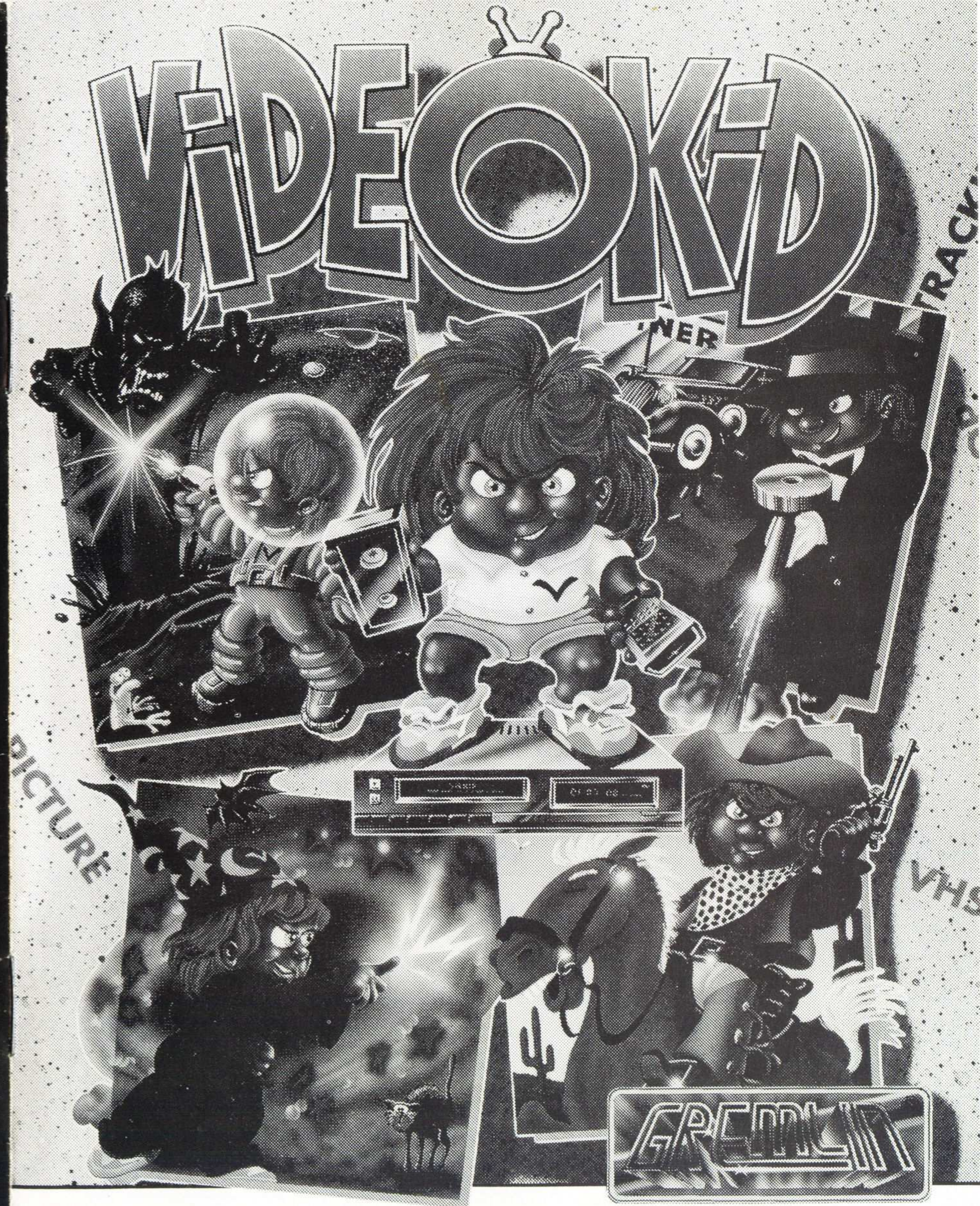


**Also available from  
Gremlin Graphics**

**Lotus Turbo Challenge 2  
Utopia  
Pegasus  
Suspicious Cargo**



**Gremlin Graphics Software Limited,  
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS  
Telephone (0742) 753423**





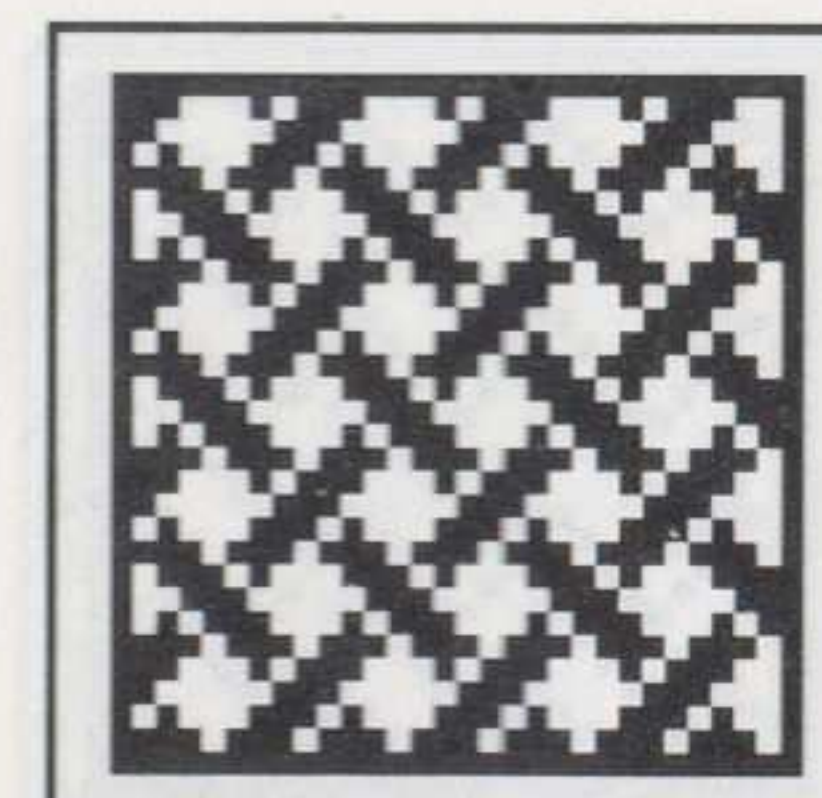


presents



by

**Twilight**





## LOADING INSTRUCTIONS

### Commodore Amiga

1. Insert your Video Kid game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 2.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

### Atari ST

1. Insert your Video Kid game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

## INTRODUCTION

Billy was just an ordinary everyday kid who loved to watch television. One day, his Father brought home a brand new video recorder and some video cassettes. Billy settled down to watch one, but instead of the sound of the video tape starting, he heard a crazed, evil laugh. He approached the screen slowly, listening carefully. Suddenly, the screen exploded into a million tiny particles, but instead of being thrown back by the blast, Billy found himself drawn in.

He felt himself being sucked down endless tubes, tiny particles of light searing through his body. Then, as suddenly as it had started, it stopped, and the acrid smoke began to clear. Looking down, Billy realised that he was dressed as a Magician.

'Billy, you are now trapped. You must find your way through the mazes and worlds I have created for you. There are five worlds to battle through, each with evil monsters and hazards to impede you. Should you succeed, you will be free to return to your normal life. But if you fail.....'



## PLAYING VIDEO KID

You are Video Kid. You must travel through five worlds, each of which is full of traps and enemies attempting to bring about your downfall. Each world except the first is made up of four sections, and ends with a giant evil guardian, who must be destroyed before you progress to the next section. Once you have completed the fifth world, you will have to face your biggest foe, but we will leave you to find out what that entails yourself.

The worlds that you will encounter are as follows:

### Medieval World

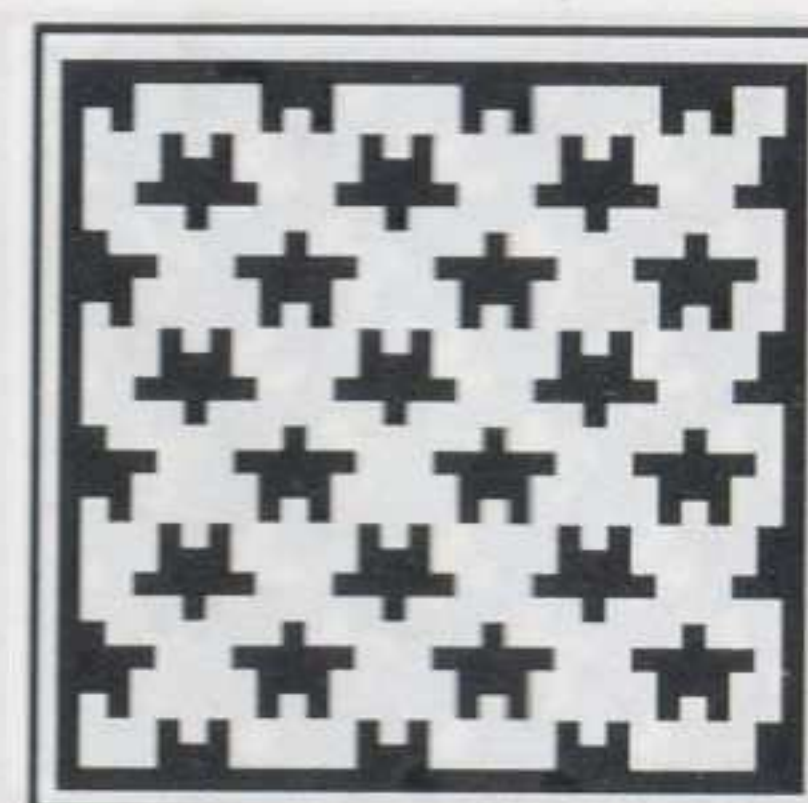


This world is placed within the confines of an ancient castle, and you will encounter knights, gargoyles, giant enemy swords, ghostly monks and dangerous flying spears. The castle will also prove dangerous, and you will find that a portcullis may try to crush you, a magical door may create extra enemies for you, or a gargoyle belch life destroying fire at you.

### Western World



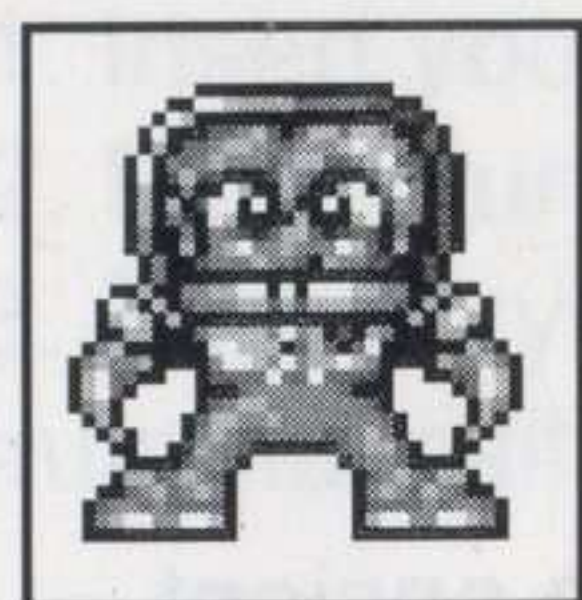
This world has four parts, two dominated by cowboys, and two by Indians. On this level you will encounter hordes of dynamite wielding cowboys, and more cowardly ones who hide in doorways or behind windows. Vultures will swoop down and attack you, and lightning bolts from vicious clouds will try to fry you out of existence. You will also come across fish in lakes which will attempt to ram you, and find that the forests are populated with evil axe throwing





beings. The Indian country has axe wielding Indians who row across the water, as well as those hidden in wigwams who will try to blow you up using small rockets. Some clouds may even try to drop anvils on your head. Bats and snakes hide in the caves, and giant arrows from the end of world guardian will attempt to give you more holes than a teabag.

## Science Fiction World

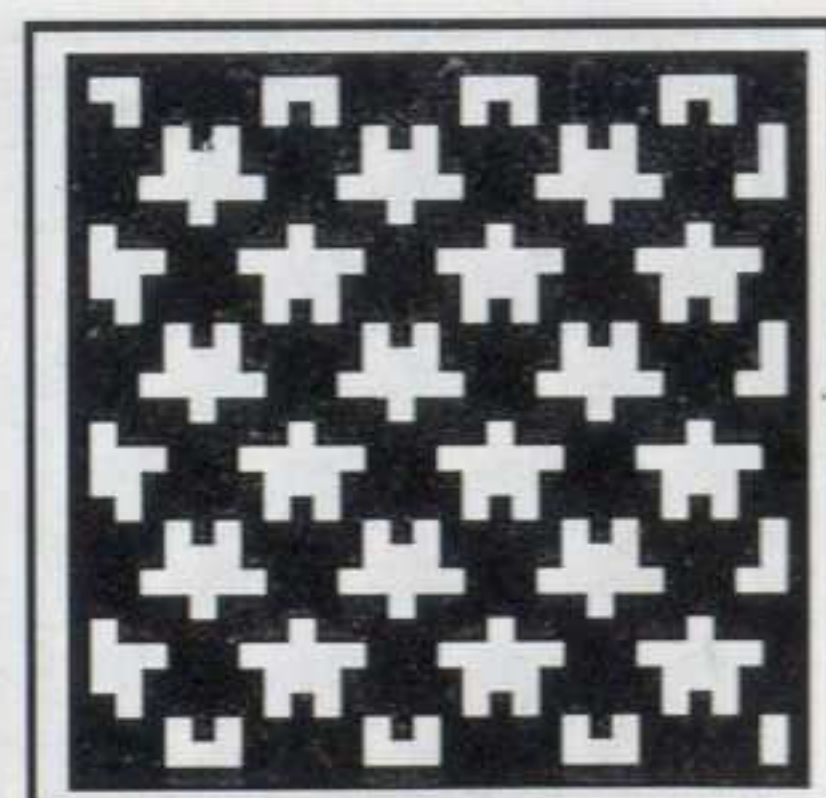


The sci-fi world has many advanced life-forms, as well as quite a few not very advanced ones, all attempting to zap your bones. Flying spaceships shoot wildly at you, and bouncing aliens follow their bad example. Vicious spitting slugs and floating acid bubbles will also do you no good. Alien plants will shoot pods, and horrible tar drips from cavernous ceilings try to engulf you. Watch out for the missile armed spaceships hiding within the caverns, the spinning fans and advanced silicon chips that home in on you, and just wait to you see the baddies waiting for you at the end!

