



INSTRUCTION  
BOOKLET

GHB



# KID GLOVES

Programming by Timothy Closs

Graphics by Timothy Closs

Music by Timothy Closs

Sound effects by David Whittaker

Package design by The Camel Advertising and Marketing Group.

Package artwork by John Smyth

Documentation by Tony Beckwith

Published under the Millennium label by Logotron Entertainment Ltd.

© Logotron Entertainment/Timothy Closs 1990

Logotron Entertainment, Chancery House, 107 St. Pauls Road, Islington  
LONDON N1 2NA

© Copyright subsists with Logotron Entertainment and Timothy Closs in all software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express permission of Logotron Entertainment Ltd.

The Logotron name and mark and used under license from Logotron Ltd.

## **LOADING INSTRUCTIONS**

### **ATARI ST AND COMMODORE AMIGA**

1. Turn on the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computers memory. This will kill a virus if one is present.
2. Insert the 'Kid Gloves' disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

## **HERO WANTED - APPLY WITHIN**

You must help Kid to get back to his own time and the safety of his uncle's house. On the way home you will travel through many eras in time and journey to great places. But there will also be obstacles blocking your path. As you start the game, if you look around the screen you will see the number of lives Kid has left, in the top-left of the screen. To the top-right you will see the number of the screen that you are on. At the bottom of the screen, from left to right are: the number of keys collected, number of magic spells collected, extra life tokens, your score, amount of cash collected and number of smart bombs. More on all of these later.

You start the game on the left-hand side of the screen and must progress to the right-hand side. When you move off the right hand side of the screen, the next screen will scroll on. There are fifty screens in all and your gloves will magically transport you to another time and place after every ten screens. In addition to this, it is possible to go back screens as well as forward and there are certain places in the game where you will need to do this.

Various creatures roam around each screen but most of these can usually be destroyed with whatever weapon you are carrying at the time. Different creatures require different amounts of hits to kill and some creatures are immune to your weapons. The only way to know when you are hurting a creature is when you hit it it will emit a quick white flash if it is being harmed. When the creature has been hit enough, it will die.

Along the way there are various obstacles which need to be overcome. Some may be jumped over or walked around but others will need to be dealt with in special ways. Some of the obstacles that appear to be solid and blocking your path may be opened with keys. If you can remove the obstacle, then it will disappear if you touch it whilst carrying a key. This will use the key up and you should be careful not to waste keys as not every obstacle needs to be removed.

Orange blocks fall down when touched. There are a couple of these in screen two as well as throughout the rest of the game and these should generally be used to help you reach platforms which are just that bit too high. Be careful though you'll lose a life if a block falls on your head!

Some ledges disappear when you touch them, thus causing anything that was resting on them to fall down. Again, beware that nothing falls on your head.

There are also some special blocks, doors and chains which just disappear after you have been on screen for 10-15 seconds thus enabling you to continue. You will have to survive the assaults of creatures in the vicinity whilst you are waiting for these obstructions to clear.

Sometimes there may be too many creatures in your way, in this case it is best to use a smart bomb (if you have one) but smart bombs will only kill those creatures that you can kill with ordinary weapons.

Ice creams and fruit can be collected on most screens for bonus points. Also cash bags and dollar signs can be collected and these can be spent in shops, so long as you can find one. In the shop you can purchase spells, keys, extra lives, smart bombs and weapons with the cash you have collected.

Finally, it is possible to buy or collect extra life tokens. For every four of these that you get, you will get an extra life.

You should remember that every time you enter a screen, your position will be stored along with the amount of keys, spells, cash and bombs that you are holding. If you then die on that screen, you will be returned to the position where you entered the screen and you will lose one life. Also, every time you leave a screen, any creatures killed on that screen will remain permanently dead throughout the rest of the game.

## **THE CONTROLS**

Joystick left/right

Joystick up

Joystick down

Fire

Space

RETURN

BACKSPACE

Move left/right

Jump or climb ladder

Climb down ladder

Fire your weapon

Smart Bomb (if you have any)

Cast a spell (if you have any)

Go back in time! This is really useful for those sticky situations. It enables Kid to go back to where he was three screens ago - just in case he forgot to collect a key. You'll have to thank Albert for this one!

