KINETIK

Partout dans l'Univers les lois du mouvement restent constantes, modifiez ou faussez ces lois et tout est jeté dans le chaos. Se déplacer dans l'espace devient un habile défi, éviter d'autres objets une bataille tactique.

Kinetik est un mode comme celui-ci. C'est votre mission de rétablir les lois suivant leur équilibre naturel. Vous devez délivrer le mot de paix entre les mains du Kinemator qui exercera ensuite son controle sur les forces du cosmos. Les trois lettres qui composent le mot sont dispersées parmi les quarante trois zones de Kinetik, c'est à vous de les trouver.

Votre hydro-vaisseau sphèrique est parfaitement adapté pour endurer les pressions des forces de gravitation que vous rencontrerez, mais lorsque vous commencez le jeu vous n'avez aucun moyen de les défier. Au cours de votre progression vous pourrez recueillir des armements, divers propulseurs, un écran de protection déflecteur, et un système téléporteur qui protégera des forces de Kinetik ou vous armera contre la multitude des habitants. Pour ramasser l'équipement, déplacez vous simplement au-dessus de lui, et il sera installé dans la boite d'instrument sélectionnée à ce moment (éclairée en rouge). Toute pièce du matériel déja installée dans cette boite sera otée et retéléportée à sa place d'origine.

EQUIPEMENT

Ecran De Protection Deflecteur - Vous protége de tous les habitants sauf de voleur.

Pulverisateur Chimique - Activée par la touche de mise en marche, cette arme met en déroute les habitants. Ses acides hautement corrosifs peuvent aussi dévorer au-travers des murs.

E.Z. Propulseurs De Controle - Annule toutes les forces de gravitation, y compris frottement et rebond, sur la planète et vous permet ainsi un déplacement normal.

Propluseurs Anti-Gravite - Annule seulement la gravité.

Systeme Teleporteur - Vous permet de téléporter vers n'importe quelle zone excepté les zones de défense centrale que dirige le Kinemator.

Pour utiliser le téléporteur, assurez vous que la boite du téléporteur est activée sur le panneau d'affichage d'instrument, puis pressez la touche de mise en marche. Les commandes de téléportage apparaitront alors. Chaque écran est codé par une suite de trois formes. C'est le code que vous entrez lorsque vous voulez passer à cet écran particulier. En manoeuvrant l'hydro-vaisseau au centre du cercle des formes dans l'écran de portage, touchez les formes données dans le bon ordre et le code apparaitra dans la boite sur la gauche. Si ce code est correct vous arriverez dans l'écran correspondant, si il est faux vous arriverez dans l'écran que vous avez quitté. Le téléporteur ne peut etre utilisé qu'une seule fois.

Hydro-Energie - Votre niveau d'énergie est indiqué par la barre sur la droite du tableau de commande. Le réapprovisionnement en énergie peut se faire petit à petit en immergeant votre vaisseau dans n'importe lequel des nombreux points d'eau ou en recueillant les plus rares fleurs avec prime, ce qui vous donne immédiate et complète énergie et ajoute 500 points à votre score. Il est important que vous rajoutiez de l'énergie si elle s'écoule lorsque vous etes détruit.

Ennemis - Une fois que vous avez commencé le jeu, ne vous laissez pas bercer par une fausse sensation de sécurité donnée par la végétation luxuriante ou les sereines résidences urbaines - chacune à sa manière a ses dangers!!

Phosphores Rouges Et Jaunes - Les phosphores rouges sont mortels, les phosphores jaunes vous contraignent à leur surface. On les trouve dans la végétation et dans les villes, leur contact est dangereux pour votre santé.

Gwerms Et Starmoebas - Ce sont les formes simples de vie organique sur Kinetik; étant parasitaire, leur touché rongera votre énergie. Les starmoebas sont plus dangereux en ce sens qu'ils essaieront de s'accrocher à vous et de drainer toute votre énergie. Les deux semblent stupides mais ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vous entraver dans votre déplacement. Si vous avez trouvé le pulvérisateur chimique, vous pouvez l'utiliser pour les disperser.

Balles Obstacle, Discoides Et Lames - Ce sont les entités mecaniques de Kinetik. Elles imitent les désespérantes cabrioles des Gwerms et des Starmoebas, vidant complètement votre énergie pour alimenter leurs propres batteries. De meme elles peuvent etre dispersées en utilisant le pulvérisateur chimique.