## Gangster World



A very 1930's Chicago world with a vast array of men in heavy coats with even heavier weaponry, attempting to machine gun you to death. Watch out for the cars packed with villains, and bi-planes who try to shoot or bomb you with deadly grenades. Once you are inside the bar area, hidden gangsters under tables will attempt to shoot you, or squash you with giant barrels, whilst all the time giant black bullets fill the air.



## Horror World



Packed with ghosts, ghouls and zombies just for your delight, along with skeletons and bats. Monster trees will throw rocks at you, and coffins open up to reveal mummies armed with deadly bullets. Not to mention the ghostly knights, and lots of other surprise beasties waiting for you.

## WEAPONRY AND WEAPON ICONS

You begin your quest with the standard fire weapon, but this can soon be upgraded to more powerful armaments. The orange sphere will, when shot, cycle through the different weapons available to you. Which weapons they are will be dependent upon your current weapon, and what level of the game you are on. They are, in order, Missiles, Flame Thrower, Ripple Arrows, Spheres, and finally the Laser weapon. If you lose a life, then you will lose one weapon, or one power up bonus(see later).



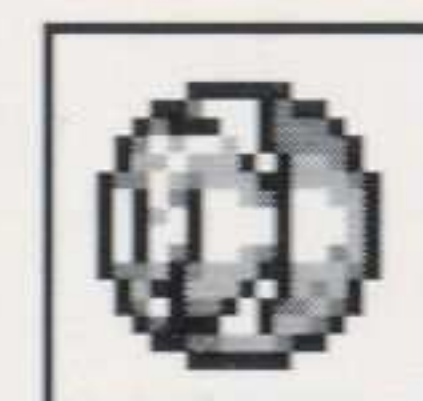
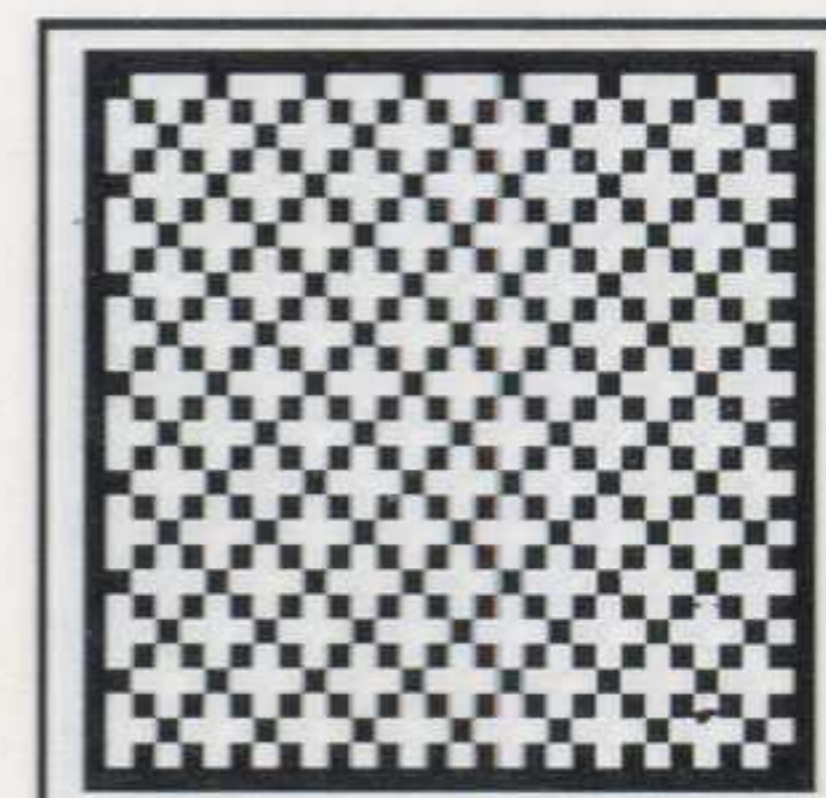
### Missiles

Missiles are fast, but fairly weak. They are still better than nothing though.



### Flame Thrower

This is the next step up. The balls of flame move much more slowly than the missiles, but they do a lot more damage.



### Ripple Arrows

The Ripple Arrows are next. These arrows are fast, and pack quite a powerful punch.





### Spheres

Slightly slower than the ripple arrows, but they are very powerful, and do quite a lot of damage.



### Laser

The laser is the ultimate weapon. It has a medium speed, but is very destructive, and is the only weapon that is able to pass through background obstacles.

## POWER UP ICON

Collecting the Power Up icon, the blue sphere, will make Video Kids weapon more powerful and damaging.

## DIRECTION ICON

This is the grey sphere. Shooting this icon will change it between three different weapon types.



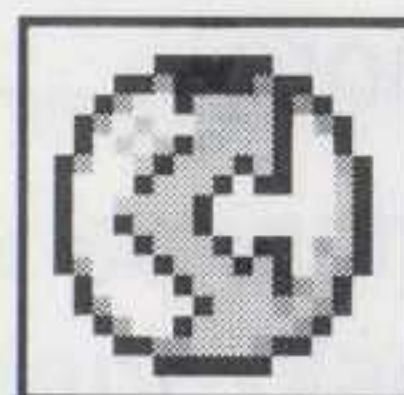
### 1. Two Way Horizontal Fire

This will allow you to fire your current weapon both backwards and forwards.



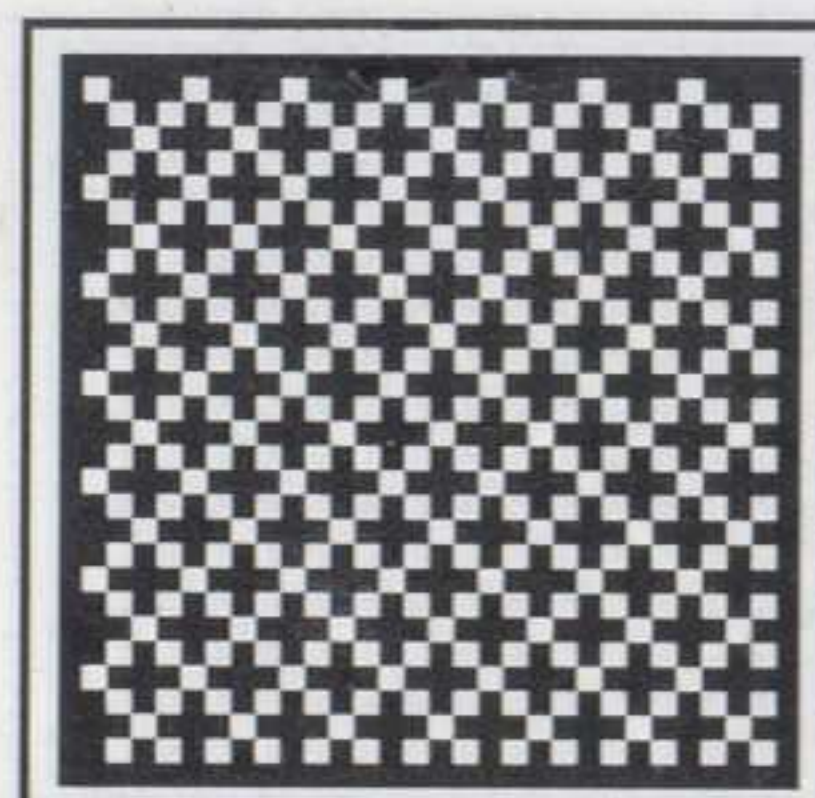
### 2. Two Way Vertical Fire

Allows you to fire current weapon up and down, as well as forwards, providing weaponry in three directions.



### 3. Two Way Diagonal Fire

Your current weapon will now fire a total of three bolts forwards, making a very formidable weapon.



## EXTRAS ICON

Instead of weapons, this icon will provide other assistance for your perilous journey. When shot, this icon will give you a choice of the following two weapons:



### Sphere Icon

This gives you a protective sphere which spins around. This will kill any enemies that come just that little bit too close for comfort.



### Bomb Icon

This will give you a bomb which will be thrown all the time while you have this. These will fall through an arc before hitting the floor.

## SHIELD ICON

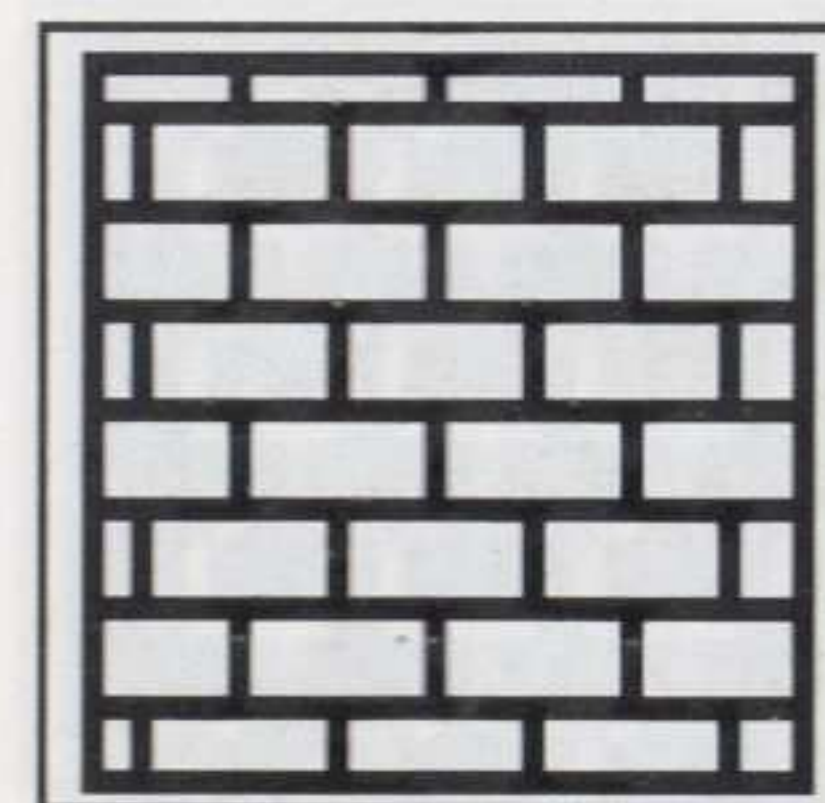


Occasionally a shield icon will appear, which, if collected, will give you a limited period of invulnerability. The shield will spin around you, and will slow down when it is about to expire.

## SMART BOMB ICON



When collected, this icon will give you an extra smart bomb.





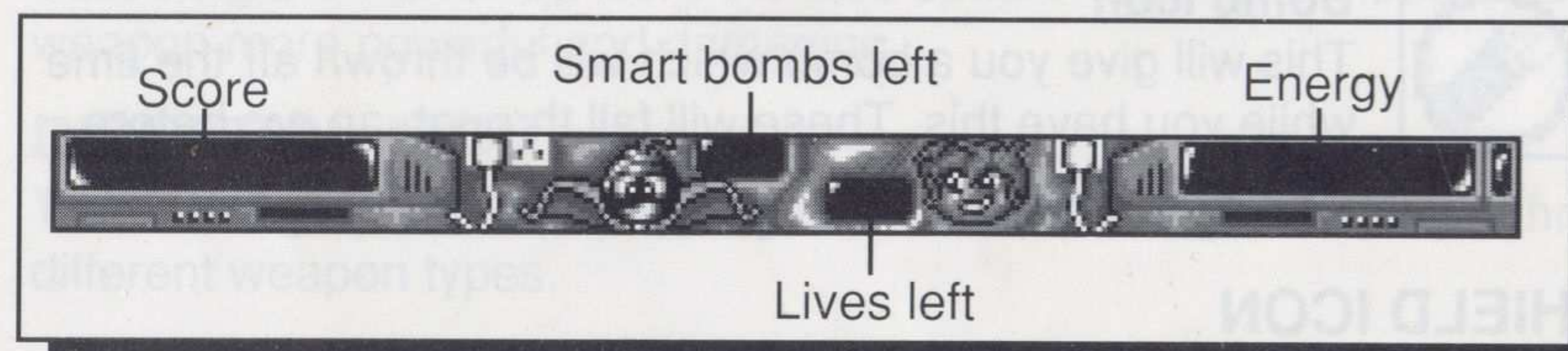
## JOYSTICK COMMANDS

The joystick controls are the same for both ST and Amiga.

Up:	Move up	Left:	Move left
Down:	Move down	Right:	Move right
Space:	Fire smart bomb	Fire:	Fire current weapon
P	Pause	Esc	Quit Game

## STATUS BAR

The status bar at the bottom of the playing screen will provide vital information whilst you are playing Video Kid.