F1

Pause/Unpause

## **WEAPONS (BOUGHT IN THE SHOP)**

**DEATHCOIN** - You start the game with this weapon. You can fire up to two at any one time and they will bounce around the screen for a short amount of time or until they hit something. Deathcoins aren't very strong but they will knock out most small creatures with a single blow.

**FLAMES** - These fire in a straight line and are slightly stronger than the Deathcoin.

**DEATHSTAR** - Just like the Deathcoin, you can bounce up to two Deathstars around the screen, but they are a lot more powerful.

**MEGALASER** - This fires in a long straight line and cuts through most creatures in one shot.

## **SPELLS (BOUGHT IN THE SHOP)**

Before you cast a spell, you don't know which one is going to be cast. There are six different spells that can be cast. As the spell is cast, its name appears

on the screen, the game pauses and anything that the spell is going to affect on the screen will flash for a few seconds. Sometimes there is nothing on the screen for the spell to affect in which case nothing will happen. This is what the spells do:

**SESAME** - Any locked obstacles on the screen will turn into oranges. This is useful if you've run out of keys.

**SAFETY** - Anything on the floor that is normally hazardous to stand on (eg fire) will stop animating and will become harmless to walk over.

**TIMBER** - Certain moving obstacles on the screen will fall to the floor. Most of the time this helps get the obstacle out of the way, but sometimes the obstacle can trap you. If this happens, press the 'back in time' button.

**YUM YUM** - Anything on the screen that flashes will turn into oranges.

**SLOW MOTION** - Any moving object that dashes on the screen will move in slow motion for a few seconds. No other spells can be cast until this spell has run out, even if it didn't affect anything!

**FREEZE** - Any moving object that flashes on screen will freeze for a few seconds. No other spells can be cast until this spell has run out, even if it didn't affect anything!

# KID GLOVES

Par Timothy Closs

Un jeu pour Atari St et Commodore Amiga

Programmation par Timothy Closs

Graphiques par Timothy Closs

Musique par Timothy Closs

Effets sonores par David Whattaker

Conception de l'emballage par The Camel Advertising & Marketing Group

Dessin de l'emballage par John Smyth

Documentation par Tony Beckwith

Publié sous l'étiquette Millennium par Logotron Entertainment Ltd.

© Logotron Entertainment/Timothy Closs 1990

Logotron Entertainment

Chancery House

107 St. Paul's Road

Islington

London N1 2NA

© Droits de reproduction pour logiciel, documentation et dessins à Logotron Entertainment et Timothy Closs. Tous droits réservés. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous aucune forme ou moyen que ce soit. Ce logiciel est vendu entendu qu'il ne sera pas loué ou prêté sans l'autorisation écrite de Logotron Entertainment Ltd.

Le nom et la marque Logotron sont utilisés sous license de Logotron Ltd.

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

### **ATARI ST ET COMMODORE AMIGA**

1. Mettez votre ordinateur en route et débranchez toutes les périphériques qui ne sont pas nécessaires. Nous vous recommandons de laisser votre



ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus se serait installé dans la mémoire de votre ordinateur. Cette fonction tuera le virus s'il y en a un.

2. Insérez la disquette Kid Gloves dans l'unité et allumez l'ordinateur. Le jeu se charge. Ne retirez pas la disquette en cours de jeu.

## **ON DEMANDE HÉROS**

Vous devez aider Kid à retourner dans son temps et dans la sécurité de la maison. Au retour, vous traverserez de nombreuses ères de temps et voyagerez vers des endroits superbes Mais il y aura aussi beaucoup d'obstacles sur votre chemin.

Lorsque vous commencez le jeu, en haut à gauche de l'écran se trouvent un certain nombre de vies que Kid a laissées. En haut à droite, se trouve le numéro d'écran sur lequel vous vous trouvez. Au bas de l'écran, de gauche à droite se trouvent le nombre de clés ramassées, le nombre de sorts ramassés, des bonus de vies supplémentaires, votre score, la somme d'argent obtenues et le nombre de bombes intelligentes.

