KNIGHT RIDER

Its programme code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.
Michael Knight and his amazing computer controlled vehicle K.I.T.T. are in Atlanta on yet another dangerous mission. Michael's co-ordinator, Deven, has discovered that a group of international terrorists are planning to alter the precarious status quo between the East and West. It is even possible that for some reason known only to themselves they are trying to trigger a Third World War. Deven has instructed the KNIGHT RIDER to uncover the insidious plot and put a stop to it - but no-one knows exactly what the plot is!

LOADING

Position the cassette in your tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. If you are using a disc-based system, type I TAPE and press ENTER. Hold down the CTRL key and press the small ENTER key, then press the PLAY button on the cassette recorder and follow the instructions on screen.

KEYBOARD AND JOYSTICK OPTIONS

The control keys are as follows:

W — UP S — DOWN N — LEFT M — RIGHT Q — FIRE

As an alternative to the above you use a standard joystick connected to the joystick port at the back of the computer.

Other control keys are:

ESC — pause the game (any other key restarts)

SHIFT/CTRL/ESC together — quit and restart game

GETTING STARTED

There are three main sections to the game.

1. MAP SCREEN

The map screen shows the various cities across the United States which are thought to be centres for the terrorists.

The city where Michael Knight is currently located will flash on the screen, and there will be a menu showing the various cities to which he can drive next, although the first option is always to enter the current location.

The joystick up/down simply shows the available options and the fire button selects the desired choice.

2. 3D DRIVING SCREEN

Having selected a city, Michael must use all of his ability to drive there as quickly as possible. The screen shows a true 3D view from the cockpit.

There are two modes of play in this section:

a) K.I.T.T. drives the car under the "AUTO PILOT", allowing you to control the car's lasers. The joystick is used to guide the "sights" and the lasers are fired by pressing the FIRE button.

b) K.I.T.T. controls the lasers leaving you to take care of the driving. You can drive much faster than K.I.T.T. but you must give him a fair chance to hit the targets. The joystick

controls movement both LEFT and RIGHT plus ACCELERATION (forward) and DECELERATION (back).
The 'T' key will transfer control between functions a and b.
K.I.T.T. is an amazing vehicle. Nothing can stop the car, but damage does its toll, the car's velocity becomes impaired and the movement of the laser sights slows down. When you get to the next city, however, K.I.T.T. will be fully repaired, but at a cost in TIME.

3. THE OPERATIONS BASES

The first option displayed on the Map screen is to enter the relevant operations base of the terrorists. This could be their armoury, their H.Q. or even the target of their plot. The actual game instructions for each are given on the screen, but the joystick controls only LEFT/RIGHT and UP/DOWN movement - Michael Knight never carries a gun.
When the screen is successfully completed, a clue to what must happen next is given and the screen changes back to the Map screen upon pressing the FIRE button.

START SCREEN

There are five options on the start screen. Options 1 through 4 give the player the first four different plots. They are always the same so the player can gauge his expertise or play competitively against himself or a friend. The fifth option is a randomly selected game from the remaining plots

THE DASHBOARD

Speedometer —this is displayed digitally.
Time —counts down the time given to complete the mission. Each plot has a maximum time unknown even to K.I.T.T.
Distance Meter —this is the distance to the selected destination in SKUDS (Standard Kitt Units of Distance).
Damage indicator —this shows the percentage of damage as a bar graph.
Laser Temperature —this bar graph indicates when the lasers are overheating. In this event you have to wait until they cool down before using them again.
Laser/Steer —against these two indicators is a letter K (Kitt) or M (Michael). This shows who is controlling the firing and driving functions.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.
If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it direct to:
MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET,
MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge.
Please note that this does not affect your statutory rights.

Produced by Jon Woods.
© 1986 Ocean Software Limited
© 1982 Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
TM* a trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc.

KNIGHT RIDER

Le code du programme, sa représentation graphique et sa conception artistique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Ocean Software Limited. KNIGHT RIDER se joue sur les ordinateurs Commodore 64/128.