Le Voleur - Cette forme de vie plus intelligente prendra, en cas de contact, une pièce du matériel de votre panneau d'affichage d'instrument. Cette pièce retournera à sa zone d'origine.

Vous commencez le jeu avec trois vaisseaux sphériques, un quatrième est gagné après qu'un score de 10 000 points soit atteint.

COMMANDES DU CLAVIER

	Spectrum	Amstrad	Commodore
Gauche	9	9	9
Droite	0	0	0
En-haut	A	A	A
En-bas	Z	Z	Z
Selection instrument	Q-P	CNTRL	ESPACE
Action	X-symbole shift	CAPS LOCK	+
Pause	ESPACE	ESC	C=
Abandon jeu	CAPS SHIFT+ESPACE	ESC 2 fois	RUNSTOP+RESTORE

Ou vous pouvez utiliser une manette (prise 2 sur le Commodore 64).

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM

Tapez LOAD "", pressez ENTER puis PLAY.

AMSTRAD

CPC 6128,664 et 464 avec disque.
Maintenez SHIFT et pressez la touche @. Tapez TAPE, puis pressez RETURN. Maintenant suivez les instructions de chargement du CPC 464.

CPC 464

Maintenez CNTRL et pressez la petite touche ENTER. Pressez PLAY.

COMMODORE 64/128

Maintainez SHIFT et pressez RUN/STOP. Pressez 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 Kinemator 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 Kinemator 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 benutz 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 wirchtig 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 tötlich, 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 Starmoebas - Dies sind die einfachen organischen Lebensformen auf Kinetik. Da sie Parasiten sind, wird ihre Berührung Ihre ganze Energie "wegfressen". Die Starmoebas 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 abzubringen. Falls Sie den Chemikaliensprüher gefunden haben, können Sie sie damit auseinandertreiben.

Stabbälle Diskoid Und Klingen - Dies sind mechanische Wesen auf Kinetik. Sie ahmen die grotesken Taten der Gwerms und Starmoebas nach und entziehen Ihnen Ihre Energie, um ihre eigenen Batterien aufzufüllen. Auch sie können mit dem Chekikaliensprüher 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 zurüchbefördert.

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	C=
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.

KINETIK

In tutto l'universo le leggi di movimento rimangono costanti, ma se vengono alterate o distorte tutto viene gettato nel caos. Muoversi nello spazio diventa una gara d'abilità ed evitare gli altri corpi diventa una battaglia tattica.

Kinetik à un mondo di questo tipo. La vostra missione consiste nel ripristinare l'equilibrio naturale di queste leggi. Dovrete consegnare la parola di pace nelle mani del Kinemator, il quale portà allora esercitare il suo controllo sulle forze del cosmo. Le tre lettre che formano la parola si trovano sparse nelle quarantatre zone di Kinetik, ed è vostro compito trovarle.

Il vostro idroscafo sferico à costruito proprio per resistere alle tensioni delle forze gravitazionali in cui vi imbatterete, ma quando inizierete il gioco non possederete ancora nessun mezzo per contrastarle. A mano a mano che procederete col gioco sarete in grado di raccogliere varie armi, molti tipi di apparati di spinta, uno scudo deflettore ed un sistema di teletrasporto che vi proteggerà dalle forze di Kinetik o vi fornirà dei mezzi di attacco contro la moltitudine dei suoi abitanti. Per raccogliere l'equipaggiamento non dovrete far altro che muovervi e porvi sopra di esso, e l'equipaggiamento verrà installato entro la scatola degli strumenti selezionata in quel dato momento (illuminata in rosso). Ogni equipaggiamento che si trovi già nella scatola verrà rimosso e teletrasportato indietro, alla sua posizione originaria.

EQUIPAGGIAMENTO

Scudo Deflettore - Vi protegge da tutti gli abitanti eccetto il ladro.

Spruzzatore Chimico - Attivato dal tasto azione, quest'arma disperde gli abitanti. I suoi acidi altamente corrosivi possono anche penetrare nei muri.

Apparati Di Spinta Di Controllo E.Z. - Rendono nulle tutte le forze gravitazionali, inclusi frizione e rimbalzo sul pianeta, così da permettervi di muovervi normalmente.

Apparati Di Spinta Antigravitazionali - Rendono nulla solo la gravità.

Sistema Di Teletrasporto - Vi permette di teletrasportarvi in ogni zona eccetto le zone di difesa centrali che conducono al Kinemator.