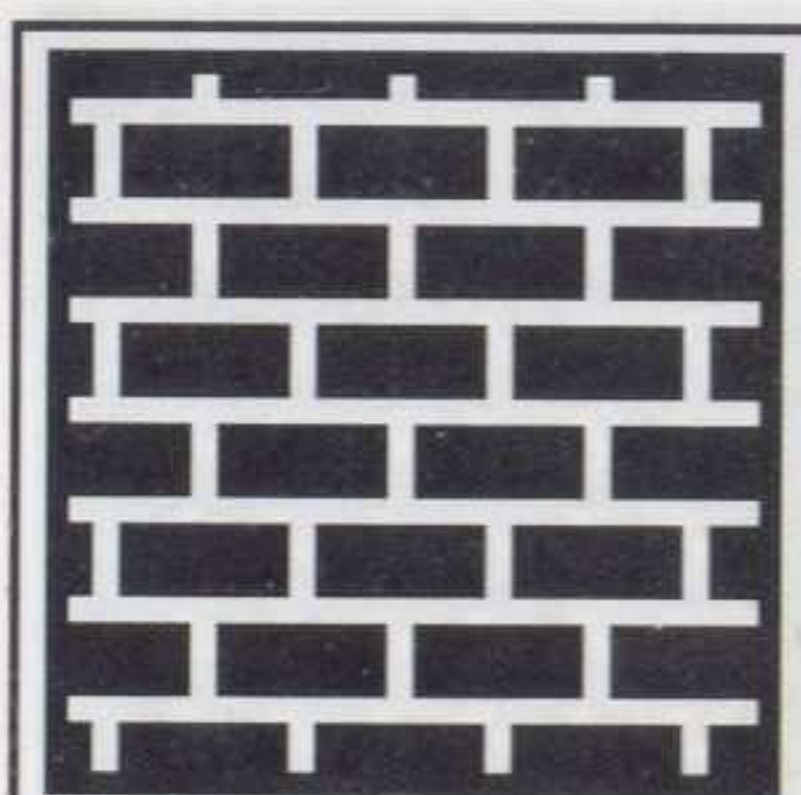
## CREDITS

Design and programming  
Manual text and design

Twilight Ltd.  
Sean Kelly

## ANY PROBLEMS?

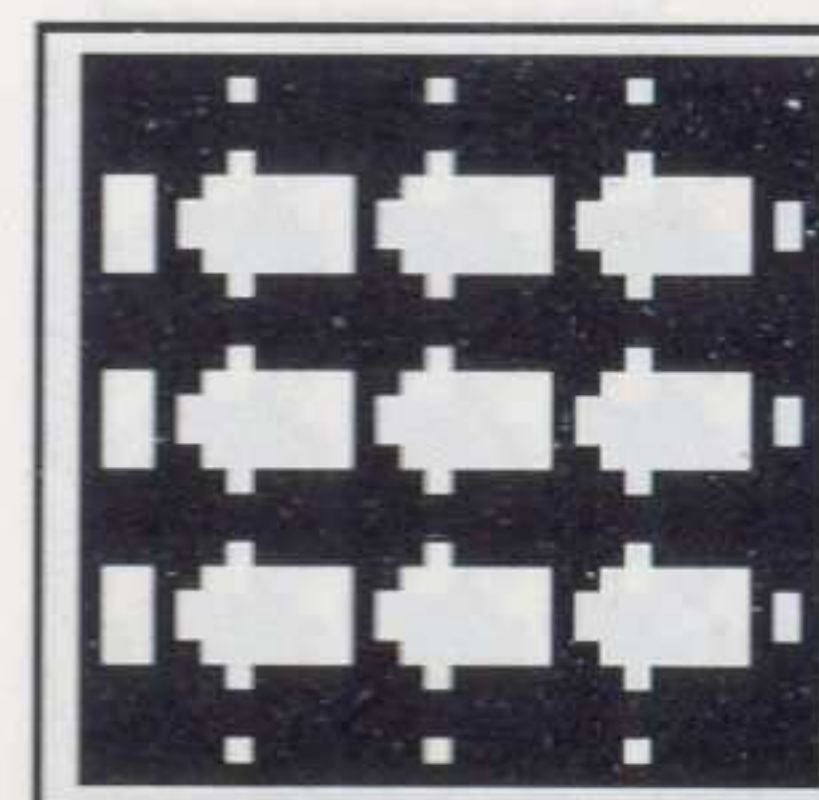
If you have problems loading Video Kid, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.



## COPYRIGHT NOTICE

© 1991 Gremlin Graphics Software Limited.

© 1991 Twilight. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited and Twilight. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.





## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Mettez le disque du jeu Video Kid dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 2.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

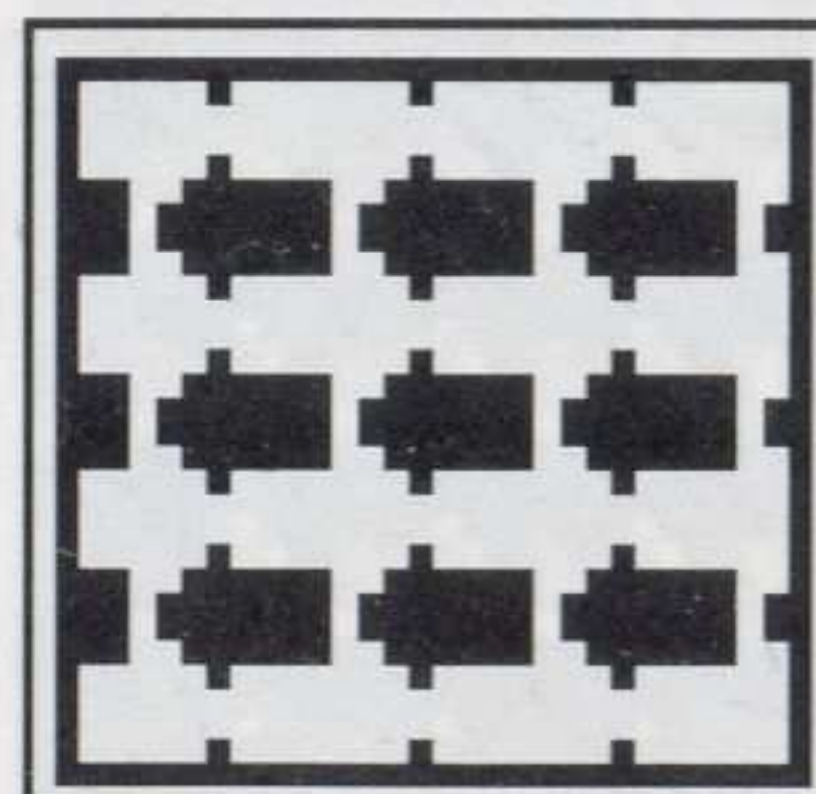
Atari ST

1. Mettez le disque du jeu Video Kid dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 1.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

## INTRODUCTION

Billy n'était qu'un gamin ordinaire qui adorait regarder la télévision. Un jour, son père rapporta à la maison un magnétoscope tout neuf et quelques cassettes vidéo. Billy s'apprêtait à en regarder une quand, au lieu du son de la cassette vidéo, il entendit un rire dément et malfaisant. Il s'approcha lentement de l'écran, en écoutant attentivement. Soudain, l'écran explosa en milliers de minuscules morceaux et au lieu d'être projeté en arrière par l'explosion, Billy se sentit aspiré. Il se sentait aspiré à l'intérieur de tubes sans fin, de minuscules particules de lumière traversaient son corps. Puis, aussi vite que cela avait commencé, cela s'arrêta et la fumée âcre commença à se dissiper. Billy se rendit compte en se regardant qu'il était vêtu comme un Magicien.

"Billy, tu es maintenant pris au piège. Tu dois essayer de te frayer un chemin dans les labyrinthes et les mondes que j'ai créés pour toi. Tu dois traverser cinq mondes, mais non sans avoir à affronter des monstres et dangers démoniaques. Si tu réussis, tu seras libre de retourner à ta vie normale. Mais si tu échoues..."



## JOUER A VIDEO KID

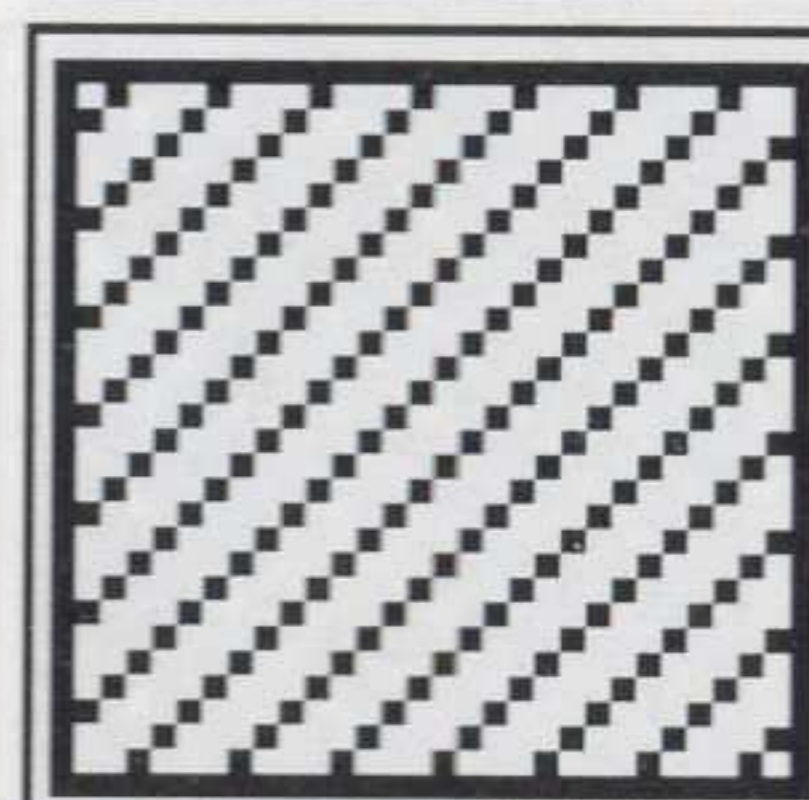
Vous êtes Video Kid. Vous devez voyager dans cinq mondes, chacun étant parsemé de pièges et d'ennemis essayant de provoquer votre ruine. Chaque monde, à l'exception du premier, comprend quatre sections et se termine sur un gardien démoniaque géant qui doit être détruit afin de pouvoir passer à la section suivante. Une fois que vous avez terminé le cinquième monde, vous devez affronter votre plus féroce ennemi, mais nous vous laissons découvrir ce que cela suppose de votre part. Les mondes que vous rencontrerez sont les suivants:

### Monde Médiéval



Ce monde se situe dans les limites d'un château antique; vous y rencontrerez des chevaliers, des gargouilles, des épées ennemies géantes, des moines fantomatiques et de dangereuses lances volantes. Le château se révélera également dangereux et il est possible qu'une herse essaie de vous écraser, qu'une porte magique vous crée des ennemis supplémentaires ou qu'une gargouille crache un feu mortel sur vous.

### Monde Occidental

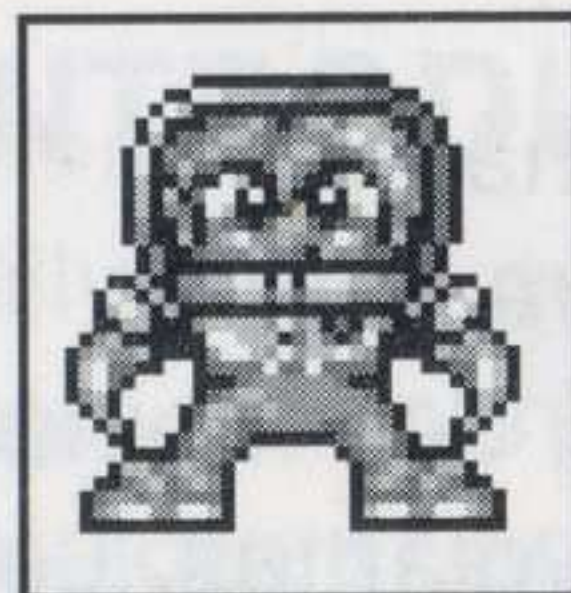


Ce monde est divisé en quatre parties, deux dirigées par des cowboys, et deux par des Indiens. A ce niveau, vous rencontrerez des hordes de cowboys manieurs de dynamite, et d'autres un peu plus lâches se cachant dans les embrasures de porte ou derrière des fenêtres. Des vautours fondront sur vous pour vous attaquer et des nuages vicieux enverront des éclairs dans le but de vous griller vif. Vous rencontrerez également des poissons dans les lacs



qui essaieront de vous éperonner et vous verrez que les forêts sont peuplées d'êtres malfaisants lanceurs de haches. Le pays indien a également des Indiens manieurs de haches se déplaçant en canoë, ainsi que d'autres se cachant dans des wigwams qui essaieront de vous détruire en lançant des petites roquettes. Certains nuages essaieront même de laisser tomber des enclumes sur votre tête. Des chauves-souris et des serpents se cacheront dans les cavernes et les flèches géantes du gardien de la fin du monde essaieront de vous transformer en passoire.