Diverses créatures se baladent sur l'écran mais la plupart d'entre elles peuvent le plus souvent être détruites avec l'arme que vous portez sur vous à ce moment. Selon les créatures, différentes quantités de coups sont nécessaires et certaines créatures sont immunisées contre les armes. La seule manière de savoir si vous faites mal à une créature est en la frappant Un éclair rapide passera si celle-ci est touchée. Lorsqu'elle a été suffisamment frappée, elle meurt

En chemin se trouvent divers obstacles qui doivent être surmontés. Certains sautent ou marchent, d'autres doivent être manipulés de certaines manières. Certains des obstacles qui semblent être solides et qui obstruent votre chemin peuvent être poussés avec des clés. Si vous arrivez à enlever l'obstacle, celui-ci disparaît si vous le touchez tout en portant une clé. La clé sera donc utilisée et vous devez veiller à ne pas perdre vos clés car tous les obstacles

n'ont pas besoin d'être retirés.

Des blocs oranges tombent lorsqu'ils sont touchés. Sur l'écran deux, vous en trouverez aussi ainsi que dans le reste du jeu. Ils doivent être utilisés pour vous aider à atteindre les plateformes qui sont un peu trop élevées. Veillez cependant à ne pas perdre votre vie avec un bloc qui vous tombe sur la tête!

Certains récifs disparaissent lorsque vous les touchez entraînant la chute de tout ce qui se trouvait dessus. Veillez encore une fois à ce que rien ne vous tombe sur la tête!

Il y a aussi certains blocs spéciaux, certaines portes et chaînes qui disparaissent juste après que vous soyez passé sur l'écran pendant 10 à 15 secondes, ce qui vous permet de continuer. Il vous faudra survivre les assauts des créatures dans les environs lorsque vous attendez que ces obstacles disparaissent.

Parfois, il risque d'y avoir trop de créatures sur votre chemin. Dans ce cas, il vaut mieux utiliser une bombe intelligente (si vous en avez une). Cependant, les bombes intelligentes n'éliminent que les créatures que vous élimineriez normalement à l'aide d'armes ordinaires.

Des glaces et des fruits peuvent être ramassés sur la plupart des écrans vous apportant des points de bonus. De la même façon, vous pouvez obtenir des sacs d'argent et des signes de dollar qui peuvent être dépensés dans des magasins dans la mesure où vous en trouvez un. Vous pouvez alors acheter des sorts, des clés, des vies supplémentaires, des bombes intelligentes et des armes.

Enfin, il est possible d'acheter ou de ramasser des vies supplémentaires. A chaque fois que vous obtenez quatre jetons, vous recevrez une vie supplémentaire.

Il faut vous rappeler qu'à chaque fois que vous pénétrez sur un écran, votre position est mise en mémoire avec la quantité de clés, de sorts, d'argent et de bombes que vous possédez. Si vous disparaissiez sur l'écran. Vous retourneriez à la position dans laquelle vous vous trouviez avant de pénétrer

sur l'écran et vous perdrez une vie. De la même façon, à chaque fois que vous quittez un écran, toutes les créatures éliminées sur cet écran restent mortes pendant tout le reste du jeu

## **CONTROLES**

Joystick vers la gauche/la droite

Joystick vers le haut

Joystick vers le bas

Feu

Espacement

Return

Retour arrière

Déplace à gauche/droite

Saute ou grimpe une échelle

Descend d'une échelle

Tire

Bombe intelligente

(si vous en avez une)

Jette un sort (si vous en avez un)

Fait aller dans le temps! Cette fonction est très utile pour les situations difficiles Elle permet à Kid de se retrouver où il était trois écrans avant - juste dans le cas où il aurait oublié de ramasser une clé. Remerciez Albert pour cette fonction!

Active/désactive Pause

F1

## **ARMES (ACHETEES EN MAGASIN)**

**Deathcoin (pièce de mort)** - Le jeu commence avec cette arme. Vous pouvez en tirer jusqu'à deux à la fois et elles bondiront sur l'écran pendant un laps de temps ou jusqu'à qu'elles touchent quelque chose. Ces pièces ne sont pas très fortes mais assommeront la plupart des créatures d'un d'un seul coup.

