

ARK

ITALIAN

ITALIAN is a language of great beauty and variety. It is the most widely spoken language in the world, and is the official language of Italy, Switzerland, and San Marino. It is also the language of the Vatican.

ITALIAN

ITALIAN is a language of great beauty and variety. It is the most widely spoken language in the world, and is the official language of Italy, Switzerland, and San Marino. It is also the language of the Vatican.

ONRO

ARAH

This product is copyright

Here at **Psygnosis** we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavors and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; It is also a criminal offense.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by **Psygnosis Ltd** who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of **Psygnosis Ltd's** rights unless specifically authorised in writing by **Psygnosis Ltd**.

The product **Ork**, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of **Psygnosis Ltd** who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of **Psygnosis Ltd**. **Ork** cover illustration is Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd**/Richard Clifton-Dey. Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 by Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

CONTENTS

ENGLISH

2

FRENCH

19

GERMAN

37

ITALIAN

55

01011010
10000010
11100110
01000010

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT: Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the *Ork* master disk. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

AMIGA

Switch your computer on. Insert a *Kickstart* disk if so prompted. When the display prompts for a *Workbench* disk insert Disk 1 of *Ork* in your computer's internal drive. Insert Disk 2 when prompted.

Ork is played with a joystick plugged into the second joystick port.

ATARI ST

Insert Disk 1 of *Ork*. Switch on your monitor/TV, then your computer. Insert the other disks when prompted.

Ork is played with with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning properly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load *Ork* then you may have a faulty disk, in which case you may obtain a free replacement from **Psygnosis Ltd**. All **Psygnosis** products are fully guaranteed - see page 17 for details.

VIRUS WARNING !

This product is guaranteed by **Psygnosis** to be virus free. **Psygnosis Ltd** accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see page 17 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before loading this game. Please see page 17 for more information regarding viruses and your warranty.

10001000
11001101
10111011
00001111



THE STORY

The Heyadahls were not a particularly warlike race, however their aggressive appearance and arrogant ways often made them an unwilling target for other races. This being the case, the Heyadahls had to learn to fight. And, unfortunately for their opponents, as with everything they did, the Heyadahls learned quickly and they learned well. They improved their hitherto unnecessary technological skills, concentrating on creating a fleet of battle space cruisers. To man these superior craft they formed and ran an academy for their crews in which only the cream of the Heyadahls could possibly hope to be successful.

Believing the way to win wars was by having superior leadership in the field, the Heyadahls honed their cruiser captains to perfection.

10100100
10010110
00101100
11011110

Pushing them to their physical and mental limits, readying them for the ultimate test. Their fleet of starships became legendary throughout their system, but there was always a constant threat of attack from unknowing races, hence the Heyadahls were always ready.

Their reputation for never starting aggression - but for always ending it - was earned not only by their well-built and highly efficient star cruisers but also by their seemingly unbeatable crews; The captains of which were acclaimed as being devotedly loyal, brilliant strategists, honorable, brave and willing to die for their race.

Training for the captaincy of a Heyadahl star cruiser was the best. And, as captains held a place of high esteem and were revered throughout the race, every young Heyadahl aspired to command a star cruiser, it was the ultimate honour.

Aspiring Captain Ku-Kabul rested in his cabin. He knew that before him lay the final and most gruelling test of his abilities to command. He knew also that those who failed this test were never seen, or heard of, again.

11110011
01011111
00111100
01010000

Seven aarms had he been studying and training for the test ahead. He must not fail.

'Ku-Kabul to the bridge!'

This was it! He briefly studied his reflection in the viewscreen of his cabin as he walked to the door - 'Lookin' good,' he thought. He entered the corridor to be met by two security Bis who silently escorted him on his all-too-brief walk to the bridge.

The Examiners sat along the rear wall, the viewer by which they would all watch Ku-Kabul's progress (or otherwise) filled the opposite wall.

'Ku-Kabul.' The Chief Examiner spoke in a quiet but commanding voice. 'You have spent many aarms to get where you are today. You have trained well and are considered by your teachers to be ready for this, your final test.'

The word final didn't fill Ku-Kabul with confidence.