Per usare il teletrasportatore assicuratevi che la scatola del teletrasportatore venga attivata sul pannello degli strumenti, quindi premete il tasto azione. I controlli del teletrasporto appariranno. Ogni schermo à codificato con una sequenza di tre forme. Questo à il codice in cui voi entrerete quando vorrete saltare in quel determinato schermo. Manovrando l'idroscalo al centro del cerchio delle forme nello schermo del teletrasportatore e toccando le forme nel giusto ordine il codice apparirà nella scatola a sinistra. Se il codice à corretto voi apparirete nello schermo corrispondente, mentre se il codice è incorretto apparirete nello schermo che avete lasciato. Il teletrasporto può venire usato solo una volta.

Energia Idrica - Il vostro livello d'energia è indicato dalla striscia a destra del pannello di controllo. L'energia potrà venire ripristinata gradualmente immergendo il vostro idroscafo nelle numerose pozze d'acqua esistenti o raccogliendo i fiori premio, più rari, che vi daranno piena energia immediatamente e che aggiungono 500 punti al vostro totale. E' importante che manteniate la vostra energia al massimo, in quanto verrete distrutti se essa si esaurisce.

Il Nemici - Una volta iniziato il gioco non fatevi ingannare dal senso di sicurezza che emana dalla vegetazione lussureggiante e dai sereni complessi cittadini: ognuno di essi è pericoloso in un modo o nell'altro!!

I Phosphor Rossi E Gialli - I phosphor rossi sono letali, mentre quelli gialli vi legano alla loro superficie. Si trovano sulla vegetazione e all'interno delle città il contatto con essi à nocivo alla vostra salute.

I Gwerm E Le Starmoeba - Queste sono le semplici forme di vita organiche di Kinetik, ed il contatto con esse vi priverà della vostra energia, in quanto esse sono parassitiche. Le starmoeba sono le più pericolose poiché tenteranno di aderire a voi e prosciugare tutta la vostra energia. Entrambe le forme di vita appaiono prive d'intelletto ma faranno di tutto per ostacolare il vostro cammino. Se trovate lo spruzzatore chimico potrete usarlo per disperderle.

I Barballs Discoid E I Blader - Sono entità meccaniche di Kinetik. Imitano i frustranti movimenti bizzarri dei Gwerm e delle Starmoeba, prosciugando la vostra energia per alimentare le loro batterie. Anch'essi possono venire dispersi con lo spruzzatore chimico.

Il Ladro - A contatto con questa forma di vita più intelligente un elemento del vostro equipaggiamento scomparirà dal vostro pannello di controllo e verrà riportato alla sua zona d'origine.

Inizierete il gioco con tre imbarcazioni sferiche, e una quarta imbarcazione verrà conquistata con un punteggio di 10.000 punti.

I CONTROLLI DELLA TASTIERA

	Spectrum	Amstrad	Commodore
Movimento verso sinistra	9	9	9
Movimento verso destra	0	0	0
Movimento verso l'alto	A	A	A
Movimento verso il basso	Z	Z	Z
Selezione strumenti	Q-P	CNTRL	SPACE
Azione	X (Maiuscolo)	CAPS LOCK	+
Pausa	SPACE	ESC	C=
Uscita dal gioco	CAPS SHIFT+SPACE	ESC due volte	RUNSTOP+RESTORE

Oppure potete usare una leva di comando (presa n.2 sul Commodore 64).

ISTRUZIONI PER IL CARICO

SPECTRUM

Comporre LOAD"", premere ENTER e PLAY

AMSTRAD

CPC 6128, 664 e CPC 464 con disco.
Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il simbolo @. Comporre TAPE, quindi premere RETURN. A questo punto seguire le istruzioni per il carico del CPC 464.

CPC 464

Tenere premuto il tasto CNTRL e premere il piccolo simbolo ENTER.

COMMODORE 64/128

Tenere premuto il tasto SHIFT e premere RUN/STOP. Premere PLAY.

KINETIK

Por todo el Universo las leyes del movimiento permanecen constantes; si se alteran o distorsionan estas leyes todo se convierte en caos. El moverse en el espacio se convierte en un reto a prueba de habilidad y destreza, y el evitar los objetos circundantes supone una batalla de tácticas.

Y así es el mundo Kinético. Tu misión es restaurar las leyes a su equilibrio natural. Hay que llevar el mensaje de paz a las manos del Kinemator, quién entonces ejercerá su control sobre las fuerzas del cosmos. Las tres letras que forman la palabra del mensaje se encuentran repartidas por las 43 zonas de Kinetik, y tú tienes que encontrarlas.