**Flames (flammes)** - elles tirent en ligne droite et sont un peu plus fortes que les Deathcoins.

**Deathstar (étoile de la mort)** - Tout comme la Deathcoin, vous pouvez faire rebondir jusqu'à deux Deathstars sur l'écran mais elles sont beaucoup plus puissantes

**Megalaser** - Tire en ligne droite et découpe la plupart des créatures d'un seul coup.

## **LES SORTS (ACHETÉS EN MAGASIN)**

Avant de jeter un sort, vous ignorez lequel sera jeté~ nom apparaît sur l'écran et le jeu s'interrompt. Tout ce que le sort va affecter sur l'écran clignote pendant quelques secondes. Parfois, il n'y a rien sur l'écran ne se passe. Voici ce que font les sorts:

**Sesame** - Tous les obstacles fermés sur l'écran se transforment en oranges. Cela est utile si vous n'avez plus de clés.

**Safety (Sécurité)** - Tout ce qui se trouve sur l'écran cessera de bouger et deviendra inoffensif.

**Timber** - Certains obstacles mobiles sur l'écran tomberont sur le sol. La plupart du temps, cela aide à franchir l'obstacle du chemin mais parfois l'obstacle peut vous piéger. Si cela se passe, appuyez sur le bouton de retour dans le temps.

**Yum yum** - Tout ce qui clignote sur l'écran se transforme en oranges

**Slow motion (ralenti)** - tout objet mobile qui clignote ( quelques secondes). Aucun autre sort ne peut être jeté jusqu'à ce que celui-ci soit épuisé même s'il n'a aucun effet!

**Freeze (Geler)** - Tout objet mobile qui clignote~ sort ne peut être jeté jusqu'à ce que celui-ci soit épuisé même s'il n'a aucun effet!

# KID GLOVES

By Timothy Closs

Ein Spiel für Atari ST und Commodore Amiga

Programming: Timothy Closs

Grafik: Timothy Closs

Musik: Timothy Closs

Soundeffekte: David Whittaker

Verpackungdesign: The Camel Advertising and Marketing Group.

Verpackungsartwork: John Smyth

Originaldokumentation: Tony Beckwith

Übersetzungen: Alpha

Veröffentlicht unter dem Millennium Label durch Logotron entertainment Ltd.

© Logotron Entertainment/Timothy Closs 1990

Logotron Entertainment

Chancery House

107 ST Pauls Road

Islington

London N1 2NA

© Software, Dokumentation und Artwork sind Copyright von Logotron Entertainment und Timothy Closs. Alle rechte vorbehalten. Die Software darf weder ganz noch teilweise in irgendeiner Form kopiert, verbreitet oder übertragen werden und wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht ohne die vorherige ausdrückliche Genehmigung von Logotron Entertainment Ltd. verlichen oder weitergegeben wird.

Die Verwendung des Namens und des Logos von Logotron erfolgt unter Lizenz durch Logotron Ltd.

## **LADEANLEITUNGEN**

### **ATARI ST UND COMMODORE AMIGA**

1. Computer einschalten und alle überflüssigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen, den Computer vor dem Laden des Spiels 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen, um auf diese Weise Viren, die sich möglicherweise im Arbeitsspeicher eingenistet haben, unschädlich zu machen.

2. Die KID GLOVES Diskette in das Laufwerk legen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Bitte belassen Sie die Diskette während des Spiels im Laufwerk.

### **ABENTEURER GESUCHT - BITTE MELDEN!**

Sie müssen Kid helfen, in seine eigene Zeit und in das Haus seines Großonkels zurückzufinden. Dabei werden Sie durch zahlreiche Epochen der Geschichte reisen und viele berühmte Orte besichtigen, wobei es natürlich jede Menge an Hindernissen zu bewältigen gilt.