'You have no idea what awaits you in the arena, but if you remember all that has been taught you, you will succeed.'

00100100
01100001
10111111
11010111

Ku-Kabul wished he felt as confident.

'You will be armed only with basic Twin-cannons and equipped with an empty Jet-Pack.'

Thanks a lot!

'Your regeneration abilities will be nullified: You will only have one life; use it wisely! However, success during your quest will provide you with energy, equipment and lives, sufficient to see you through to the end.'

Did he have to say end?

'Prepare to be transported to the arena on planet Ixion.'

The Chief Examiner nodded to the crewman standing at the ship's main computer. The crewman passed a digit over the control panel and Ku-Kabul experienced the all-too-familiar feeling of having his molecules re-arranged. Just before he disappeared from the bridge he heard the Chief Examiner:

'Success, my son...'

```
11101111
11010001
00010110
10100001
```

THE GAME

You play the part of Ku-Kabul as he faces his ultimate challenge. You control him and make his decisions as he battles his way through the taxing tests placed before him.

Ku-Kabul has to deal with vicious creatures as well as solve perplexing puzzles in order to escape... and face his next challenge.

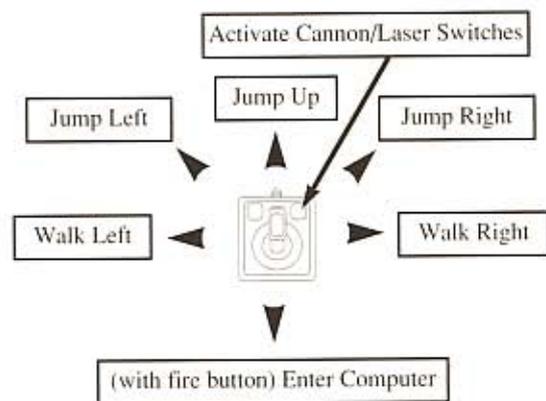
The differing levels vary greatly in that some are infested with awesome enemies while others require only your brain power to escape. However, most feature both!



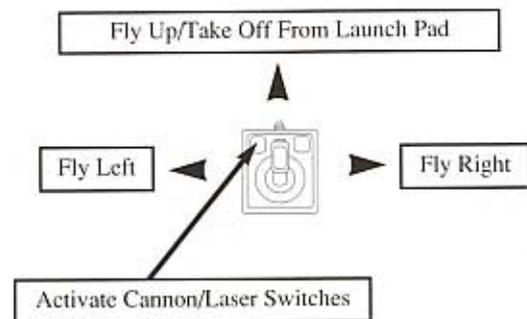
```
11101110
01110101
11001011
01101000
```

CONTROLS

Joystick (in Walk Mode):



Joystick (in Jet Mode):



```
10110001
11000011
01001011
00101001
```

KEYS:



INVENTORY



PAUSE ORK



(with Fire Button) ABORT ORK

ICONS:

At the top of the screen are three sets of icons:

Ammunition:

The first set (top left) indicates the amount of ammunition you have for your Cannons. Ammunition clips - displayed as a clip inside a spinning circle - may be collected en-route.

Lifeforce:

The middle icon indicates your Lifeforce level - displayed as an oscilloscope. Try to maintain a nice wave in the line: A flat line means you are close to death. You only live once and

```
11111110
10001011
11101011
11001001
```

therefore must collect Lifeforce icons en-route - displayed as a heart inside a spinning circle. You may check your Lifeforce level by accessing a computer terminal (see below).

Jet Fuel:

The last set of icons (top right) indicate the amount of jet fuel you have for flying. You may increase your reserves by collecting fuel pods en-route.

Score:

Your score is displayed at the bottom of the screen - The bigger the better!