Tu hidronave esferoide se encuentra idealmente equipada para soportar las presiones de las fuerzas de gravedad que te harán frente, pero al iniciar el juego no hay forma de retarlas. Según se progresa, podrás ir recogiendo armamento - una diversidad de impulsores, una pantalla deflectora y un sistema teleportivo que servirá de protección contra las fuerzas de Kinetik o de arma contra la multitud de sus habitantes. Para recoger el equipo sólo hay que moverse sobre él y ésta quedará instalado en la caja de instrumentos entonces elegida (iluminada de rojo). Toda pieza de equipo que ya haya sido instalada en la caja será retirada y teleportada de nuevo a su lugar de origen.

EQUIPO

Pantalla Deflectora - Protege contra todos los habitantes, excepto el ladrón.

Dispersor Químico - Activado por la llave de accionamiento, este arma dispersa a los habitantes y sus ácidos super-corrosivos también hacen diente a través de los muros.

Impulsores de Control EZ - Anulan las fuerzas de gravedad, incluso las de fricción y salto en el planeta, lo cual permite el movimiento normal libre.

Impulsores Anti-Gravedad - Sólo anulan la gravedad.

El Sistema Teleportivo - Permite el teleporte a cualquier zona, excepto las de defensa central que conducen al Kinemator.

Para utilizar el teleportivo, hay que asegurarse de que su caja aparece activada en el panel de control de instrumentos y entonces pulsar la llave accionadora. Así aparacerán los controles teleportivos. Cada pantalla tiene una clave se secuencia de tres formatos. Esta es la clave que hay que utilizar para saltar a una pantalla en particular. Maniobrando la hidronave en el centro del círculo de formatos en la pantalla del teleportivo, se tocan los formatos específicos en orden correcto y la clave aparece entonces en el cuadro de la izquierda. Si esta clave es la correcta, aparecerá en la pantalla abandonada. El teleportivo sólo puede utilizarse una vez.

Hidro-potencia - El nivel de potencia va indicado por la barra a la derecha del panel de control. La potencia se puede ir repostando gradualmente inmergiendo la hidronave en cualquiera de las muchas piscinas o recogiendo flores extrañas con premio que automáticamente generan energía total y añaden 500 puntos al marcador. Es importando ir repostando la energía, ya que si la pierdes toda serás destruido.

Enemigos - Una vez comenzado el juego, no te dejes sentir equívocamente a salvo por la frondosa vegetación o los tranquilos complejos urbanos, ya que todo ésto posee sus peligros escondidos!

Fósforos rojos y amarillos - Los fósforos rojos son fatales, y los amarillos te adhieren a su superficie. Se encontrarán en la vegetación y en las ciudades. El contacto con ellos es peligroso para la salud.

Gwérmenes y Staramebas - Estas son las formas sencillas de vida orgánica de Kinetik, que al ser parasitarias se comerán tu energía cuando las toques. Las staramebas son más peligrosas, ya que tratarán de adherírsete y chuparte toda la energía. Ambas parecen inconscientes, pero harán todo lo posible para obstruir tu curso. Si has encontrado el dispersador químico, lo puedes utilizar para dispersarlas.

Barrabolas, Discoides y Cuchillas - Estas son las entidades mecánicas de Kinetik. Copian los frustrados trucos de los Gwérmenes y las Staramebas, chupándote la energía para alimentar sus propias baterías. También se pueden dispersar utilizando el dispersador químico.

El Ladrón - Este ser más inteligente, al ponerse en contacto con él, te quitará una pieza del equipo del panel de representación de instrumentos. Dicha pieza será retornada a su lugar de origen.

Se comienza el juego con tres naves esferoides, y se obtiene una cuarta nave una vez que se han logrado en el marcador 10.000 puntos.