## Monde de la Science-Fiction



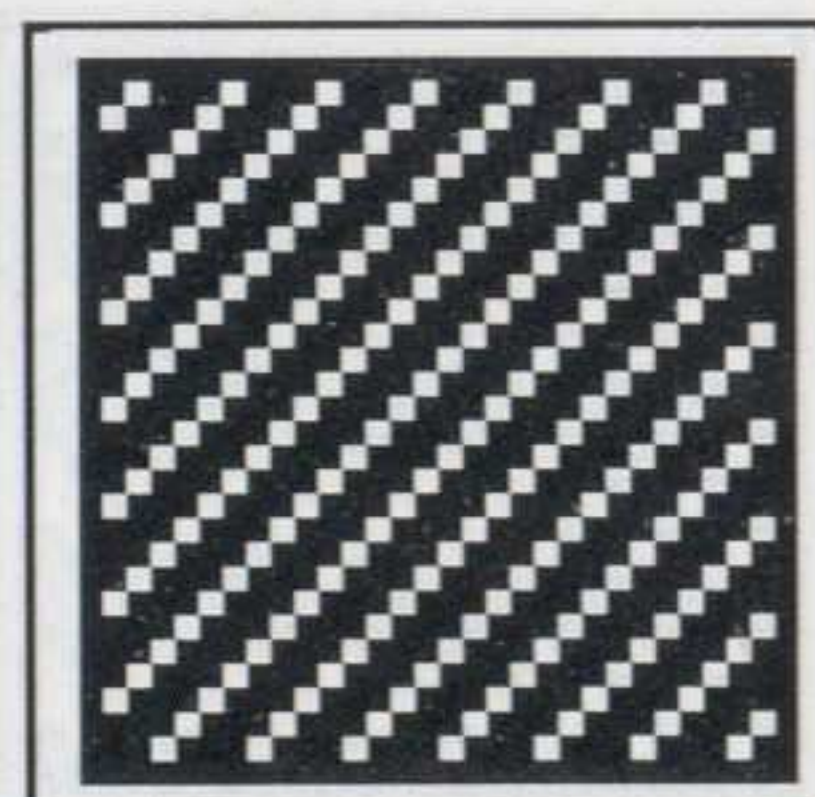
Le monde de la science-fiction possède de nombreuses formes de vie avancées, ainsi qu'un certain nombre d'autres qui le sont un peu moins, essayant toutes de vous réduire en miettes. Des vaisseaux spatiaux volants vous tirent dessus

sauvagement et des aliens sauteurs suivent leur mauvais exemple. De vicieuses limaces cracheuses et des bulles d'acide flottantes ne vous feront aucun bien non plus. Des plantes aliens enverront des cosses et d'horribles gouttes de goudron tombant du plafond des cavernes essaieront de vous engloutir. Faites attention aux vaisseaux spatiaux armés de missiles se cachant à l'intérieur de cavernes, aux ventilateurs, et aux plaquettes de silicium avancées se dirigeant sur vous, et attendez de voir les méchants qui vous attendent à la fin!

## Monde des Gangsters



Un monde tout à fait Chicago années trente, avec une foule impressionnante d'hommes à grands manteaux, armés jusqu'aux dents, qui essaient de vous mitrailler à mort.



Faites attention aux voitures remplies de méchants et aux biplans qui essaient de vous tirer dessus ou de vous bombarder avec des grenades mortelles. Une fois que vous êtes dans la zone du bar, des gangsters cachés sous des tables essaient de vous abattre ou de vous écraser avec des tonneaux gigantesques, alors que pendant ce temps de grosses balles noires remplissent l'atmosphère.

## Monde de l'Horreur

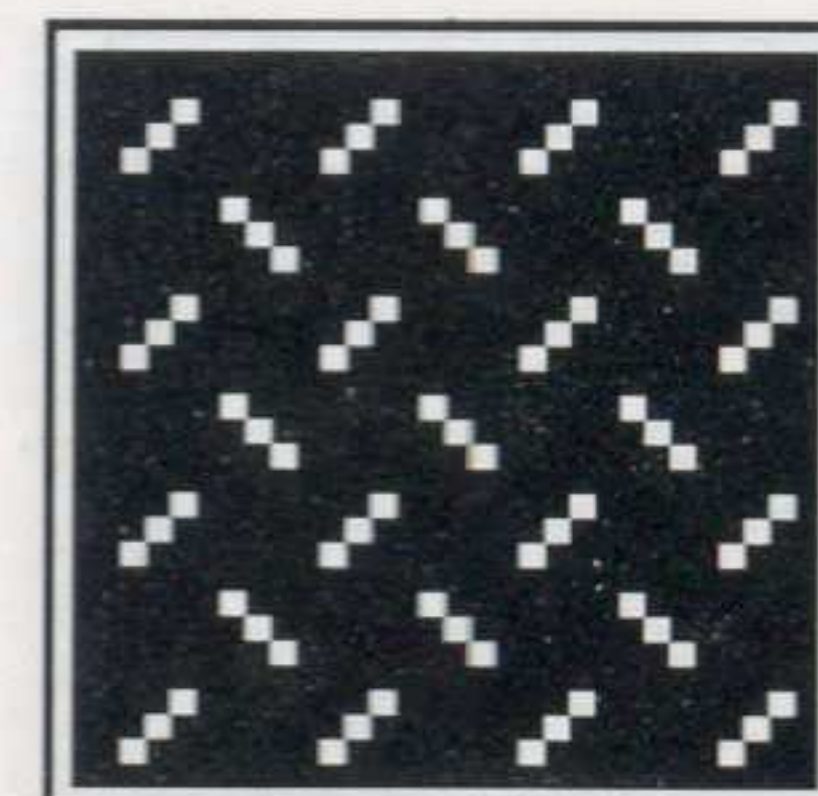


Autant de fantômes, de vampires et de zombies que vous pourriez le souhaiter, ainsi que des squelettes et des chauves-souris. Des arbres monstrueux vous enverront des pierres et des cercueils s'ouvriront, révélant des momies armées de balles mortelles. Sans

oublier les chevaliers-fantômes et bien d'autres monstres-surprises qui vous attendent.

## ICONES D'ARMEMENT ET D'ARMES

Vous commencez votre quête avec les armes à feu standard, mais vous pouvez rapidement passer à des armes beaucoup plus puissantes. La sphère orange, lorsque vous l'aurez touchée, passera en revue les différentes armes à votre disposition. Le type d'armes disponibles dépendra de votre arme actuelle et du niveau de jeu auquel vous vous trouvez. Elles sont, par ordre, Missiles, Lance-Flammes, Flèches à Ondulation, Sphères et enfin, l'arme Laser. Si vous perdez une vie, vous perdez alors une arme, ou un bonus d'augmentation de puissance (voir plus loin).



### Missiles

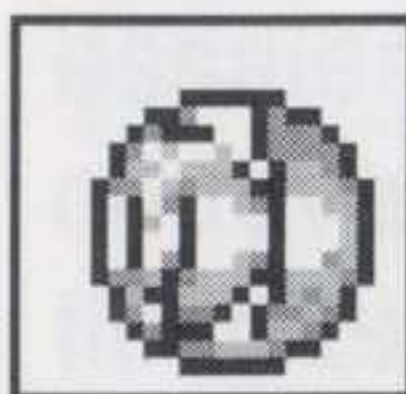
Les Missiles sont rapides, mais relativement faibles. Ils sont tout de même mieux que rien du tout.





### Lance-Flammes

C'est l'étape suivante. Les boules de feu bougent beaucoup plus lentement que les missiles, mais elles font beaucoup plus de dégâts.



### Flèches à Ondulation

Les Flèches à Ondulation représentent le niveau supérieur. Ces flèches sont rapides et ont un impact assez puissant.



### Sphères

Légèrement plus lentes que les flèches à ondulation, elles sont très puissantes et font beaucoup de dégâts.



### Laser

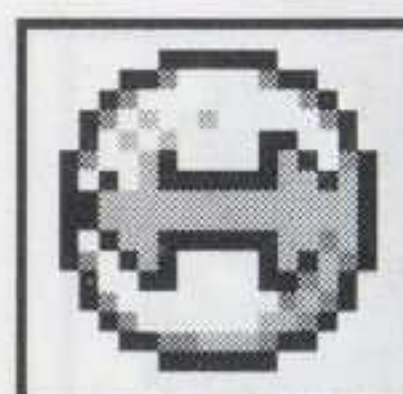
Le laser est l'arme ultime. Il a une vitesse moyenne, mais il est très destructeur et il est la seule arme capable de traverser les obstacles du décor.

## ICONE D'AUGMENTATION DE PUISSANCE

Si vous ramassez l'icône d'Augmentation de Puissance, la sphère bleue, vous rendrez l'arme de Vidéo Kid plus puissante et plus destructrice.

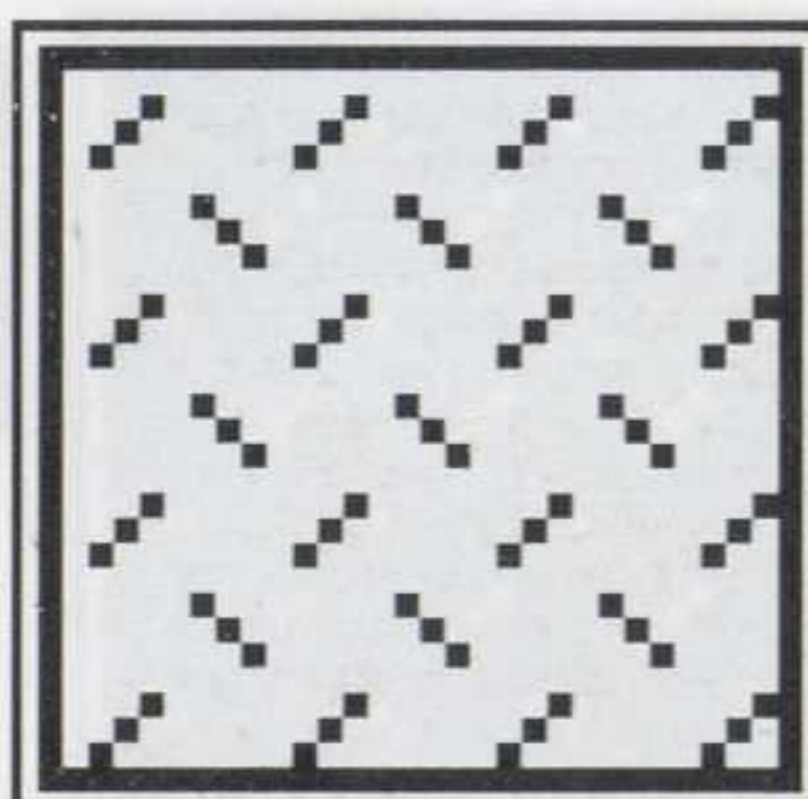
## ICONE DE DIRECTION

C'est la sphère grise. Tirez dessus pour passer à l'un des trois différents types d'armes.



### 1. Feu Horizontal à Deux Directions

Ceci vous permettra de faire feu avec votre arme actuelle vers l'arrière et vers l'avant.



### 2. Feu Vertical à Deux Directions

Ceci vous permettra de faire feu avec votre arme actuelle vers le haut et vers le bas, ainsi que vers l'avant, vous fournissant une puissance de feu dans trois directions.



### 3. Feu Diagonal à Deux Directions

Votre arme actuelle tirera maintenant trois éclairs vers l'avant, vous fournissant une arme véritablement redoutable.

## ICONE DE SUPPLEMENTS

Au lieu d'armes, cette icône vous apportera un autre type d'aide pendant votre périlleux voyage. Lorsque vous la touchez, cette icône vous donnera le choix entre les deux armes suivantes:



### icône Sphère

Ceci vous fournit une sphère protectrice qui tourne autour de vous. Elle tue tous les ennemis qui s'approche un peu trop.

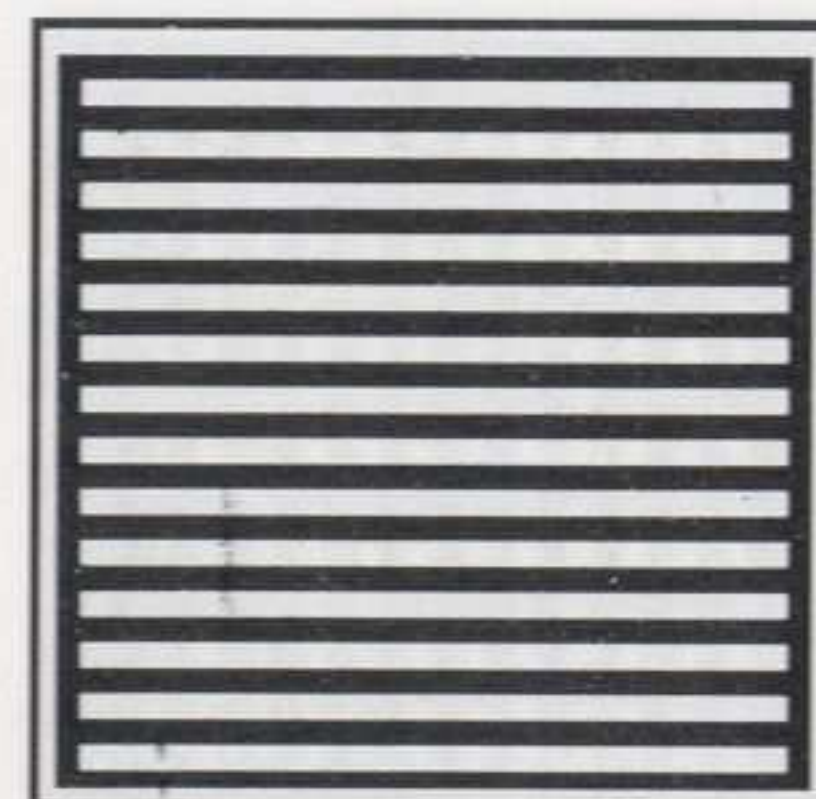


### icône Bombe

Ceci vous donnera une bombe qui sera lancée chaque fois que vous appuierez sur le bouton feu. Ces bombes formeront un arc de cercle avant de toucher le sol.

## ICONE BOUCLIER

De temps en temps, une icône bouclier apparaîtra, vous donnant, si vous la ramassez, une période limitée d'invulnérabilité. Le bouclier tournera autour de vous et sa course ralentira avant qu'il ne disparaisse.





## ICONE BOMBE INTELLIGENTE



Lorsqu'elle est ramassée, cette icône vous donne une bombe intelligente supplémentaire.

