfer in Angriffshaltung, bis entweder eine andere Bewegung aktiviert oder der Joystick freigegeben wird. Allerdings erfolgt der eigentliche Hieb oder Tritt nur bei anfänglichen Bewegung – schließlich wird sich ein erfahrener Gegner nicht einfach verprügeln lassen.

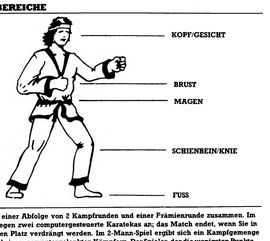
SCHNELLE BEWEGUNGSABLÄUFE

Der Kämpfer kann in schneller Abfolge verschiedene Stöße, Tritte usw. ausführen, ohne dazwischen in Ruhestellung zu gehen. Für solche fließend ineinander übergehenden Manöver-Sequenzen die erste Bewegung aktivieren und lange genug halten, dann sofort zur nächsten übergehen, bevor in die Ausgangsstellung zurückgekehrt wird. Auf diese Weise können Sie sich in der Hitze des Gefechts mit einer Reihe von Rückwärtssaltos über den Bildschirm in Sicherheit bringen (Rückwärtssalto wählen, warten, bis die Bewegung beginnt, dann nochmals und nochmals wählen).

ABWEHR- (SPERR-) TECHNIKEN (UKE)

Für die Verteidigung steht ein Sperrmanöver zur Verfügung . Wenn Sie aus der Nähe von vorn angegriffen werden und "Rückwärtsgang" einschalten, nimmt Ihr Kämpfer für die Dauer der Attache eine Abwehrhaltung ein und schützt sich gegen alle Tritte gegen seinen Kopf, die Brust und die Magengegend. Tritte gegen das Schienbein und Fußgelenktritte können nicht abgeblockt werden. Da hilft nur ein rechtzeitiger Sprung oder eine Gegenoffensive mit einem fliegenden Tritt.

VERWUNDBARE BEREICHE



ZIEL DES SPIELS

Das Match setzt sich aus einer Abfolge von 2 Kampfrunden und einer Prämienrunde zusammen. Im 1-Mann-Spiel treten Sie gegen zwei computergesteuerte Karatekas an; das Match endet, wenn Sie in einer Runde auf den dritten Platz verdrängt werden. Im 2-Mann-Spiel ergibt sich ein Kampfgemenge mit zwei menschlichen und einem computergesteuerten Kämpfern. Der Spieler, der die wenigsten Punkte erzielt, fällt aus, so daß der andere Spieler sich wiederum zwei computergesteuerten Gegnern gegenübersieht, wie im 1-Mann-Spiel.

Das Ziel ist, so lange wie möglich kampfüchtig zu bleiben. Bei Erreichen der notwendigen Punkte erhalten Sie jeweils einen der sechs Gürtel zugesprochen, wobei der scharze natürlich die höchste Auszeichnung ist. Am Schluß des Spiels haben Sie die Gelegenheit, Ihren Namen, die Punkte und die Gürtelfarbe in der Ehrenliste zu verewigen.

PUNKTEWERTUNG

Während des Kampfs bringt ein erfolgreicher Schlag oder Tritt von vorn 2 "Kampfpunkte" ein (angezeigt als farbige Scheiben) und einen Score. Ein Angriff von hinten bringt lediglich einen Kampfpunkt und die Hälfte des Score. Eine Kampfrunde dauert entweder 30 Sekunden oder bis einer der Kämpfer sechs Kampfpunkte beisammen hat. In letzterem Fall erhält der siegreiche Spieler eine Zeitprämie von 100 Punkten für jede noch verbleibende Sekunde.

Nach Abschluß jeder Kampfrunde entscheidet der Schiedsrichter die Rangfolge (1., 2., 3., oder unentschieden), zunächst auf der Basis der Kampfpunkte und bei gleichem Stand auf der Basis des in der jeweiligen Runde erzielten Score.

Wenn ein Spieler einen Schlag oder Tritt entgegennehmen muß, fällt er um und ist kurzfristig benommen – er sieht buchstäblich die Sterne! Sobald diese wieder verfliegen, hat er ein paar Sekunden Wartezeit oder er kann sofort ein Manöver ausführen. Nach der Wartefrist wird er wieder auf seine Füße gestellt.

Wie lange er kampfunfähig bleibt, hängt von der Stärke des Schlags ab. Mit fortschreitendem Spiel und gesteigertem Spieltempo werden immer kürzere Wartefristen eingeräumt. Sie sind jedoch erst wieder verwundbar, wenn Sie sich aufgerappelt haben und auf den Beinen stehen.

PUNKTEWERTUNG

BEWEGUNG	VON VORN	VON HINTEN
Gerader Fauststoß	800	400
Schienbein-Tritt	400	200
Fußgelenk-Tritt	400	200
Faustsoß aus der Hocke	400	200
Rückwärts-Faustsoß	800	400
Fliegender Tritt	800	400
Kopfstoß	1000	500
Magen-Tritt	200	100
Tritt ins Gesicht	800	400
Rückwärts-Fußgelenk-Tritt	400	200
Rückwärts Tritt ins Gesicht	800	400
Doppelter Tritt ins Gesicht	1000	500

PRÄMIENRUNDE

Spieler, die sich in zwei aufeinanderfolgenden Runden erfolgreich behauptet haben, gehen in eine Prämienrunde über. Hier haben Sie einen kleinen Schild in der Hand, mit dessen Hilfe Sie sich zur Wehr setzen, gegen die Bälle, die aus allen Richtungen auf Sie zukommen. Gleichzeitig haben Sie immer nur einen Ball zu fürchten – manchen hochfliegenden Bällen kann man durch Ducken entgehen.

Je höher die Spielstufe, desto schneller die Bälle. Außerdem müssen Sie sich vor den blinkenden Bällen in acht nehmen, deren Aufprallhöhe ständig wechselt. Für jede gelungene Abwehr erhalten Sie 100 Punkte. Gelingt es Ihnen gar sämtliche Bälle zu überleben, kriegen Sie eine 5000 Punkte Prämie. Da bis zu 60 Bälle im Spiel gebrachtig werden können, haben geschickte Kämpfer die Gelegenheit, sich im Verlauf einer einzigen Prämienrunde mit über 10000 Punkten zu bereichern und sich auf diese Weise schneller den schwarzen Gürtel zu nähern.

DIE