Sehen Sie sich gleich zu Anfang des Spiels den Bildschirm sorgfältig an. Oben links wird die Anzahl der Leben angezeigt rechts oben die Nummer der Szene, in der Sie sich gerade befinden. Die Anzeigen am unteren Bildschirmrand sind, von links nach rechts: Anzahl der eingesammelten Schlüssel, Anzahl der eingesammelten Zauberformeln, Scheine für zusätzliche Leben, Punktestand, Bargeld und Anzahl intelligenter Bomben. Mehr hierzu etwas weiter unten. Das Spiel verläuft von der linken Bildschirmseite zur rechten. Sobald man den rechten Rand erreicht, wird die Rollfunktion ausgelöst. Insgesamt gibt es 50 Bildschirmsszenen. Nach jeweils 10 Seiten wird Kid auf magische Weise in eine andere Zeitepoche und eine andere geographische Örtlichkeit versetzt. Die Szenenabfolge verläuft nicht immer nach vorn, in bestimmten Situationen ist es notwendig, auf frühere Szenen zurückzukehren.

Die Landschaften werden von einer Vielfalt von seltsamen Kreaturen

bevölkert, derer man sich normalerweise mit Hilfe der aufgesammelten Waffen entledigen kann. Manche sind widerstandsfähiger als andere, manche sogar immun gegen bestimmte Waffen. Daß eine Kreatur durch einen Treffer verletzt worden ist, erkennen Sie an dem weißen Blitz; nicht immer reicht ein einziger Treffer aus. Ihr Fortkommen wird durch zahlreiche Hindernisse erschwert. Manche davon müssen übersprungen oder umgangen werden, andere erfordern ganz besondere Taktiken und Geschicklichkeit. Unbewegliche

Hindernisse, die Ihnen im Weg stehen, können oft mit Schlüsseln geöffnet und beseitigt werden. In diesen Fällen verschwindet das Hindernis bei Berührung mit dem richtigen Schlüssel automatisch. Allerdings ist der Schlüssel dann »aufgebraucht« und nicht weiter verwendbar. Deshalb sollten Sie Schlüssel nur dann einsetzen, wenn das Hindernis unbedingt aus dem Weg geräumt werden muß. Orangefarbene Quader fallen bei Berührung auf den Boden. Zwei davon werden Ihnen in Szene 2 begegnen, aber auch im weiteren Verlauf des Spiels. Im allgemeinen können sie benutzt werden, um auf Plattformen zu steigen, die sonst nicht zu erreichen sind. Aber Achtung—wenn Ihnen ein solcher Quader aufs Haupt fällt. Verlieren Sie ein Leben.

Manche Vorsprünge verschwinden, wenn man sie berührt, wobei alles, was darauf stand, nach unten donnert. Da heißt es aufgepaßt, wenn man nicht zerrüttest werden will.

Ferner gibt es spezielle Arten von Quadern, Türen und Ketten, die sich nach 10 - 15 Sekunden ganz einfach in Luft auflösen, so daß man ungehindert weitermachen kann. Allerdings ist man in dieser Zeit den Angriffen von allerlei sonderbaren Kreaturen ausgesetzt.

Wenn Sie von allzuvielen Feinden aufs Mal bedroht werden, ist vielleicht der Einsatz einer intelligenten Bombe angebracht (sofern Sie eine haben). Diese Bomben vernichten jedoch auch nur jene Feinde, die - man mit gewöhnlichen Waffen vertilgen kann.

In den meisten Szenen kann man Eiskrem und Obst einsammeln, die Extrapunkte einbringen. Geldsäcke und Dollar-Symbole sind ebenfalls willkommene Sammlerstücke, mit denen man Einkäufe tätigen kann,

vorausgesetzt, man findet einen Laden. Feilgehalten werden Zauberformeln, Schlüssel, Zusatzleben, Bomben und Waffen.

Schließlich kann man auch Scheine für Zusatzleben einsammeln oder gegen gutes Geld kaufen. Für ein Zusatzleben braucht man vier solche Scheine.

Beim Betreten einer neuen Bildschirmseite wird Ihre Position zusammen mit der Anzahl der in Ihrem Besitz befindlichen Schlüssel, der Zauberformeln, der Menge Bargeld und der Anzahl der Bomben vorgemerkt und aufgezeichnet. Wenn Ihnen ein Leben abhanden kommt, werden Sie in den Zustand zurückversetzt, den Sie bei Betreten des betreffenden Bildschirms hatten, aber mit einem Leben weniger. Bei Verlassen einer Bildschirmseite bleiben alle getöteten Kreaturen tot, das heißt, sie treten im Verlauf des Spiels nicht wieder auf.