Michael Knight et son étonnante voiture K.I.T.T., commandée par ordinateur, se trouvent dans l'Atlanta pour exécuter une fois de plus une dangereuse mission. Le coordinateur de Michael, Deven, a découvert qu'une bande de terroristes internationaux complote pour modifier l'équilibre précaire qui existe entre les pays de l'Est et de l'Ouest. Il est même possible que ces terroristes tentent, pour des raisons qu'ils sont seuls à connaître, de déclencher une troisième guerre mondiale. Deven a demandé à KNIGHT RIDER de mettre à jour ce complot abominable et d'y mettre fin – mais personne ne sait exactement ce qui se complote!

CHARGEMENT

Mettez la cassette dans votre magnétophone, côté imprimé vers le haut, et vérifiez qu'elle est rembobinée jusqu'au début. Vérifiez que tous les fils soient raccordés. Si vous utilisez un système à base de disques, tapez ITAPE et appuyez sur ENTER. Maintenir abaissée la touche CTRL et appuyez sur la petite touche ENTER puis appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone et suivez les instructions de l'écran.

COMMANDES

Les touches de commande sont:

W – vers le haut
S – vers le bas
N – vers la gauche
M – vers la droite
Q – feu

Au lieu d'utiliser les touches de commande, vous pouvez utiliser un manche à balai standard inséré dans l'orifice prévu à cet effet au dos de l'ordinateur. Autres touches de commande:
ESC – pause du jeu (tapez n'importe quelle touche pour reprendre le jeu)
SHIFT/CTRL/ESC en même temps – abandon et recommencement du jeu.

REGLES DU JEU

Le jeu a trois éléments principaux:

1. **ECRAN PRESENTANT LA CARTE**
   La carte montre les diverses villes des Etats-Unis soupçonnées de constituer des centres de terrorisme.
   La ville où se trouve Michael Knight à tout moment donné clignote sur l'écran et un tableau présente les diverses villes où il peut se rendre ensuite quoique la première option consiste toujours à entrer dans la ville où il se trouve.
   Les mouvements vers le haut et vers le bas du manche à balai permettent simplement de voir les diverses options et le bouton FIRE (FEU) permet de sélectionner l'option voulue.
2. **ECRAN DE CONDUITE EN TROIS DIMENSIONS**
   Ayant choisi une ville, Michael doit utiliser toute son habileté pour s'y rendre le plus rapidement possible. L'écran présente une image en 3 dimensions vue du siège du conducteur.
   Cet élément permet deux modes de jeu:
   a) K.I.T.T. se conduit toute seule au mode "AUTO-PILOT", vous permettant de commander les lasers de la voiture. Le manche à balai est utilisé pour guider les "viseurs" et les lasers

sont activés en appuyant sur le bouton FIRE (FEU).
b) K.I.T.T. commande les lasers, vous laissant la charge de la conduite de la voiture. Vous pouvez conduire beaucoup plus rapidement que K.I.T.T. mais vous devez lui donner la possibilité d'atteindre ses cibles. Le manche à balai commande les mouvements vers la gauche et vers la droite ainsi que l'accélération (vers l'avant) et le ralentissement (vers l'arrière).
La touche "T" vous permet de passer du mode a au mode b et vice-versa.
K.I.T.T. est une voiture étonnante. Rien ne peut l'arrêter, mais à mesure de son endommagement, sa vitesse diminue et le mouvement du laser ralentit légèrement. Cependant, lorsque vous arrivez à la ville òu vous allez, K.I.T.T. est totalement remise à neuf, mais cela vous fait perdre du temps.

3. **LES BASES DES OPERATIONS**
La première option présentée sur l'écran de la carte est de pénétrer dans la première base d'opérations des terroristes. Il peut s'agir de leur dépôt d'armes, de leur quartier général ou même de la cible de leur complot. Les instructions relatives à ces bases sont données sur l'écran, mais le manche à balai ne commande que les mouvements vers la gauche ou la droite ou vers le haut ou le bas — Michael Knight ne porte jamais de revolver. Lorsque le jeu sur l'écran est achevé avec succès, un indice sur ce qui doit se passer ensuite est donné, et l'écran présente de nouveau la carte lorsque vous appuyez sur le bouton FIRE (FEU).