CONTROLES CON EL TECLADO

	Spectrum	Amstrad	Commodore
Izquierda	9	9	9
Derecha	0	0	0
Arriba	A	A	A
Abajo	Z	Z	Z
Selec. Instrumento	Q-P	CONTROL	BARRA ESPACIADORA
Acción	X-symb. Shift	CAPS LOCK	+
Pausa	BARRA ESPACIADORA	ESC	C=
Cancel. Jugada	CAPS SHIFT+SPACE	ESC 2 veces	RUNSTOP + RESTORE

O se puede utilizar Joystick (enchufe 2 en el Commodore 64)

INSTRUCCIONES DE REGISTRO DEL JUEGO

SPECTRUM

Se escribre LOAD'''' - Se pulsa ENTER y se pone la cinta en PLAY

AMSTRAD

CPC 6128 - CPC 464 y CPC 64 con disco.
Se mantiene la tecla de mayúsulas SHIFT pulsada y se pulsa la de @. Se teclea TAPE, se pulsa RETURN. A continuación se siguen las instrucciones de registro del CPC 464.

CPC 464

Se mantiene pulsado CNTRL y se presiona la tecla pequeña ENTER. Se pone en PLAY a continuación.

COMMODORE 64/128

Se mantiene pulsada la tecla de mayúsculas SHIFT y se pulsa RUN/STOP. Entonces se pone en PLAY.

KINETIK

In het gehele universum blijven de wetten van het behoud van energie constant. Als die wetten worden veranderd of verwrongen, ontstaat algehele chaos. Bewegen door de ruimte wordt een interessante uitdaging waar alle vaardigheid voor nodig is en waarbij het vermijden van andere voorwerpen een tachtische activiteit wordt.

Kinetik is zo'n wereld. Jouw missie bestaat uit het herstellen van die natuurwetten teneinde de normale balans te corrigeren. Je moet het Woord der Vrede afleveren in de handen van de Kinemator die dan zijn controle over de krachten van de kosmos weer zal kunnen uitoefenen. De lettres waarmee dat woord wordt gespeld zijn over de drie-en-veertig zones van Kinetik verspreid. Jij moet dei kunnen vinden.

Je bolvormige hydro-schip is ideaal voor het weerstaan van de door de zwaartekracht uitgeoefende krachten en spanningen die je zult tegenkomen maar bij het begin van het spel zul je daar geen enkele invloed op kunnen uitoefenen. Terwijl je voortgaat zul je in staat zijn om een heel arsenaal te verzamelen: een aantal verschillende stuwinrichtingen, een deflectorschild en een teleportatie-systeem die bescherming geven tegen de krachten van Kinetik of die je zullen bewapenen tegen de in grote menigten aangetroffen bewoners. De uitrusting wordt opgepakt door darboven te blijven zweven waarna de instrumentatie in de op dat moment geselecteerde instrumentatiekast (verlicht in rood) zal worden geïnstalleerd. Eventueel in die kast reeds aanwezige uitrusting zal worden verwijderd en teruggeteleporteerd naar de plaats van oorsprong.

UITRUSTING

Deflectorschild - Beschermt je tegen alle bewoners behalve de dief.

Chemische Sproeier - Geactiveerd door de actiesleutel. Dit wapen verspreidt de bewoners. De hoogst corrosieve zuren hiervan kunnen ook door muren heen vreten.

E.Z. Stuurinstallaties - Elimineren alle zwaarte - en andere mechanische krachten, inclusief frictie en weerkaatsing, op de planeet en maakt dus normale bewegingen mogelijk.

Anti-Grav Stuwinstallaties - Uitsluitend voor het elimineren van zwaartekracht.

Teleport-Systeem - Maakt teleportatie naar iedere zone mogelijk met uitzondering van de centrale defensiezones die tot de Kinemator leiden.

Om de teleporter te gebruiken moet je er eerst voor zorgen dat de teleporterkast is geactiveerd op het instrumentenpaneel. Vervolgens de actietoets indrukken. De teleportatie-bedieningsorganen zullen dan verschijnen. Ieder scherm is gecodeerd met een serie bestaande uit drie vormen. Dit is de code die je inbrengt als je naar dat bepaalde scherm door wil springen. Door het hydro-schip in het midden van de cirkel vormen in het teleportatiescherm te manoeuveren moeten de gegeven vormen in de correcte volgorde worden aangeraakt waarna de code in het vierkantje aan de linkerkant zal verschijnen. Als deze code correct is zul je op het daarmee corresponderende scherm verschijnen. Als die code verkeerd is zul je op het scherm verschijnen dat je zojuist hebt verlaten. Teleportatie kan slechts één keer worden gebruikt.