## **DIE STEUERUNG**

Joystick rechts/links	Bewegung nach rechts/links
Joystick hoch	Sprung oder Hochklettern
Joystick runter	Hinunterklettern
Feuer	Waffe feuern
Leertaste	Smart-Bombe (wenn vorhanden)
RETURN	Zauberformel anwenden (wenn vorhanden)
RÜCKSCHRITT	Sprung in eine frühere Zeit. Sehr praktisch, um aus brenzligen Situationen zu entkommen : transportiert Kid um drei Bildschirmseiten zurück— wenn er dort einen Schlüssel hat liegen lassen... Vergessen Sie nicht, sich bei Albert zu bedanken!
F1	Pause/Wiederaufnahme des Spiels

## **WAFFEN (IM LADEN ZU KAUFEN)**

**Deathcoin (Todesmünze)** Wird Ihnen gleich zu Anfang des Spiels mit auf den Weg gegeben. Gleichzeitig können bis zu zwei davon geschossen werden; sie hüpfen eine Weile auf dem Bildschirm herum, bis sie auf ein Hindernis treffen. Todesmünzen sind nicht sonderlich wirksam, aber sie



reichen aus, um die Mehrzahl der kleinen Kreaturen mit einem Schlag ins Jenseits zu befördern

**Flames (Flammen).** Diese werden in einer geraden Linie geworfen und sind etwas wirkungsvoller als die Todesmünzen

**Deathstar (Todesstern).** Wie die Todesmünzen können auch jeweils zwei auf dem Bildschirm herumgeballert werden, aber sie sind um einiges stärker als jene.

**Megalaser.** Feuert in einer langen, geraden Linie und spaltet die meisten Kreaturen mit einem einzigen Strahl.

## **ZAUBERFORMEIN (IM LADEN ZU KAUFEN)**

Welche Zauberformel eingesetzt wird, weiß man erst, wenn man sie ausgesprochen hat. Es gibt insgesamt sechs verschiedene, Bei Anwendung erscheint der Name des betreffenden Zauberspruchs auf dem Bildschirm, das Spiel hält eine kurze Zeit an, und alles, was von dem Spruch betroffen wird, blinkt einige Sekunden lang. In manchen Situationen werden gar keine Gegenstände betroffen, und in solchen Fällen passiert auch nichts. Die Zaubersprüche haben die folgenden Wirklingen

**Sesame:** alle verschlossenen Objekte auf dem Bildschirm verwandeln sich in Orangen. Dies ist nützlich, wenn Sie kein Schlüssel mehr haben.

**Safety (Sicherheit):** Dinge, die normalerweise zu gefährlich sind, als daß man darauf treten könnte (z.B. Feuer), erstarren und werden harmlos.

**Timber (Holz):** Gewisse bewegliche Objekte fallen auf den Boden. In den meisten Fällen hilft dies, die Hindernisse aus dem Weg zu räumen, aber manchmal blockieren sie stattdessen den Pfad. Wenn dies geschieht, drücken Sie am besten die Rückschrittaste.

**Yum Yum:** Alle blinkenden Gegenstände auf dem Bildschirm verwandeln sich in Orangen.

**Slow motion (Zeitlupe):** Alle beweglichen Objekte, die auf dem Bildschirm blinken, bewegen sich ein paar Sekunden lang im Zeitlupentempo. Bis die Wirkung dieses Zauberspruchs vergeht, können keine anderen verwendet werden, selbst wenn gar keine Objekte davon betroffen sind!

**Freeze (Einfrieren):** Alle beweglichen Objekte, die auf dem Bildschirm blinken, frieren ein paar Sekunden lang ein. Bis die Wirkung dieses Zauberspruchs vergeht, können keine anderen verwendet werden, selbst wenn gar keine Objekte davon betroffen sind!

# KID GLOVES

Programmazione di Timothy Closs.

Grafica di Timothy Closs.

Musica di Timothy Closs.

Effetti sonori di David Wittaker.

Disegno confezione di The Camel Advertising and Marketing Group.

Confezione Illustrata da John Smyth.

Documentazione di Tony Beckwith.

Edito nella collana Millennium dalla Logotron Entertainment Ltd..