ECRAN DE DEPART

Il y a cinq options sur l'écran de départ. Les options de 1 à 4 donnent au joueur les quatre premiers complots différents. Ce sont toujours les mêmeset le joueur peut donc juger de son habileté ou jouer contre lui-même oucontre un partenaire. La cinquième option est un jeu sélectionné au hasard parmi les autres complots.

LE TABLEAU DE BORD

Compteur de vitesse — affichage numérique

Heure — compte à rebours du temps donné pour complèter la mission. Chaque complot a un délai maximal même Michael Knight ne connait pas.

Compteur de distance — distance à la destination choisie, exprimée en SKUDS (de l'anglais "Standard Kitt Units of Distance").

Indicateur d'endommagement — indique le pourcentage d'endommagement sous forme de tableau à barres.

Température des lasers — tableau à barre indiquant que les lasers sont surchauffés. Dans ce cas, vous devez attendre qu'ils refroidissent avant de les utiliser de nouveau.

Laser/Conduite — en regard de ces deux indicateurs se trouve la lettre K (K.I.T.T.) ou M (Michael), indiquant qui commande les fonctions de tir et de conduite.

GENERIQUE

Produit par Jon Woods.
© 1986 Ocean Software Limited.
© 1982 Universal City Studios. Tous drois réservés.
TM* une marque déposé et sous license de Universal City Studios Inc.

KNIGHT RIDER

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Knight Rider kann auf den Commodore 64/128 Computern abgespielt werden.

Michael Knight und sein hervorragendes, computergesteuertes Auto K.I.T.T. sind in Atlanta mit einem gefährlichen Auftrag unterwegs. Michaels Koordinator Deven hat erfahren, daß eine internationale Terroristengruppe das angespannte Verhältnis zwischen Ost und West stören wollen. Es besteht sogar die Möglichkeit, daß sie aus Gründen, die nur ihnen selbst bekannt sind, einen Dritten Weltkrieg auslösen wollen. Deven beauftragt KNIGHT RIDER diesen Plan zu verhindern – aber niemand weiß genau, worum es sich in diesem Plan handelt.

LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Dein Kassettengerät einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Leitungen angeschlossen sind. Wenn Du ein Diskettensystem verwendest zuerst !TAPE eintippen und dann ENTER drücken. Die CTRL-Taste gedrückt halten und die kleine ENTER-Taste drücken, anschließend den PLAY-Knopf am Kassettengerät drücken und den Bildschirmanweisungen folgen.

STEUERUNGEN

Die Steuertasten sind wie folgt:

W –Aufwärts
S –Abwärts
N –Links
M –Rechts
Q –Feuer

Alternativ zu den obigen Steuertasten kannst Du einen Joystick verwenden, der am Joystick-Eingang an der Rückseite des Computers angeschlossen ist.
Andere Steuertasten:
ESC-Spielpause (Drücken einer beliebigen Taste setzt das Spiel fort)
SHIFT/CTRL/ESC zusammen-Beenden das Spiel und starten es wieder neu

STARTEN

Das Spiel besteht aus drei Hauptteilen:

1. **KARTENBILD**
   Das Kartenbild zeigt die verschiedenen Städte in den Vereinigten Staaten, welche vermutliche Terroristenzentren sind.
   Die Stadt, in der sich Michael Knight aufhält, wird am Bildschirm aufblinken. Ein Menü enthält die einzelnen Städte, die er als nächste aufsuchen kann. Der gegenwärtige Ort muß aber immer zuerst eingegeben werden.
   Durch Auf- und Abbewegen des Joysticks können die einzelnen Auswahlmöglichkeiten betrachtet werden und durch Drücken des Fire-Knopfes kann der gewünschte Ort gewählt werden.
2. **3D-FAHRBILD**
   Nachdem eine Stadt gewählt wurde, muß Michael so schnell wie möglich dorthin-fahren. Das Bild gibt ein echtes 3D-Image, vom Cockpit aus betrachtet.
   In diesem Teil gibt es zwei Spielmöglichkeiten:

a) K.I.T.T. fährt das Auto unter "AUTO-PILOT", damit Du die Auto-Laser steuern kannst. Mit dem Joystick können die "Visiere" bewegt werden. Die Laser werden durch Betätigen des FIRE-Knopfes ausgelöst.
b) K.I.T.T. steuert die Laser, damit Du Dich auf das Fahren konzentrieren kannst. Du kannst zwar viel schneller als K.I.T.T fahren, aber Du mußt ihm auch die Möglichkeit geben, die Ziele zu treffen. Der Joystick steuert LINKS- und RECHTS-Bewegung sowie BESCHLEUNIGUNG (vorwärts) und BREMSEN (rückwärts).
Die 'T'-Taste wird die Steuerung von Funktion a auf b wechseln und umgekehrt.
K.I.T.T. ist ein tolles Fahrzeug. Nichts kann das Auto stoppen. Doch die Angriffe hinterlassen ihre Spuren. Die Geschwindigkeit des Autos wird beeinträchtigt und die Laservisiere bewegen sich langsamer. Wenn Du aber in die nächste Stadt kommst, wird K.I.T.T. vollständig repariert werden. Was Dich aber Zeit kostet.

3. **DIE OPERATIONSGEBIETE**
Bei der ersten angezeigten Auswahl auf dem Kartenbild mußt Du die entsprechenden Operationsgebiete der Terroristen eingeben. Dies kann deren Waffenlager, deren Zentrale oder sogar der Zielort ihrer Pläne sein. Die entsprechenden Spielanleitungen für die einzelnen Operationsgebiete erscheinen am Bildschirm, der Joystick kann nur für LINKS/RECHTS- und AUF/AB-Bewegung verwendet werden — Michael Knight trägt nie eine Schußwaffe mit sich.
Nachdem das Bild erfolgreich fertiggespielt wurde, erscheint ein Hinweis darüber, was als nächstes passieren wird. Nach Drücken des Fire-Knopfes wird wieder das Kartenbild erscheinen.

STARTBILD

Im Startbild gibt es fünf Auswahlmöglichkeiten. Auswahl 1 bis 4 bringen dem Spieler die ersten 4 Pläne. Diese sind immer gleich, so daß der Spieler seine Geschicklichkeit verbessern oder gegen sich selbst oder einen Freund kämpfen kann. Die fünfte Auswahl bietet ein Spiel, das beliebig von den restlichen Plänen zusammengestellt wurde.

ARMATURENBRETT

Geschwindigkeitszähler —Digitalanzeige

Zeit —zählt von vorgegebener Zeit für die Beendigung einer Aufgabe nach unten. Jeder Plan hat eine maximale Zeitgrenze, die sogar K.I.T.T. nicht bekannt ist.

Entfernungsmesser —gibt die Entfernung zur nächsten gewählten Destination in SKUDS (Standard Kitt Units of Distance Standard Kitt-Entfernungseinheit).

Beschädigungsanzeige —gibt Beschädigung in Prozenten als Balkendiagramm.

Lasertemperatur —dieses Balkendiagramm zeigt an, wenn die Laser zu heiß sind. In diesem Fall mußt Du warten, bis sie abkühlen, bevor Du sie wieder benutzen kannst.

Laser/Lenkung —hier wird entweder der Buchstabe K (Kitt) oder M (Michael) angezeigt. Diese Anzeige weist darauf hin, wer die Laser steuert oder wer das Auto lenkt.

HERAUSGEBER

Produziert von John Woods
© 1986 Ocean Software Limited
© 1982 Universal City Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
TM* Warenzeichen und unter lizenz von Universal City Studios, Inc.