Hydro-Energie - Je energieniveau wordt aangegeven door de staaf aan de rechterkant van het bedieningspaneel. Energie kan geleidelijk worden aangevuld door je hydro-schip onder te dompelen in één van de vele poelen water of door de zeldzamere bonusbloemen te verzamelen die je dan onmiddellijk vol vermogen zullen geven en waarna 500 punten aan je score zullen worden toegevoegd. Het is

belangrijk dat je energieniveau constant zoveel mogeelijk bijgevuld wordt gehouden daar je zult worden vernietigd, als alle energie is gespendeerd.

Vijanden - Als je eenmaal met een spel bent begonnen, laat je dan niet verleiden door een vals gevoel van veiligheid veroorzaakt door de welige vegeratie of de serene stadscomplexen ... op een eigen manier verbergen die allemaal bepaalde gevaren.

Rode en Gele Fosfor - Rode fosfor is dodelijk. Door gele fosfor word je aan het oppervlak gebonden. Ze worden aangetroffen op de vegetatie en in de steden. Contact is gevaarlijk voor je gezondheid.

Gwerms En Starmoebas - Dit zijn eenvoudige organische levensvormen op Kinetik. Het zijn parasieten en door aanraking zal je energie worden weggevreten. De starmoebas zijn gevaarlijker daar die aan je zullen blijven kleven en al je energie zullen absorberen. Beide lijken geesteloos en stompzinnig te zijn maar toch zullen ze alles doen wat in hun vermogen ligt om je te belemmeren op je uitgezette koers. Als je de chemische sproeier hebt gevonden kun je ze daarmee verspreiden.

Barbals Discoids En Bladers - Dit zijn mechanische eenheden op Kinetik. Daardoor worden de frustrerende streken van de Gwerms en Starmoebas nagebootst. Ze tappen je energie af en voeden die aan hun eigen accu's. Ook deze kunnen worden verspreid met de chemische sproeier.

De Dief - Deze intelligentere levensvorm zal, bij contact, één stuk uitrusting vervreemden uit je instrumentenpaneel. Deze uitrusting zal dan worden geretourneerd naar de zone van oorsprong.

Je begint het spel met drie bolvormige schepen. Een vierde wordt verdiend na 10,000 punten te hebben gescoord.

	Spectrum	Amstrad	Commodore
Links	9	9	9
Rechts	0	0	0
Omhoog	A	A	A
Omlaag	Z	Z	Z
Instrumentenkeuze	Q-P	CONTROL	SPACE
Actie	X-symb shift	CAPS LOCK	+
Pauze	SPACE	ESC	C=
Spelbeëindiging	CAPS SHIFT+SPACE	ESC 2 ×	RUNSTOP+RESTORE

Je kan ook een stuurknuppeltje gebruiken (poort 2 op de Commodore 64).

LAADINSTRUCTIES

SPECTRUM

Type LOAD"" - Eerst ENTER, vervolgens PLAY

AMSTRAD

CPC 6128, 664 en CPC 464 met schijf.
SHIFT ingedrukt houden en de @-toets indrukken. Type TAPE, vervolgens RETURN indrukken. Nu de CPC 464 laadinstructies volgen.

CPC 464

CNTRL ingedrukt houden en de kleine ENTER-toets indrukken. PLAY indrukken.

COMMODORE 64/128

SHIFT ingedrukt houden en RUN/STOP indrukken. PLAY indrukken.

KINETIK

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

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

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

UDSTYR

Deflektor Skjold - Beskytter dig imod alle indbyggerne bortset fra tyven.

Kemisk Spray - Dette våben aktiveres med aktionstasten og det spreder indbyggerne. De stærkt ætsende syrer kan også æde sig gennem vægge.

E.Z. Kontrol Thruster - Ophæver alle tyngdekræfter på planeten så som friktion og spring, og sætter dig således i stand til at bevæge dig normalt.

Anti-Grav Thruster - Ophæver kun tyngdekraften.

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

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

Hydro-Energi - Din energi beholdning kan aflæses på kolonnen til højre for kontrolpanelet. Det er muligt gradvist at genoplade energi ved a sænke dit hydro-fartøj ned i hvilket som helst af de mange vandhuller, eller ved at samle de sjældne bonusblomster der øjeblikkeligt giver dig fuld energi og føjer 500 points til din score. Det er vigtigt at du bliver ved med at oplade din energi, idet du bliver destrueret hvis du løber tør.

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

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

Gwermer Og Starmøber - Disse er de simpleste orgainske livsformer på Kinetik, og da de er parasitter, vil deres berøring æde din energi op. Starmøberne er farligere, idet de vil forsøge at suge sig fast på dig og dræne al din energi. Begge er tilsyneladende intelligentløse, men de vil benytte alt hvad der står i deres magt til at lægge forhindringer på din vej. Hvis du har fundet den kemiske spray, kan du benytte den til at sprede dem.