Laser Switches:

You will often find your way barred by Laser Gates. These are deactivated by using the appropriate Laser Switch. These usually take the form of a receptacle, the Key to which is to be found elsewhere on the level. You may need more than one Laser Key to access the whole level (Keys can be used more than once). To use the Keys, step behind the receptacle and press fire.

```
11011100
00111001
00011000
00110010
```

Inventory:

When in your inventory (press spacebar to access it), move your joystick left and right to highlight an object and press fire to select it. To get out of your inventory without selecting an item, either push up on your joystick or select an empty slot. When an object has been selected, it will either be dropped or used in the appropriate place. You may carry a maximum of eight objects at one time. NB: Laser Keys are not used with the inventory selection system, although they can be dropped anywhere. To use the Laser Keys see above.

Launch Pads:

If you have sufficient fuel - indicated by the number in the top right of the screen (0 is not a good number to have) - you may utilise your jet-pack by standing on a launch pad (you'll know one when you see one) and pushing up on your joystick. Try not to run out of fuel in awkward places - such as over a Laser Gate or rough terrain. To land in the conventional way, find another - or indeed the same - launch pad and, er, land on it.

```
11011000
00000100
00100111
11110100
```

Computer Terminal:

To access a Computer Terminal, stand behind it and press fire. But be careful: Hostiles will still attack you even though you're busy accessing the computer.

Once accessed, you're presented with a menu of options: Use your joystick and fire button to select the one you want.

Object Analysis:

Possibly the most useful option. If you don't know what an object does, ask the computer! Symbols used in some of the clues the computer provides may need clarification. The following will become clearer as you play the game:

- 1 < 2 means that 1 comes before 2.
- 1 > 2 means that 1 comes after 2.
- 1 = 2 means that 1 is next to 2.
- 1 <> 2 means that 1 is not next to 2.

Scanner:

To activate this option, you first need to find the scanner module. Once activated, it will present you with a map of your immediate

surroundings. The letters URER (you are here!) indicate your current position on the map.

Lifeforce Systems:

This option gives you your diagnostics and tells you how much of the game you've completed.

Systems Control:

This option enables you to save your position to disk or load in a previously saved position from disk.

To save your game, select Save and, when prompted, insert a blank disk into drive 0. This disk does not have to be formatted. Press fire and your game will be saved.

To load a previously saved position from disk, select Load and insert your disk when asked. Press fire and your game will be loaded from disk.

```
11100111
10011111
01100100
01101100
```

```
01111010
00111011
01100010
00111110
```

PERUSE THE CLUES

Level 1:

A key to the gold
Is what you need,
To pay the toll
And so be freed.

Level 2:

Here is my advice:
Collect a key, thrice!

The third is well
hidden,
Enclosed in a
pocket.
A jar must be
smitten,
To reveal a rocket.

If your aim is straight and true,
The key will be for you.

Level 3:

A bird in the hand is worth two Power Gems!



11010101
11000010
10111101
01001110

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. **Psygnosis Ltd** will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to **Psygnosis Ltd** for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to **Psygnosis Ltd** and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to **Psygnosis Ltd**.

The **Psygnosis Ltd** warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

CREDITS

Produced by:.....WJS Design
Designed by: Wayne Smithson & Kevin Oxland
Programming:.....Wayne Smithson
Graphics:Kevin Oxland
Music:.....Tim Bartlett
FX:Wayne Smithson
Cover Artwork:Richard Clifton-Dey
Manual:Nik Wild
Production:.....John White

11000110
11111101
11101001
00110101

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program, and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft - 0628 660377



**PIRACY
IS THEFT!**

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.

11101101
01110110
10001101
11000001

01110100
11010100
00111010
11100000

ORK

FRANÇAIS

Ce produit est sous copyright

Ici, chez **Psygnosis**, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par **Psygnosis Ltd.** à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de **Psygnosis** si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par **Psygnosis Ltd.**

Le produit **Ork**, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de **Psygnosis Ltd.** qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de **Psygnosis Ltd.**

L'illustration de la couverture de **Ork** est Copyright © 1991 **Psygnosis/**

Richard Clifton-Dey.

Amiga™, **AmigaDOS™** et **Kickstart™** sont des marques déposées de **Commodore-Amiga Inc.**

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.

Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 par **Psygnosis Ltd.** Tous Droits Réservés

SOMMAIRE

ANGLAIS 2

FRANÇAIS 19

ALLEMAND 37

ITALIEN 55

COMMENT CHARGER

IMPORTANT: Il faut toujours éteindre votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas il se peut que vos disquettes maîtres **Ork** soient contaminées par un virus. Voir l'Avertissement Virus et l'Avis de Garantie dans ce mode d'emploi pour de plus amples informations.

AMIGA

Allumez votre ordinateur. Si on vous le demande, insérez une disquette Kickstart. Quand une demande pour une disquette Workbench est affichée, insérez la disquette 1 de **Ork** dans le lecteur interne de votre ordinateur. Insérez les disquettes 2 et 3 quand on vous les demande. Vous jouez à **Ork** avec un joystick branché dans le deuxième port d'accès joystick.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si, quand vous allumez votre ordinateur, 45 secondes s'écoulent sans que l'écran de titre ne soit affiché, il se peut qu'il y ait un problème avec votre système ordinateur. Vérifiez toutes les connexions de l'ordinateur et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont été suivies à la lettre. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne correctement (d'autres logiciels se chargent correctement) et vous ne pouvez toujours pas charger **Leander**, il se peut qu'il y ait une anomalie de disquette. Dans ce cas **Psygnosis Ltd.** remplacera gratuitement la disquette. Tous les produits **Psygnosis** sont couverts par une garantie complète - voir la page 35 pour les détails.

Avertissement Virus!

Ce produit est garanti libre de tout virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd. n'accepte aucune responsabilité pour les dommages éventuellement causés à ce produit s'il est contaminé par un virus. Veuillez voir la page 35 de ce mode d'emploi pour détails.

Afin d'éviter la contamination par virus, assurez-vous que votre machine est toujours éteinte pendant au moins 30 secondes avant de charger ce jeu. Veuillez voir la page 35 pour plus d'informations au sujet des virus et votre garantie.

01101001
10101011
11000101
00011011



L'HISTOIRE

Les Heyadahls n'étaient pas une race particulièrement guerrière, mais ils avaient des mines agressives et se comportaient d'une façon arrogante et devenaient donc malgré eux les cibles des autres races. Ayant accepté cela, les Heyadahls avaient dû apprendre à se battre. Et, malheureusement pour leurs adversaires les Heyadahls, comme dans tout ce qu'ils entreprirent, apprirent vite et bien. Ils améliorèrent leurs compétences technologiques, qui jusqu'à là ne servaient à rien, et concentrèrent toutes leurs énergies sur la création d'une flotte de croiseurs de bataille interstellaires. Ils créèrent une école militaire, afin de former le personnel pour naviguer à bord de ces vaisseaux supérieurs, où seulement l'élite des Heyadahls pouvait espérer réussir. Les capitaines des croiseurs des Heyadahls étaient surentraînés car ils croyaient que si l'on avait des chefs supérieurs sur le champ de bataille on gagnait les guerres. Ils les poussaient jusqu'à leurs limites

01110000
00010010
01111001
11011001

physiques et intellectuelles, les préparant pour l'épreuve finale.

Leur flotte de vaisseaux interstellaires devint légendaire partout dans leur système galactique, mais il fallait toujours prévenir une attaque d'une race qui ne les connaissait pas. Les Heyadahls étaient donc toujours prêts.

S'ils avaient la réputation de ne jamais être les agresseurs - mais de toujours avoir le dernier mot - c'était dû non seulement à leurs croiseurs interstellaires si bien construits et si efficaces mais aussi à leurs équipages, qui semblaient imbattables. La renommée de leurs capitaines se fondait sur leur loyauté dévouée, leur supériorité comme stratèges, leur honorabilité, leur courage et le fait qu'ils étaient prêts à mourir pour leur race.

La formation que recevait le capitaine d'un croiseur interstellaire Heyadahl était la meilleure possible. Et, comme les capitaines occupaient une place de haute estime et étaient honorés par toute la race, tous les jeunes Heyadahls ambitionnaient d'être capitaine de croiseur interstellaire. C'était l'honneur suprême.