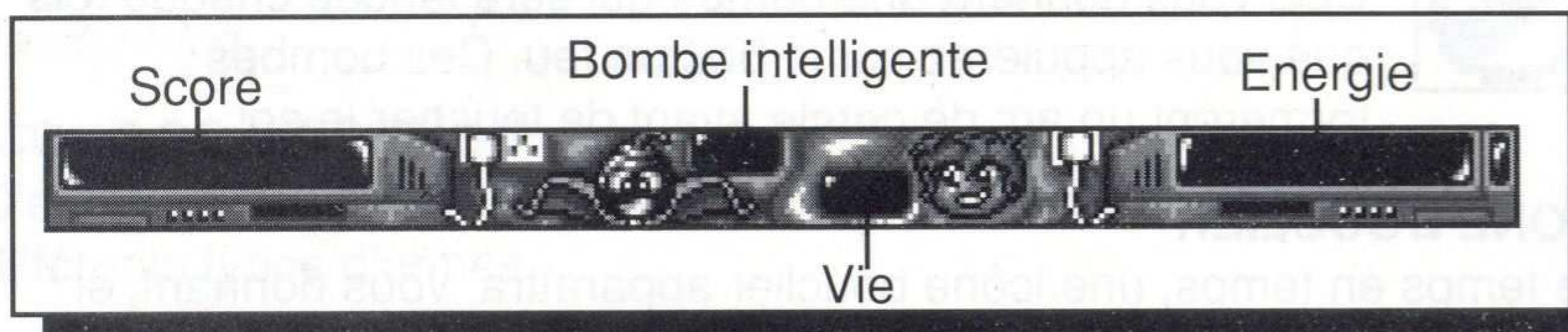
## ICONE BONUS

De temps en temps, vous rencontrerez des icônes bonus, soit prêtes à être ramassées, soit apparaissant lorsqu'un ennemi est abattu. Ramassez-les pour obtenir un bonus supplémentaire.

## CONTROLES JOYSTICK

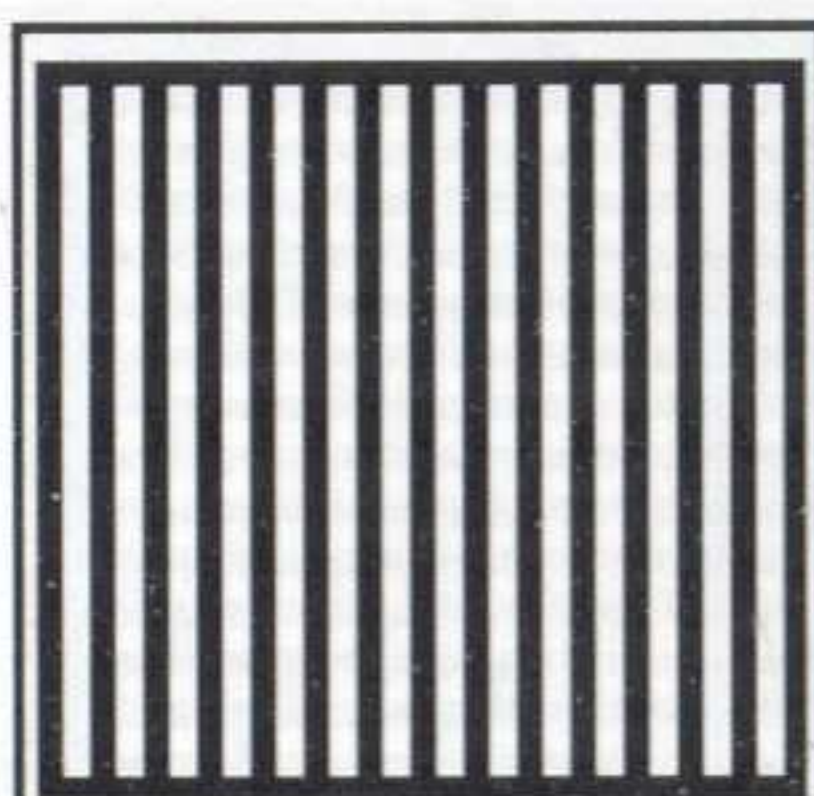
Les contrôles du joystick sont les mêmes pour ST et Amiga.

Haut:	Se déplacer vers le haut
Bas:	Se déplacer vers le bas
Espacement:	Lancer bombe intelligente
P:	Pause
Gauche:	Se déplacer vers la gauche
Droite:	Se déplacer vers la droite
Feu:	Tirer avec l'arme actuelle
Echappement:	Quitter le jeu



## BARRE DE STATUT

La barre de statut, en bas de l'écran de jeu, fournit des renseignements cruciaux lorsque vous jouez à Video Kid.



## CREDITS

Conception et programmation  
Texte et conception du manuel

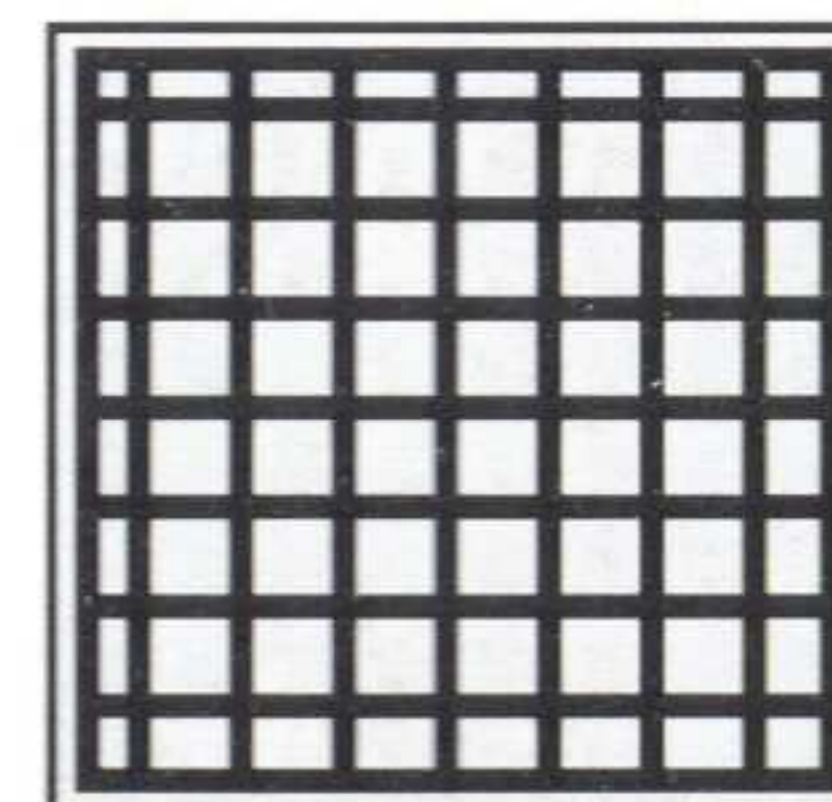
Twilight Ltd.  
Sean Kelly

## EN CAS DE PROBLEME

Si vous avez des difficultés pour charger Video Kid, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

## DROITS D'AUTEUR

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.





## ISTRUZIONI

### Commodore Amiga

1. Inserire il dischetto del gioco Video Kid nel drive di default.
2. Collegare il joystick alla porta numerata 2.
3. Accendere il computer e il monitor. Il gioco verrà automaticamente caricato.

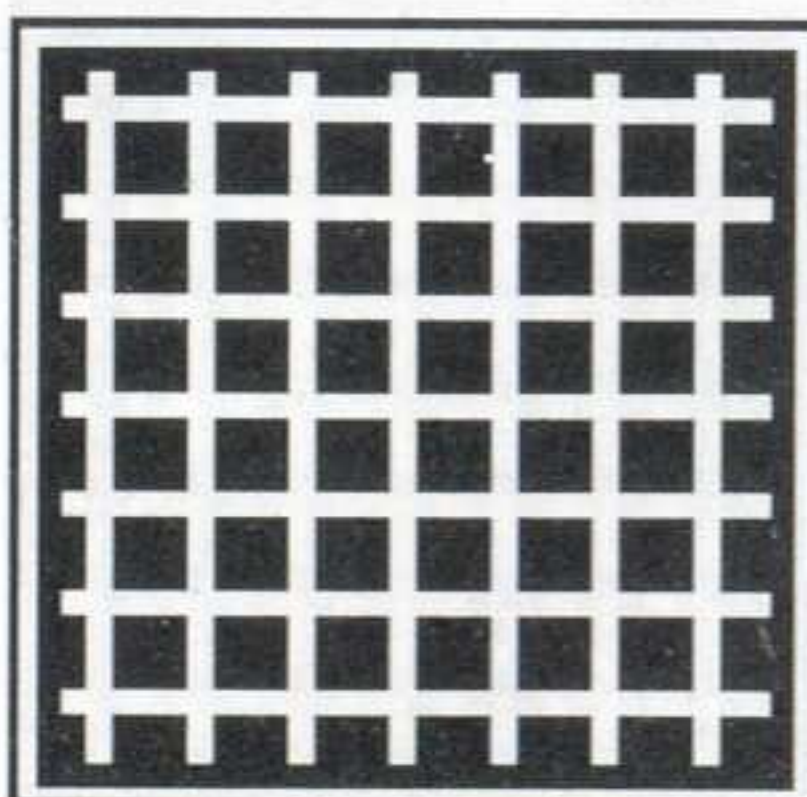
### Atari ST

1. Inserire il dischetto del gioco Video Kid nel drive di default.
2. Collegare il joystick alla porta numerata 1.
3. Accendere il computer e il monitor. Il gioco verrà automaticamente caricato.

## INTRODUZIONE

Billy era solo un ragazzino comune che amava guardare la televisione. Un giorno, suo Padre portò a casa un video registratore nuovo di zecca ed alcune cassette. Billy si era messo lì per guardarne una, ma invece del rumore di avvio del nastro aveva sentito una sinistra e demenziale risata. Egli si era avvicinato cautamente allo schermo, ascoltando intently. All'improvviso, lo schermo era esploso in un milione di minuscole particelle, ma invece di essere ributtato indietro dallo scoppio, Billy si era trovato ad esserne risucchiato. Egli aveva avuto la sensazione di essere risucchiato giù per tubi senza fine, con minuscole particelle luminose che gli attraversavano il corpo. Poi, con la stessa subitanità con cui era iniziata, la cosa si era arrestata e il fumo acrido aveva cominciato a diradarsi. Guardando in basso, Billy si era accorto di essere vestito come un Mago.

'Billy, adesso sei in trappola. Dovrai cercare la strada tra i labirinti e i mondi che ha creato apposta per te. Vi sono cinque mondi da traversare lottando, ognuno con mostri malvagi e pericoli che ti



ostacolano. Se ce la farai, sarai libero di tornare alla tua vita normale. Ma se fallisci.....'

## ESEGUIRE VIDEO KID

Tu sei Video Kid. Dovrai viaggiare attraverso cinque mondi, ognuno dei quali è pieno di trappole e di nemici che cercheranno di abbatterti. Ogni mondo, eccetto il primo, è composto di quattro sezioni e termina con un gigantesco guardiano maligno, che dovrà essere distrutto prima di poter proseguire alla prossima sezione. Una volta che hai completato il quinto mondo, dovrai affrontare il nemico più grosso, ma sta a te scoprire cos'è. Mondi che incontrerai sono i seguenti:

### Mondo Medioevale

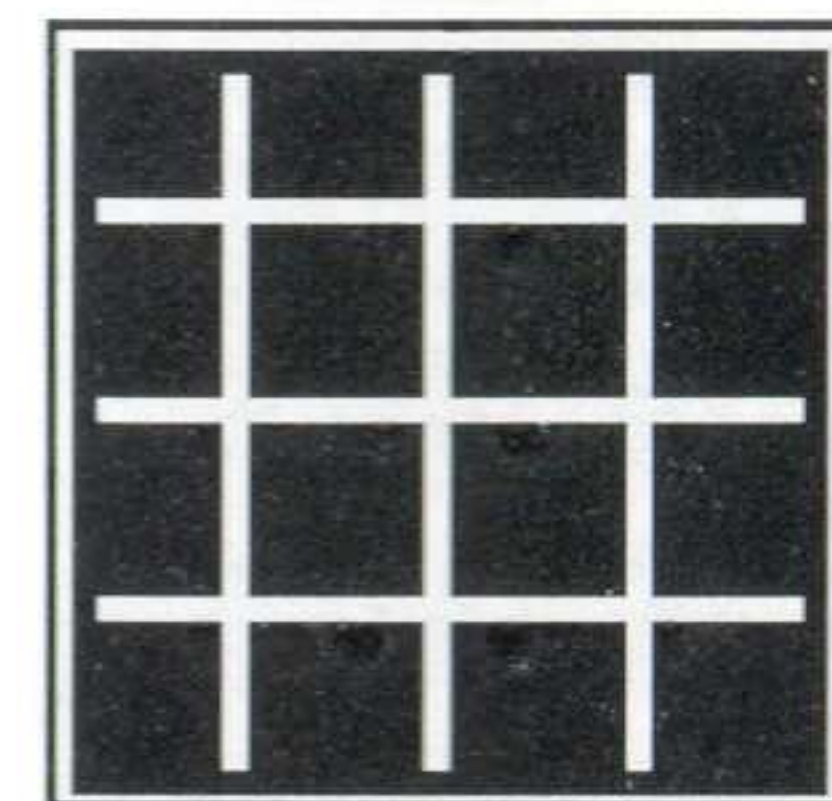


Questo mondo è situato tra i confini di un antico castello, e incontrerai cavalieri, garguglie, spade nemiche giganti, monaci spettrali e pericolose lance volanti. Anche il castello è pericoloso, e vedrai che un'inferriata cercherà di schiacciarti, che una porta magica creerà altri nemici, o che una gurguglia vomiterà fuoco distruttore contro di te.