Barbolde, Diskoider Og Bladere - Disse er mekaniske enheder på Kinetik. De efterligner Gwermernes og Starmøbernes frustrerende udfoldelser, idet de oplader deres egne batterier ved at dræne din energi. Disse kan også spredes ved at benytte den kemiske spray.

Tyven - Denne mere intelligente livsform vil tage et stykke udstyr fra dit instrumentpanel hvis den berøres. Denne genstand vil blive leveret tilbage til den zone den kom fra.

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

TASTATUR KONTROL

	Spectrum	Amstrad	Commodore
Venstre	9	9	9
Højre	0	0	0
Op	A	A	A
Ned	Z	Z	Z
Instrument valg	Q-P	CNTRL	SPACE
Aktion	X-symb. Shift	CAPS LOCK	+
Pause	SPACE	ESC	C=
Aborter spil	CAPS SHIFT+SPACE	ESC to gange	RUNSTOP+RESTORE

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

LADEINSTRUKTIONER

SPECTRUM

Skriv LOAD. Tryk på ENTER og derpå PLAY

AMSTRAD

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

CPC 464

Hold CNTRL og tryk den lille ENTER tast. Tryk på PLAY.

COMMODORE 64/128

Hold på SHIFT aog tryk RUN/STOP. Tryk på PLAY.

KINETIK

Maailmankaikkeudessa liikkeen lait pysyvät vakiona, jos aäitä lakeja muutetaan tai vääristetään syntyy kaiken kattava kaaos. Avaruudessa liikkumisesta muodostuu taitoa vaativa haaste, ja muihin kappaleisiin ja olioihin törmääisen välttämisestä, kehittyy taktillinen taistelu.

Kinetik on tällainen maailma. Sinun tehtäväsi on palauttaa lait luonnolliseen tasapainoonsa. Sinun täytyy saattaa rauhanmaailma Kinematorin käsiin, joka voi sitten ohjata voimia maailmankaikkeudessa. Ne kolme kirjainta, jotka muodostavat tarvittavan sanan on ripoteltu ympäri Kinetikin 43: a vyöhykettä, sinun tehtäväsi on löytää ne.

Pallomainen hydroaluksesi kestää inhanteellisesti painovoiman aiheuttamia paineita, jotka tulevat kohdistumaan siihen, mutta aloittaessasi pelin sinulla ei ole mitään keinoja niiden voittamiseen. Edetessäsi sinulla on mahdollisuus kerätä erilaisia aseita, pistimiä, suojakilpi ja telelaskujärjestelmä, jotka suojaavat kinetikvoimilta tai aseistavat sinut lukuisia outoja asukkaita vastaan. Poimiaksesi laitteen sinun pitää yksinkertaisesti kulkea sen yli, jolloin se siirtyy kulloinkin valittuun instrumenttailaatikkoon (merkitty punaisella valolla). Jos tuossa laatikossa on jo jokin laite, se siirtyy pois, jolloin se kulkeutuu telelaskujärjestelmän avulla takaisin alkuperäiseen paikkaansa.

LAITTEET

Suojakilpi - Suojaa sinua kaikilta oudoilta asukkailta lukuun ottamatta varasta.

Kemikaaliruisku - Saadaan toimintaan toimintonäppäimen avulla. Tämä ase hajauttaa asukkaat. Sen ruiskuttamat, erittäin syöpyvät hapot pystyvät syöpymään jopa seinied läpi.

E.Z. Kontrollipistimet - Mitätöivät kaikki planeetalla esiintyvät erilaiset painovoimat, kitka ja ponnahtelu mukaan luettuna, ja antavat täten sinulle mahdollisuuden normaaliin liikehdintään.

Painovoimaa Vastustavat Pistimet - Mitätöivät ainoastaan painovoiman.

Telelaskujärjestelmä - Antaa sinulle mahdollisuuden suorittaa telelaskun mille tahansa vyöhykkeelle, lukuun ottamatta keskimmäisiä puolustusvyöhykkeitä, jotka johtavat Kinematorin luo.