© 1990 della Logotron Entertainment/Timothy Closs.

Logotron Entertainment

Chancery House

107, St Pauls Road

Islington

London N1 2NA

© Tutto il software, la documentazione e le illustrazioni sono copyright della Logotron Entertainment e di Timothy Closs. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente software può essere riprodotta o trasmessa in qualsivoglia forma o con qualunque mezzo. Il presente software viene venduto alla condizione che non venga noleggiato o prestato senza previa autorizzazione scritta della MILLENNIUM

## **ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

### **ATARI ST E COMMODORE AMIGA**

1. Spegni il computer e stacca tutti i periferici non necessari. Si consiglia di lasciare il computer spento per trenta secondi, nel caso si sia installato un virus nella memoria. Se presente, in questo modo verrà eliminato.

2. Inserisci il dischetto 'Kid Gloves' nell'unità e accendi il computer. Adesso il gioco comincia a caricarsi. Non togliere il dischetto durante l'esecuzione del gioco.

## **CERCASI EROE - RIVOLGERSI QUI!**

Tu devi aiutare Kid a tornare nel suo tempo e nella sicurezza della casa di suo zio. Sulla via del ritorno, passerai parecchie epoche e andrai in luoghi magnifici. Ma troverai anche degli ostacoli sul percorso.

Iniziando il gioco, se guardi sullo schermo in alto a sinistra, vedrai il numero di vite di cui dispone ancora Kid. In alto a destra, vedrai il numero della videata in cui ti trovi. In basso sullo schermo, da sinistra a destra vi sono: il numero delle chiavi raccolte, il numero degli incantesimi magici raccolti, i gettoni per le vite supplementari, il tuo punteggio, l'ammontare di contanti raccolti e il numero di bombe intelligenti. Altri dettagli su questo più avanti.

Il gioco lo inizi sul lato sinistro dello schermo e deve procedere verso destra. Quando esci dal lato destro, la videata che segue scorre in visuale. In tutto vi sono cinquanta videate e, dopo ogni dieci, i tuoi guanti ti porteranno magicamente in un altro tempo e luogo. Oltre a questo, è possibile tornare indietro di videate, non solo in avanti, e vi sono alcuni momenti nel gioco in cui serve farlo.

In ogni videata vi sono varie creature che vagano sullo schermo, ma molte di queste di solito possono essere distrutte con qualunque arma stai portando al momento. Ogni creatura richiede un diverso numero di colpi per essere uccisa, ed alcune sono immuni alle tue armi. L'unico modo per saperlo è quando le colpisci. Se è suscettibile ai colpi, la creatura emetterà un rapido lampo bianco. Quando la creatura è stata colpita a sufficienza, muore.

Lungo la strada vi sono diversi ostacoli che devi superare. Alcuni si possono saltare o aggirare, ma altri dovrai trattarli in modo particolare. Alcuni degli

ostacoli che sembrano massicci e che ti bloccano la strada si possono aprire con le chiavi. Se puoi rimuovere l'ostacolo, questo scompare se lo tocchi mentre porti una chiave. Questo, però, consuma la chiave e devi stare attento a non sprecare chiavi poiché non tutti gli ostacoli devono essere rimossi.

I blocchi arancioni cadono quando li tocchi. Ce n'è un paio nella seconda videata, come pure in tutto il resto del gioco, e li devi utilizzare in genere per aiutarti a raggiungere le piattaforme che sono un po' troppo alte. Ma stai attento, poiché se un blocco ti cade addosso perdi una vita!

Alcune sporgenze scompaiono quando le tocchi, provocando la caduta di qualunque cosa vi fosse appoggiato. Anche qui, stai attento che niente ti cada addosso.

Vi sono anche dei blocchi speciali, delle porte e delle catene che scompaiono subito dopo che sei rimasto nella videata per 10-15 secondi, permettendoti quindi di proseguire.. Dovrai, comunque, sopravvivere agli assalti delle creature nelle vicinanze, mentre aspetti che questi ostacoli scompaiano.

Alle volte possono esserci un po' troppe creature sulla tua strada, nel qual caso è meglio usare una bomba intelligente (se ne hai), anche se le bombe intelligenti uccidono solo quelle creature che puoi uccidere anche con armi normali.