### Mondo del West



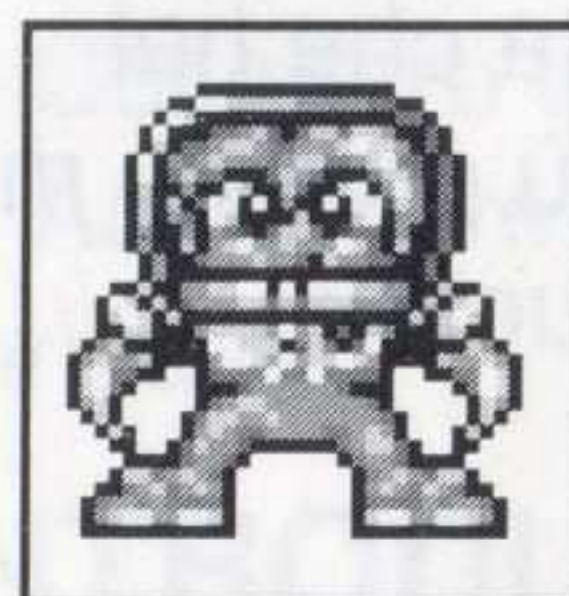
Questo mondo è fatto di quattro parti, due dominate da cowboys e due da indiani. Su questo livello, incontrerai orde di cowboy con candelotti di dinamite in mano ed altri che, più vigliaccamente, si nascondono dietro le porte o dietro le finestre. Avvoltoi caleranno ad attaccarti, e fulmini si scaricheranno da nuvole perverse tentando di friggerti a morte. Incontrerai anche dei pesci nei laghi che cercheranno di speronarti, e troverai che le foreste





sono popolate di esseri ostili che tirano asce. Il paese degli indiani è pieno di selvaggi con le asce che remano sull'acqua, oltre a quelli che si nascondono nelle tende che cercano di farti saltare in aria con piccoli razzi. Alcune nuvole potranno anche farti cadere in teste delle incudini. Pipistrelli e serpenti si nascondono nelle caverne, e frecce giganti tirate dal guardiano di fine mondo cercheranno di farti più buchi di un colabrodo.

## Mondo di Fantascienza



Il mondo di fantascienza ha molte forme di vita avanzate, oltre a parecchie altre non proprio avanzate, ma tutte che cercano di fulminarti le ossa. Navi spaziali ti sparano all'impazzata, e alieni rimbalzanti ne seguono il cattivo esempio. Perfidi vermi

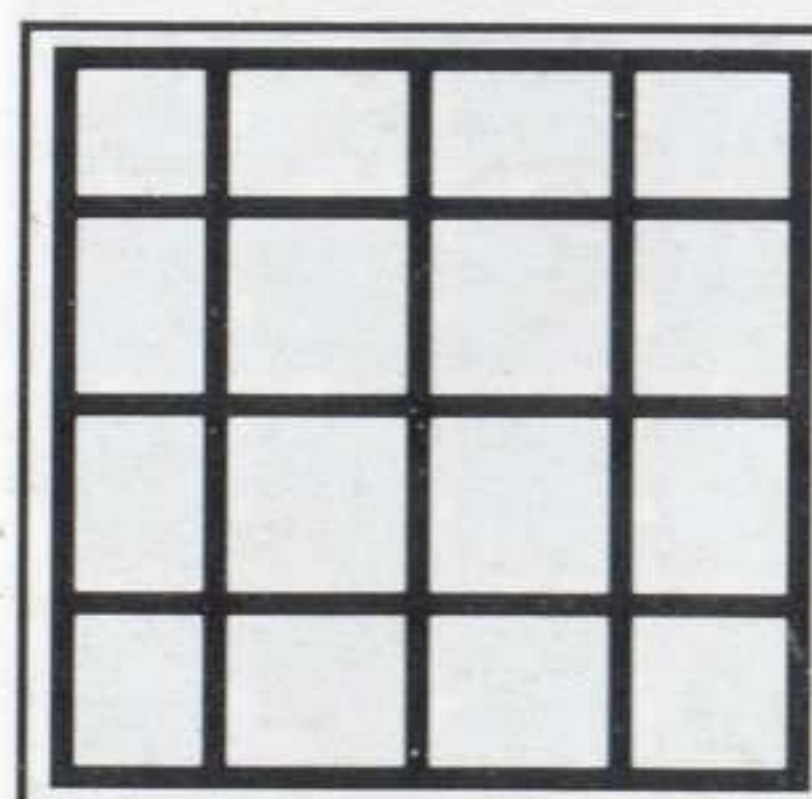
sputacchianti e bolle di acido galleggiante sono anch'essi poco salutari. Piante aliene ti sparano baccelli, e catrame schifoso cola da soffitti cavernosi minacciando di avvolgerti. Stai attento alle navi spaziale armate di missili che si nascondono nelle caverne, ai ventilatori e alle microchip avanzate di silicone che ti vengono addosso, per non parlare di quello che ti aspetta alla fine!

## Mondo dei Gangster



Un vero mondo della Chicago anni '30, con un esercito di tipi col cappottone e con armi ancora più pesanti, tutti tesi a mitragliarti a morte. Stai attento alle macchine cariche di delinquenti, e ai biplani che cercano di spararti o bombardarti con granate

micidiali. Una volta dentro la zona del bar, gangster nascosti sotto i tavoli cercheranno di spararti o di schiacciarti con grossi barili, mentre l'aria è sempre piena di pallottole nere giganti.



## Mondo dell'Orrore



Zeppo di spettri, fantasmi e zombi per deliziarti, oltre a scheletri e pipistrelli. Alberi mostro ti tirano pietre, e bare si aprono rivelando mummie armate con pallottole letali. Senza parlare dei cavalieri fantasma e di un sacco di altre bestie che ti attendono.

## ARMAMENTO E ICONE ARMA

Inizi la tua missione con la normale arma da fuoco, ma questa può essere presto accresciuta con altre armi più potenti. La sfera arancione, quando viene sparata, circola tra le varie armi disponibili. Di che armi si tratti, dipende dall'arma corrente e da quale livello in cui ti trovi. Nell'ordine, esse sono: Missili, Lanciafiamme, Frecce Frementi, Sfere, e in ultimo, l'arma a Laser. Se perdi una vita, perdi un'arma, o un premio di potenziamento (vedi più avanti).



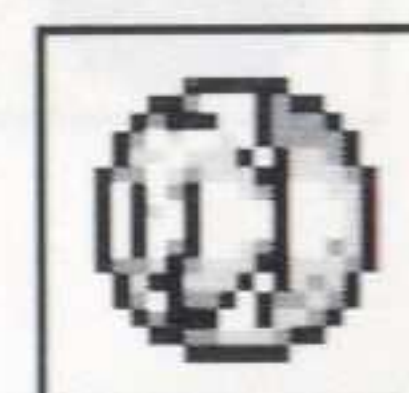
### Missili

I missili sono rapidi ma abbastanza deboli. Comunque, sono meglio di niente.



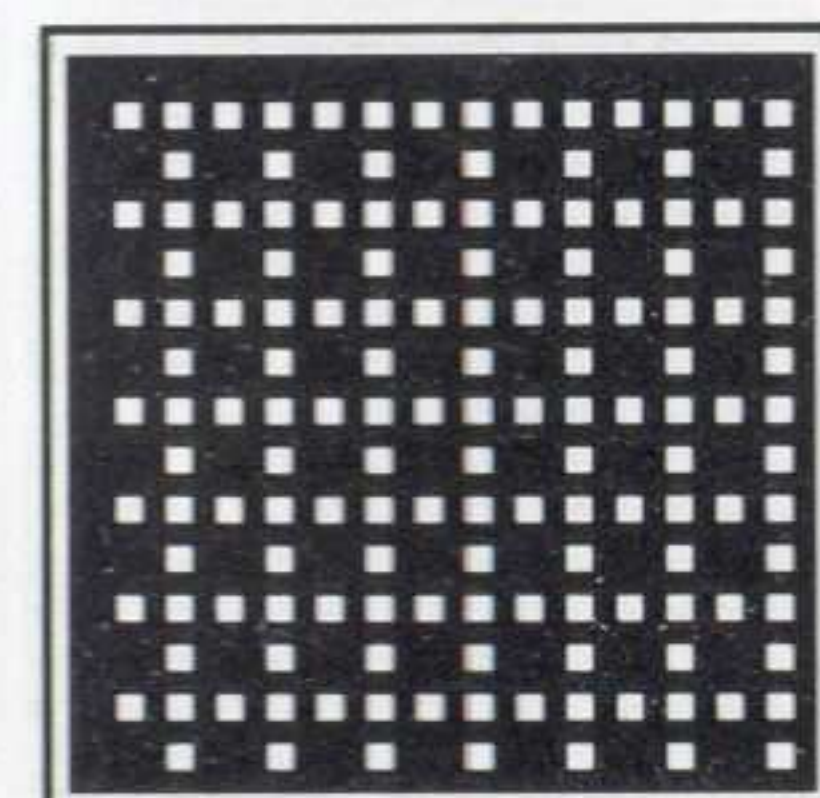
### Lanciafiamme

Questo è il primo gradino. Le sfere di fiamma sono più lente dei missili, ma fanno molti più danni.

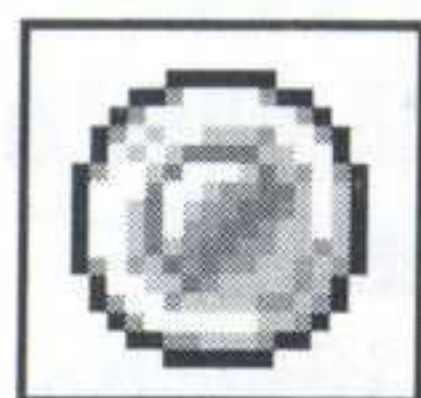


### Frecce Frementi

Poi vengono queste. Queste frecce sono rapide e colpiscono con molta potenza.

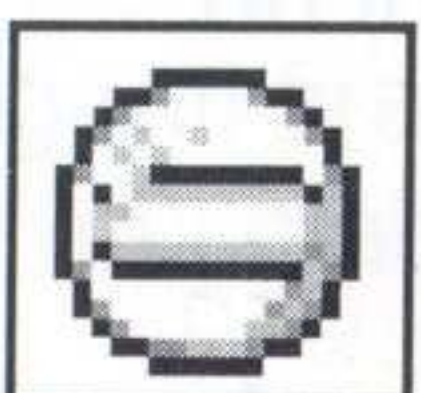






### Sfere

Meno veloci delle frecce, ma sono molto potenti e fanno un sacco di danni.



### Laser

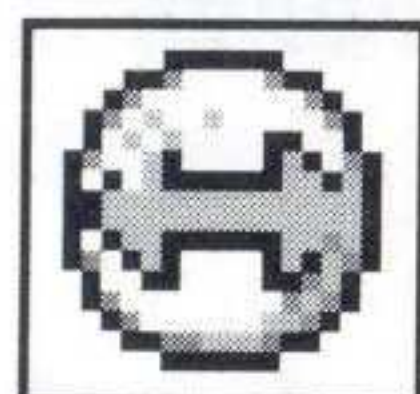
Questa è l'arma definitiva. La velocità è media, ma molto distruttiva, ed è l'unica arma che possa passare attraverso ostacoli sullo sfondo.

## ICONA POTENZIAMENTO

Raccogliendo questa sfera azzurra, l'arma di Video Kid diventa più potente e dannosa.

## ICONA DIREZIONE

Questa è la sfera grigia. Sparando a questa icona la cambi in tre diversi tipi di arma.



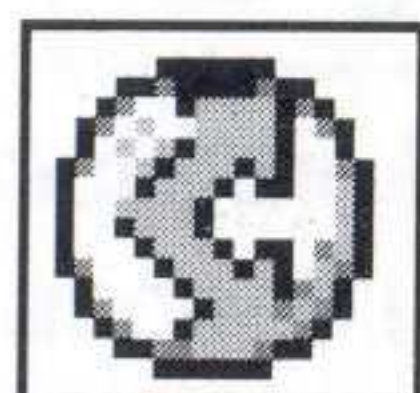
### 1. Fuoco Orizzontale in Due Direzioni

Questo ti permette di sparare l'arma corrente sia all'indietro che davanti.



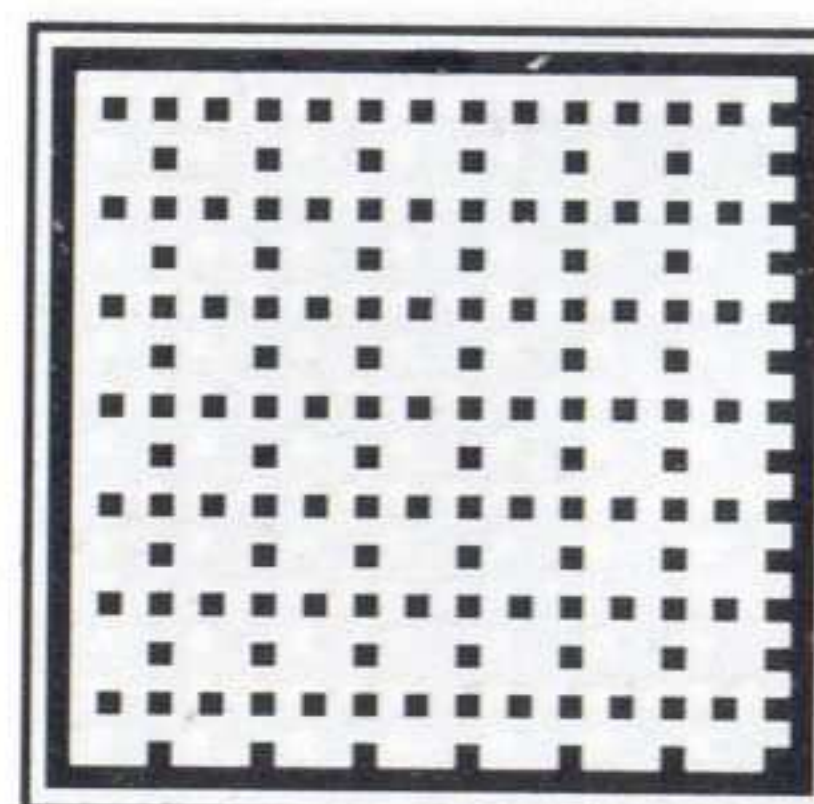
### 1. Fuoco Verticale in Due Direzioni

Ti permette di sparare l'arma corrente in alto e in basso, oltre che avanti, dandoti in effetti tre direzioni.