Telelaskujärjestelmän käyttämiseksi varmista, että instrumenttien näyttöpaneelissa oleva telelaskulaatikko on toiminnassa, paina sitten toimintonäppäintä. Tällöin telelaskuohjaimet ilmestyvät. Jokainen kuvaruutu on koodattu kolmen merkin sarjalla. Tämä on koodi, joka sinun pitää syöttää, kun haluat hypätä tuohon nimenomaiseen ruutuun. Ohjaamalla telelaskuruudussa olevien merkkien muodostaman ympyrän keskellä olevaa hydroalusta kosketa annettuja merkkejä oikeassa järjestyksessä ja koodi ilmestyy vasemmalla olevaan laatikkoon. Jos tämä koodi on oikea, sinä pääset vastaavaan ruutuun, jos se on väärä, joudut siihen ruutuun, josta olit lähtenyt. Voit käyttää telelaskujärjestelmää vain kerran.

Hydrovoima - Kontrollipaneelin oikealla puolella oleva tanko osoittaa, paljonko voimaa sinulla on. Voit lisätä voimaa vähitellen upottamalla hydroaliksesi mihin tahansa monista vesilammikoista tai keräämällä harvinaisempia bonuskukkia, jotka antavat sinulle heti täyden voimamäärän ja joista saat 500 lisäpistettä. On tärkeää, että lisäät voimamäärää jatkuvasti, koska häviät, jos voima loppuu.

Viholliset - Aloitettuasi pelin älä anna rehevän kasvillisuuden tai rauhallisen kaupunkimaiseman hämätä itseäsi. Sinulla ei ole mitään syytä tuntea olevasi turvassa - kaikkialla on omat vaaransa!!

Punainen Ja Keltainen Fosfori - Punaisen fosfori on tappavaa, keltainen fosfori sitoo sinut pintaan kiinni. Fosferia esiintyy kasvillisuudessa ja kaupungeissa, niihin koskettaminen on terveydellesi vaarallista.

Gwermit Ja Starmoebat - Nämä ovat Kinetikissä esiintyviä yksinkertaisia alkueläimiä. Ne ovat loisia ja siitä syystä koskettaessaan sinua ne imevät sinusta voiman pois. Starmoebat ovat vaarallisempia, koska ne pyrkivät roikkumaan sinussa kiinni ja imevät kaiken voimasi. Ne vaikuttavat järjettömiltä, mutta ne tekevät parhaansa estääkseen sinua etenemästä. Jos olet löytänyt kemikaaliruiskun, voit käyttää sitä näiden alkueläinten karkottamiseen.

Barballit, Discoidit Ja Bladerit - Nämä ovat kinetikissä esiintyviä mekaanisia olioita. Ne matkivat toimissaan gwermejä ja starmoeboja. Ne imevät sinusta voimaa syöttääkseen omia paristojaan. Ne voidaan myöskin karkottaa kemikaaliruiskun avulla.

Varas - Varas on älykkäämpi eliö kuin muut. Kosketuksen kautta se voi varastaa laitteita yhden kerrallaan instrumenttien näyttöpaneelista. Tällöin laite palautuu sille vyöhykkeelle, missä se alunperin sijaitsi.

Aloittaessasi pelin sinulla on kolme palloalusta, neljännen saat saavutettuasi 10 000 pistettä.

NÄPPÄIMISTÖN TOIMINNOT

	Spectrum	Amstrad	Commodore
Vasen	9	9	9
Oikea	0	0	0
Ylös	A	A	A
Alas	Z	Z	Z
Laitteiden valinta	Q-P	CNTRL	SPACE
Toiminta	X-symb. shift	CAPS LOCK	+
Paussi	SPACE	ESC	C=
Pelin lopetus	CAPS SHIFT+SPACE	ESC kahdesti	RUNSTOP+RESTORE

Tai voit käyttää pelinohjainta (porti 2 Commodore 64:ssä)

PELIN LATAUSOHJEET

SPECTRUM

Kirjoita LOAD** paina ENTER- ja sitten PLAY-näppäintä.

AMSTRAD

CPC 6128, 664 ja CPC 464, levyllä varustettu.
Pidä SHIFT alas painettuna ja paina @-näppäintä. Kirjoita TAPE, paina sitten RETURN-näppäintä, Seuraa sitten CPC 464:n latausohjeita.

CPC 464

Pidä CNTRL alas painettuna ja paina pientä ENTER-näppäintä.
Paina PLAY-näppäintä.

COMMODORE 64/128

Pidä SHIFT alas painettuna ja paina RUN/STOP-näppäintä.
Paina PLAY-näppäintä.