I gelati e la frutta li puoi raccogliere in parecchie videate per ottenere punti premio. Anche i sacchetti di soldi e i simboli del dollaro si possono raccogliere per spenderli poi nei negozi, se ne trovi in giro. Nel negozio puoi acquistare incantesimi, chiavi, vite supplementari, bombe intelligenti ed armi con i soldi che hai raccolto.

Infine, è possibile anche raccogliere o acquistare gettoni per vite supplementari. Per ogni quattro che ne possiedi, ottieni un'altra vita.

Devi ricordarti che ogni volta che entri in una videata, la tua posizione

viene memorizzata unitamente alla quantità di chiavi, di incantesimi, di denaro e di bombe che hai con te. Se poi muori in quella videata, ritorni alla posizione da cui eri entrato e perdi una vita. Inoltre, ogni volta che esci da una videata, ogni creatura che avevi ucciso in quella videata rimane morta per tutto il resto del gioco.

## **I CONTROLLI**

Joystick a sinistra/destra

Joystick in alto

Joystick in basso

Fuoco

Barra spaziatrice

RITORNO

SPAZIO INDIETRO

Muovi a sinistra/destra

Salti o sali una scala

Scendi una scala

Spari con l'arma

Bomba intelligente (se ne hai)

Lanci un incantesimo (se ne hai)

Torni indietro nel tempo! Utilissimo in certe situazioni disperate. Permette a Kid di

tornare dove si trovava tre videate prima - nel caso si fosse dimenticato di

raccogliere una chiave. Ringrazia Albert per questo!

Pausa/Ripresa

F1

## **ARMI (ACQUISTATE AL NEGOZIO)**

**MONETA DELLA MORTE** - Tu inizi a giocare con questa arma. Ne puoi tirare fino a due alla volta e questi rimbalzano brevemente in giro per lo schermo o fino a che non colpiscono qualcosa. Le monete della morte non sono particolarmente forti, ma sono in grado di abbattere la maggior parte delle creature piccole con un solo colpo.

**FIAMME** - Queste vanno in linea retta e sono leggermente più forti delle monete.

**STELLA MORTALE** - Come le monete, ne puoi far rimbalzare due alla volta sullo schermo, ma queste sono parecchio più forti.

**MEGALASER** - Questo spara in una lunga linea retta e trapassa parecchie creature con un solo colpo.

## **INCANTESIMI (ACQUISTATI AL NEGOZIO)**

Prima di lanciare un incantesimo, non sai mai quale verrà lanciato. Ce ne sono sei tipi diversi. Quando un incantesimo viene lanciato, appare il suo nome sullo schermo, il gioco si ferma e tutto ciò che cade sotto la sua influenza lampeggia per qualche secondo. Alle volte non c'è niente sullo schermo, per cui non succede niente. Questo è ciò che fanno gli incantesimi:

**SESAMO** - Qualunque ostacolo chiuso sullo schermo si tramuta in arancio. Ciò risulta utile se hai esaurito le chiavi.

**SICUREZZA** - Tutto quello che si trova sul pavimento ed è di solito pericoloso (come il fuoco), smette di essere animato e diventa innocuo da passare.

**LEGNAME** - Alcuni ostacoli mobili sullo schermo precipitano a terra. Il più delle volte questo aiuta a togliere di mezzo l'ostacolo, ma ogni tanto può anche intrappolarti. Se questo si verifica, premi il bottone 'indietro nel tempo' (back in time).

**YUM YUM** - Tutto ciò che lampeggia sullo schermo, si tramuta in aranci.

**RALLENTATORE** - Qualunque oggetto mobile che lampeggia sullo schermo, si muove al rallentatore per alcuni secondi. Nessun altro incantesimo può essere lanciato fino a che questo non si è esaurito, anche se non ha avuto alcun effetto!

**CONGELA** - Qualunque oggetto mobile che lampeggia sullo schermo si congela per qualche secondo. Nessun altro incantesimo può essere lanciato fino a che questo non si è esaurito, anche se non ha avuto alcun effetto!

COMING SOON...



FROM...

GBH, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,  
SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423