### 3. Fuoco Diagonale in Due Direzioni

La tua arma corrente adesso spara un totale di tre scariche in avanti, diventando così un'arma veramente formidabile.



## ICONA EXTRA

Invece di armi, questa icona ti procura altra assistenza nel tuo viaggio periglioso. Quando la colpisci, questa icona ti presenta una scelta tra le due armi seguenti:



### Icona Sfera

Questa ti fornisce una sfera protettiva che ruota in giro. Questa uccide qualunque nemico che gli si avvicini un po' troppo.



### Icona Bomba

Questa ti fornisce la bomba che viene tirata ogni volta che premi il bottone di fuoco. Queste bombe compiono un arco prima di cadere al suolo.

## ICONA SCUDO



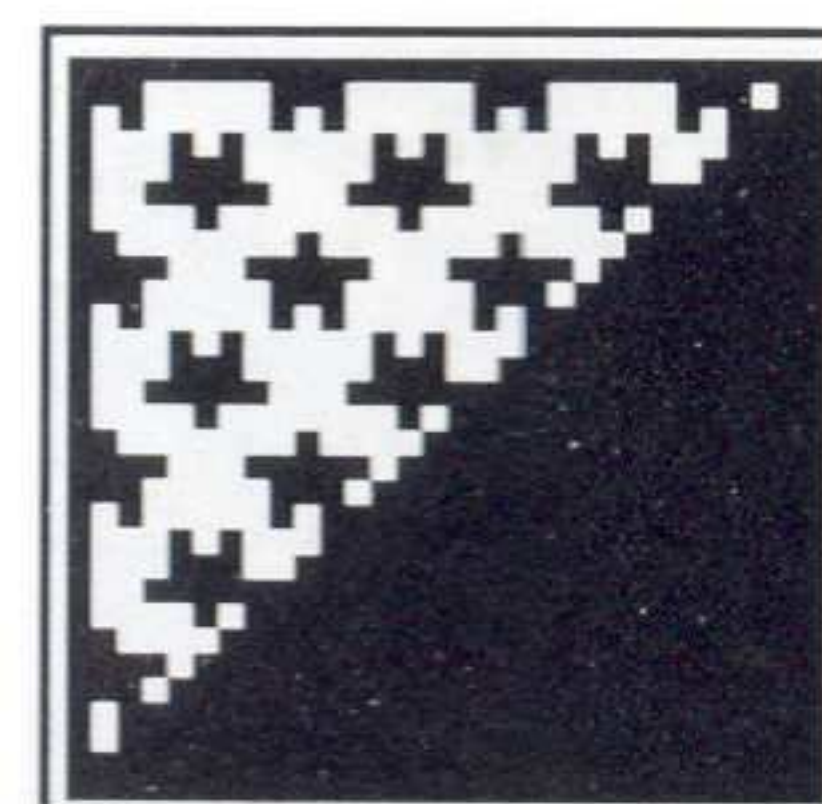
Ogni tanto, appare un'icona scudo che, se raccolta, ti procura un breve periodo di invulnerabilità. Lo scudo ti ruota attorno e rallenta quando sta per esaurirsi.

## ICONA BOMBA INTELLIGENTE



Quando raccolta, questa icona ti fornisce un'altra bomba intelligente.

## ICONA PREMIO



Ogni tanto, incontrerai icone premio, sia in attesa di essere raccolte, sia che appaiono quando viene colpito un nemico. Raccoglile per avere premi aggiuntivi.

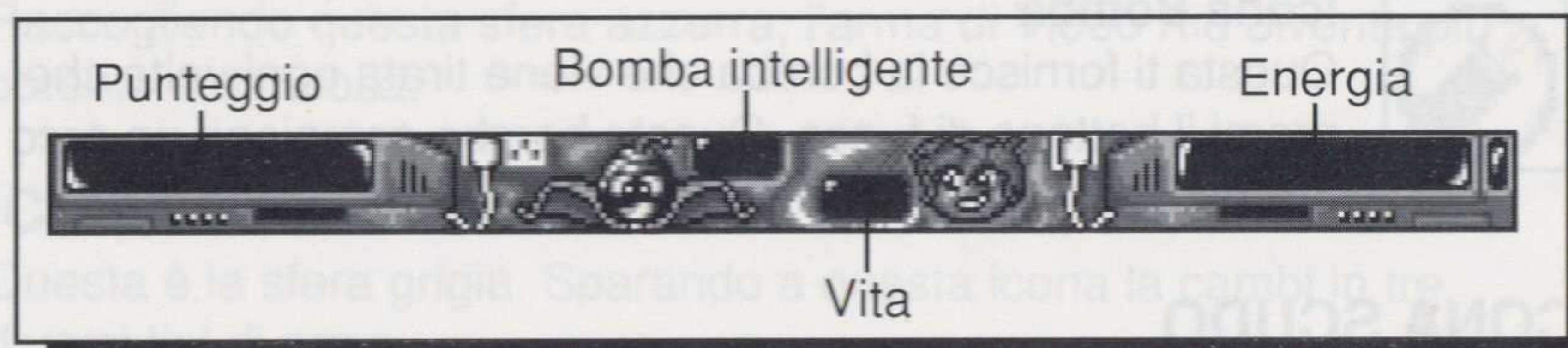


## COMANDI JOYSTICK

I controlli del joystick sono gli stessi per il ST e l'Amiga.

Su:	Muove in su	Sinistra:	Muove a sinistra
Giù:	Muove in giù	Destra:	Muove a destra
Barra:	Tira bomba intelligente	Fuoco:	Spara arma corrente
P	Pausa	Esc	Abbandona il Gioco

## BARRA DI STATO



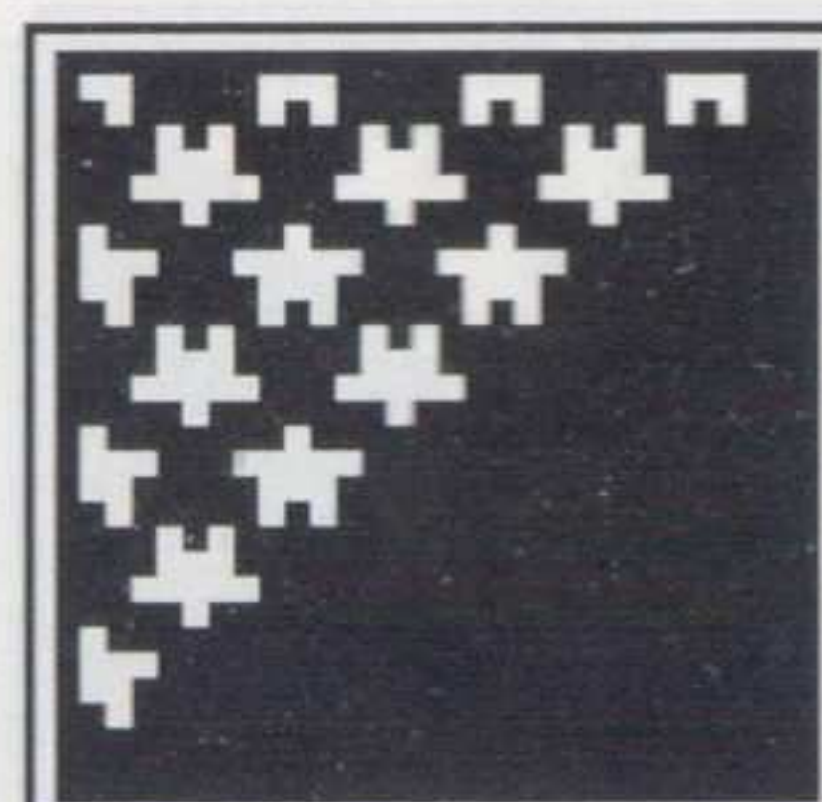
La barra di stato in fondo allo schermo fornisce informazioni vitali mentre esegui Video Kid.

## TITOLI

Disegno e programmazione	Twilight Ltd.
Testo e disegno manuale	Sean Kelly

## EVENTUALI PROBLEMI?

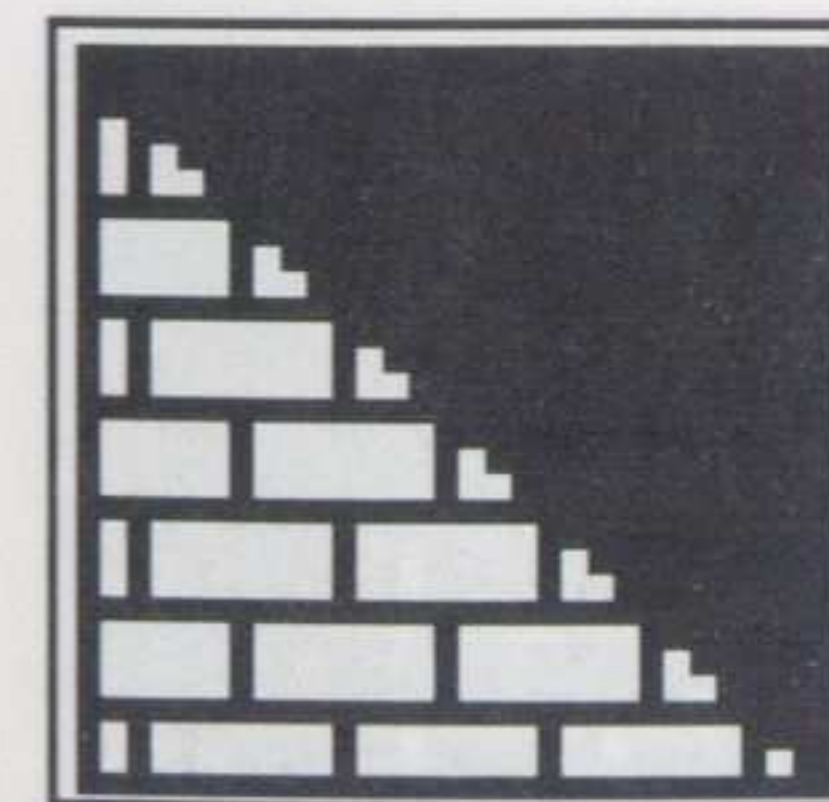
Se incontrate dei problemi nel caricare Video Kid, riportate la confezione al vostro rivenditore o inviatela alla Gremlin Graphics, all'indirizzo indicato sulla scatola. Se desiderate dei chiarimenti sul gioco, contattate la Gremlin Graphics Helpline dalle



14 alle 16 ora inglese, lunedì-venerdì, allo 0742 753 423.

## AVVISO DI COPYRIGHT

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. Il copyright di questo manuale e delle informazioni contenute sui dischetti sono di proprietà della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzare lo stesso solamente per uso personale. E' proibito trasferire, cedere o vendere qualsiasi parte dell'autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. La riproduzione di qualsiasi parte del programma, su qualunque dispositivo e per qualsiasi motivo verrà considerata violazione dei copyright e la/e persona/e in questione sarà/saranno soggetta/e a responsabilità civili e alla discrezione del proprietario dei copyright.





## LADEN DES PROGRAMMS

### Commodore Amiga

1. Legen Sie Ihre Diskette 1 in das Laufwerk Ihres Computers.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr 2.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

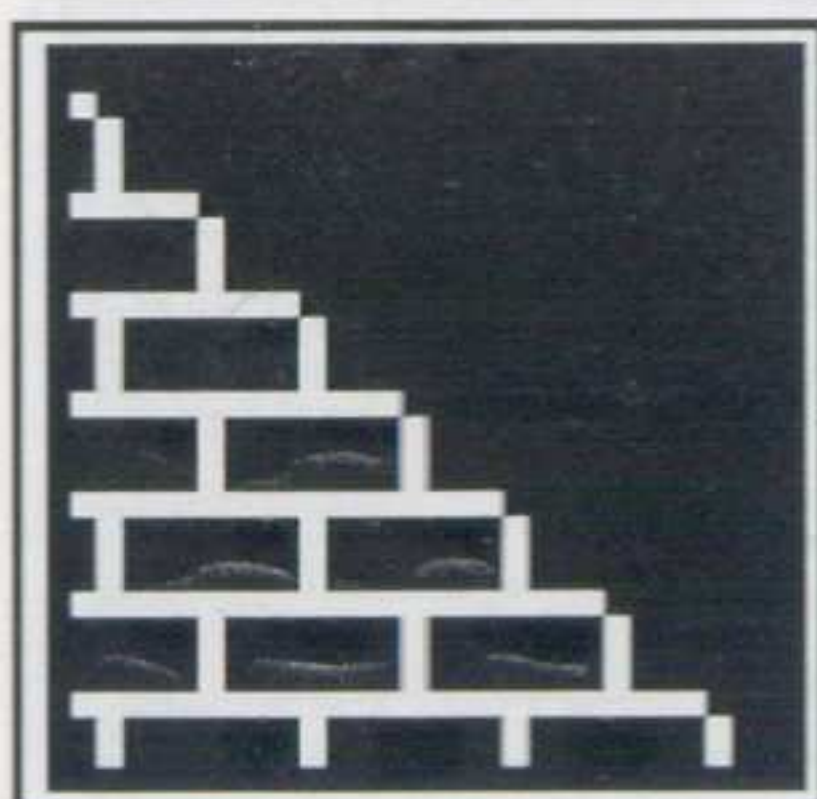
### Atari ST

1. Legen Sie Ihre Diskette 1 in das Laufwerk Ihres Computers.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr 1.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

## EINLEITUNG

Billy war ein ganz normaler Junge, der sehr gerne fernschaute. Eines Tages brachte sein Vater einen brandneuen Videorecorder nach Hause und auch ein paar Kassetten. Billy setzte sich hin und wollte sich eine von diesen anschauen. Aber anstatt des gewöhnlichen Videogeräusches ertönte plötzlich ein böses, höhnisches, Gelächter. Langsam trat Billy auf das Gerät zu und lauschte. Auf einmal explodierte der Bildschirm in tausende und abertausende winzige Fragmente. Anstatt von der Explosion zurückgeschleudert zu werden geschah ganz das Gegenteil: Billy wurde in das Gerät hineingesaugt. Von blitzenden Lichtstrahlen umgeben wurde sein Körper tief in das Gerät hineingezogen, durch Röhre und endlose Kanäle. Und dann, so plötzlich wie dieser seltsame Vorgang angefangen hatte, hörte er wieder auf. Der erstickende Rauch verschwand, und Billy merkte, daß er nun als Zauberer bekleidet war.

"Billy, du bist mein Gefangener!" erklang eine Stimme. "Jetzt mußt du durch die Welten und Labyrinthen reisen, die ich für dich geschaffen habe. Durch fünf Welten mußt du dich kämpfen, und auf jeder begegnen dir böse Monster und



gefährliche Hindernisse. Bist du erfolgreich, so wirst du befreit und kannst dein Leben auf Erden wieder aufnehmen. Aber solltest du versagen....."

## WIE MAN VIDEO KID SPIELT

Du bist Video Kid und mußt durch fünf Welten reisen. Jede dieser Welten ist voller Feinde und Fallen, die alles versuchen werden, um Dich zu überwältigen. Jede Welt außer der ersten besteht aus vier Teilen, und jeder Teil wird von einem gigantischen, bösen Hüter bewacht. Dieser muß jedesmal besiegt werden, bevor Du zum nächsten Teil weiterkommst. Hast Du die fünfte Welt beendet, mußt Du gegen Deinen schlimmsten Feind antreten, aber wer das ist, wird Dir noch nicht verraten. Die Welten, die Du besuchen mußt, sind wie folgt:

### Welt des Mittelalters

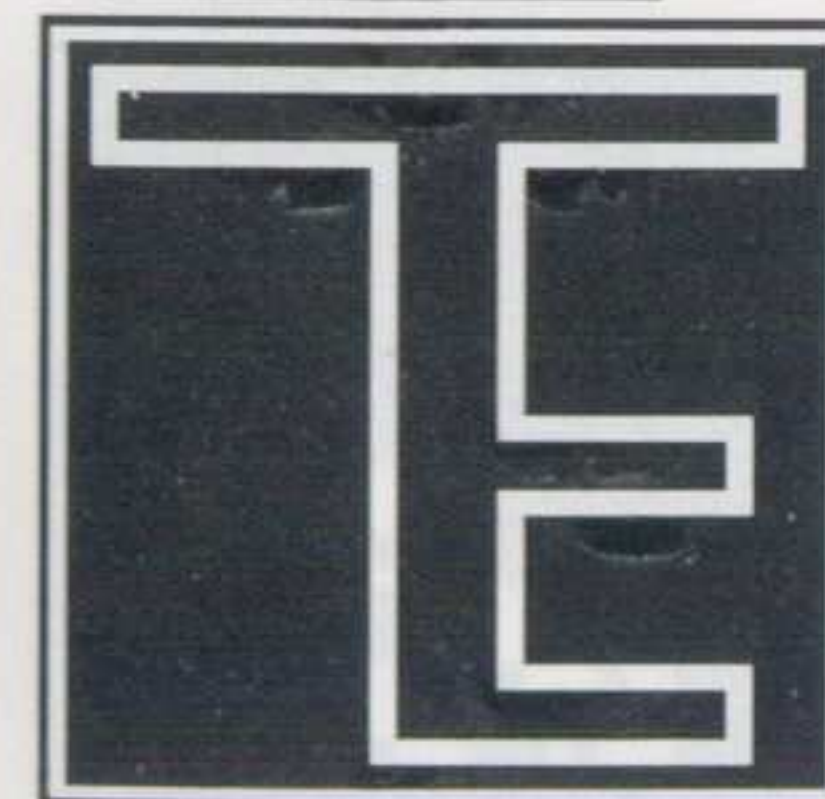


Diese Welt befindet sich innerhalb einer alten Burg. Dort begegnest Du Ritter, Gargoyles, riesigen tödlichen Schwertern, gespenstischen Mönchen, und gefährlichen fliegenden Speeren. Das Falltor will Dich zerdrücken, eine magische Tür könnte neue Feinde schaffen und die Gargoyles werden Dich mit Feuer bespeien.

### Welt des wilden Westens



Diese Welt besteht aus vier Teilen, zwei sind von Cowboys beherrscht und zwei von Indianern. Auf diesem Level triffst Du Cowboybanden, die Dich mit Dynamit bewerfen und andere, die sich hinter Türen verstecken. Geier stürzen auf Dich nieder und tückische Wolken werden ihre Blitze auf Dich abfeuern. Die Fische in den Seen schnappen nach Dir, während die Wälder mit feindlichen axtwerfenden Kreaturen bevölkert sind. Auch auf





den Seen des Indianerlandes befinden sich Eingeborene, die Dich mit Ihren Äxten angreifen. Andere Indianer verstecken sich in ihren Wigwams und versuchen, Dich mit kleinen Raketen zu treffen. Sogar die Wolken werfen Ambosse auf Dich herab. Fledermäuse und Schlangen verstecken sich in den Höhlen, und die riesigen Pfeile des Hüters dieser Welt wollen Dich durchbohren.

## Science-Fiction-Welt



Auf der Scifi-Welt wohnen viele fortgeschrittene Lebewesen sowie andere, die vielleicht nicht ganz so fortgeschritten sind. Aber alle haben nur ein Ziel - Dich zu zerfetzen. Fliegende Raumschiffe schießen wild auf Dich, und den herumspringenden Aliens bist Du

genauso lieb. Tückische, speiende Schnecken und schwebende Säureblasen versprechen Dir nichts Gutes. Fremdartige Pflanzen feuern ihre Samenkapseln ab, und von oben tröpfelt schwarzer Teer, der Dich einhüllen kann. Sei auf der Hut vor Raumschiffen, die sich in den Höhlen verstecken und mit Raketen bewaffnet sind, sowie vor wirbelnden Fächern und Computer-Chips, die auf Dich zurasen. Aber die Bösewichte, die Dich zum Schluß erwarten, werden Dich doch noch überraschen.

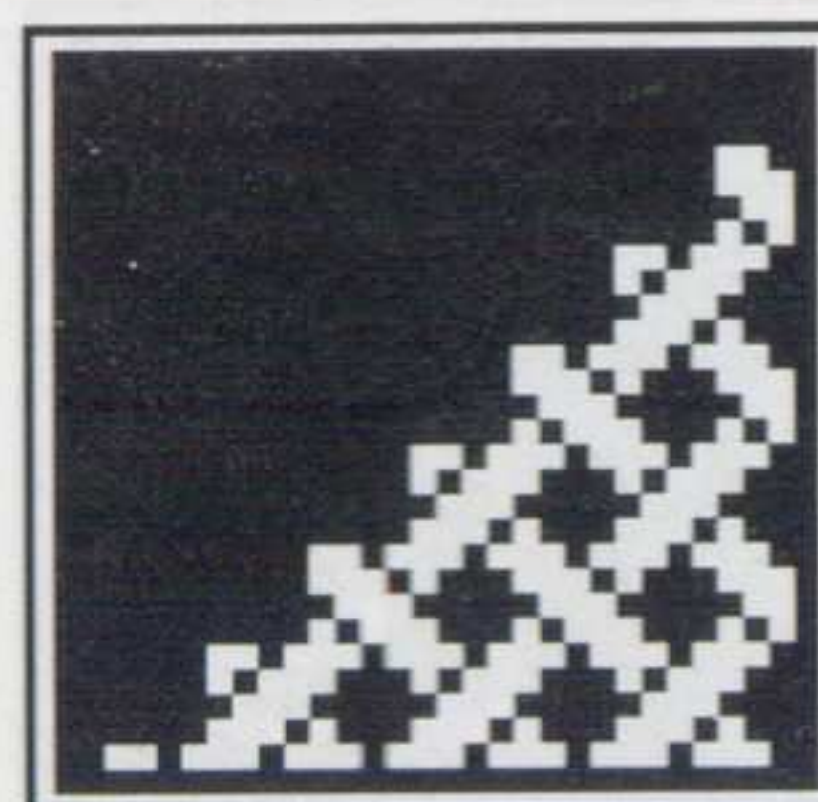
## Welt der Gangster



Hier befindest Du Dich in der Welt von Chicago in den 30er Jahren. Ihre Bevölkerung besteht aus Männern mit schweren Mänteln und noch schwereren Waffen. Sie haben ein ganz einfaches Ziel - Dich zu erschießen.

Sei auf der Hut vor Autos voller

Gangster und vor Doppeldeckern, die Dich beschießen und ihre Bomben sowie tödliche Granaten auf dich abwerfen. Gelingt es dir, Dich zur Bar durchzudrängen, dann versuchen unter den Tischen versteckte Gangster, Dich zu erschießen



oder mit enormen Fässern zu bewerfen, während zur gleichen Zeit dicke schwarze Kugeln durch die Luft sausen.

## Horror-Welt



Diese Welt voller Gespenster, böser Geister und Zombies wird Dich bestimmt entzücken! Dazu gibt es auch noch Skelette, Fledermäuse und riesige Bäume, die Dich mit Steinen bewerfen. Aus den Särgen schießen Mumien ihre tödlichen Kugeln ab, und gespenstische Ritter sowie andere Überraschungen erwarten Dich.

## Waffen und Waffenicons

Du beginnst das Spiel mit einer Standard-Feuerwaffe, aber diese kann bald zu einer stärkeren aufgerüstet werden. Wenn Du die orangefarbige Kugel abfeuerst, wird sie die verschiedenen momentan vorhandenen Waffen aufzeigen. Was diese sind, hängt vom Stand Deiner momentanen Waffe ab und wo Du Dich im Spiel befindest. Die Waffen in ihrer Reihenfolge sind: Raketen, Flammenwerfer, Pfeile, Kugeln und schließlich die Laserwaffe. Verlierst Du ein Leben, so gehen auch eine Waffe und ein Energiebonus verloren (siehe später).



### Raketen

Raketen sind schnell, aber ziemlich schwach in ihrer Wirkung. Doch sind sie besser als überhaupt keine Waffe.



### Flammenwerfer

Dies ist die nächstbeste Waffe. Die Feuerkugeln bewegen sich viel langsamer als Raketen, aber sie richten viel mehr Schaden an.



### Pfeile

Diese bilden die nächststärkere Waffe. Pfeile sind schnell und hauen kräftig zu.





### **Kugeln**

Obwohl etwas langsamer als Pfeile, ist ihre Wirkung sehr stark und sie richten einen erheblichen Schaden an.



### **Laser**

Der Laser ist die Spitzenwaffe. Er ist von mittlerer Geschwindigkeit, aber sehr zerstörerisch und die einzige Waffe, die Gefahren im Hintergrund angreifen kann.

## **ENERGIE-ICON**

Das Aufsammeln des Energie-Icons, der blauen Kugel, stärkt Video Kid und erhöht den Schaden, den er anrichten kann.

## **RICHTUNGSICON**

Eine graue Kugel, die sich in eine von drei möglichen Waffen verwandelt, wenn sie abgeschossen wird.



### **1. Zweifaches horizontales Feuer**

Dies ermöglicht Dir, Deine momentane Waffe gleichzeitig nach vorn und nach hinten zu feuern.



### **2. Zweifaches vertikales Feuer**

Hiermit kannst Du Deine momentane Waffe gleichzeitig nach oben und unten abfeuern, sowie nach vorn, d.h. in drei Richtungen.



### **3. Zweifache diagonales Feuer**

Deine momentane Waffe feuert nun drei Schüsse auf einmal nach vorn.

## **EXTRAS-ICON**

Anstatt Waffen bietet dieses Icon andere Hilfe für Deine gefährliche Reise. Wenn dieses Icon abgeschossen ist, wird eins der folgenden

Hilfsmittel angeboten:



### **Kugel-Icon**

Eine schützende Kugel, die Dich umkreist. Sie tötet diejenigen Deiner Feinde, die sich zu nah heranwagen.



### **Bomben-Icon**

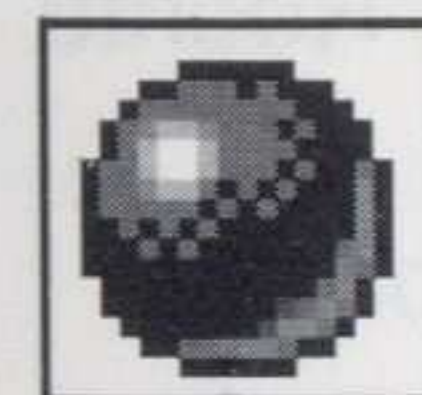
Eine Bombe, die jedesmal, wenn Du den Feuerknopf drückst, abgeworfen wird und einen Bogen macht, bevor sie den Boden trifft.

## **SCHILD-ICON**



Manchmal erscheint im Laufe des Spiels ein Schild. Wenn Du ihn aufgreifst, wirst Du eine zeitlang unverwundbar. Der Schild umkreist Dich, und seine Bewegungen werden langsamer, wenn er seine Kraft verliert.

## **SUPERBOMBEN-ICON**



Greife es auf, um eine zusätzliche Superbombe zu erhalten.

## **BONUS-ICON**

Manchmal erscheint ein Bonus-Icon, entweder von selbst oder nachdem ein Feind getötet wurde. Sammle diese, um einen extra Bonus zu erhalten.

## **JOYSTICK-KONTROLLEN**

ST und Amiga haben die gleiche Joysticksteuerung.

Hoch:	Bewegung nach oben	Links: Bewegung nach links
Runter:	Bewegung nach unten	Rechts: Bewegung nach rechts
Leertaste:	Superbombe abfeuern	Feuer: Momentane Waffe abfeuern
P:	Pause	ESC Spiel abbrechen