Ku-Kabul, le postulant au titre de capitaine, se reposait dans sa cabine. Il savait qu'il avait devant lui la dernière et la plus dure épreuve de ses capacités

01110111
10110011
01111000
11000111

comme commandant. Il savait aussi qu'on ne voyait jamais plus ni n'entendait parler de ceux qui ne réussissaient pas. Il avait étudié et s'était entraîné pendant sept aurms pour l'épreuve qui approchait. Il ne devait pas échouer.

'Ku-Kabul rendez-vous au pont!'

Ça-y-était! Il étudia un moment son reflet dans l'écran de vision de sa cabine tout en se dirigeant vers la porte.

'Pas mal.' Pensa-t-il.

Il gagna le corridor où deux Bis de la sécurité l'attendaient. Ils l'escortèrent en silence pendant cette marche vers le pont qui lui sembla si courte.

Les examinateurs étaient assis le long du mur arrière, l'écran sur lequel ils suivraient le progrès de Ku-Kabul (ou le contraire) occupait le mur opposé.

'Ku-Kabul', l'examineur en chef parla d'une voix basse mais imposante. 'Vous avez consacré beaucoup d'aurms à arriver au point où vous êtes. Vous vous êtes bien entraîné et vos professeurs pensent que vous êtes prêt pour votre épreuve finale.'

Le mot 'finale' ne rassura pas trop Ku-Kabul.

'Vous n'avez pas la moindre idée de ce qui vous attend dans l'arène, mais si vous vous souvenez de tout ce qui

11110001
00000001
10011110
11111010

vous a été enseigné, vous réussirez.'
Ku-Kabul aurait aimé partager cette assurance.

'Vous serez armé de Canons-jumeaux de base seulement et équipé d'une Fusée personnelle vide.'

Merci mille fois!

Vos pouvoirs de régénération seront nuls: Vous n'aurez qu'une vie; employez la bien! Cependant, si vous réussissez pendant votre quête vous trouverez suffisamment d'énergie, d'équipement et de vies pour atteindre votre fin.

Pourquoi avait-il dû prononcer le mot 'fin'?

'Préparez vous pour la transportation jusqu'à l'arène sur la planète Ixion.'

L'examineur en chef fit un signe de la tête au membre de l'équipage qui se tenait à côté de l'ordinateur principal du vaisseau. Le doigt du membre de l'équipage survola le panneau de contrôle et Ku-Kabul ressentit la sensation, trop familière, que l'on a quand quelqu'un vous réorganise les molécules. Juste avant de disparaître du pont il entendit la voix de l'examineur en chef:

'Au succès, mon fils...'

```
01101110
10000110
10000111
10100110
```

LE JEU

Kous prenez le rôle de Ku-Kabul en train d'affronter son défi suprême. Pendant qu'il se fraye un chemin en se battant à travers les dures épreuves qui lui ont été préparées, vous le contrôlez et vous prenez ses décisions.

Afin d'échapper et faire face à son prochain défi, Ku-Kabul doit aussi bien s'occuper de créatures vicieuses que résoudre des énigmes compliquées.

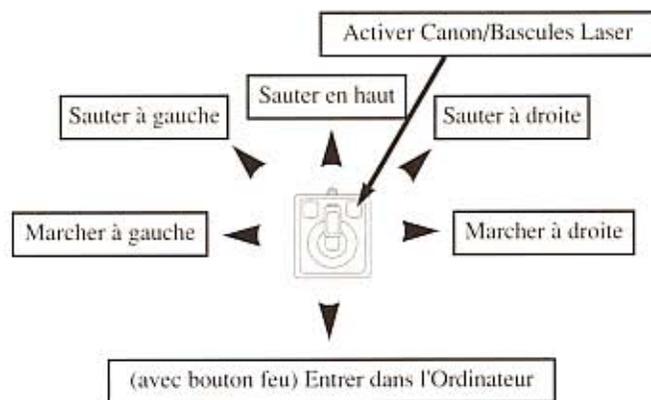
Les différents niveaux sont très dissemblables car certains sont infestés d'ennemis terrifiants tandis que d'autres ne font appel qu'à vos qualités intellectuelles pour y échapper. Cependant pour la plupart les deux y figurent.



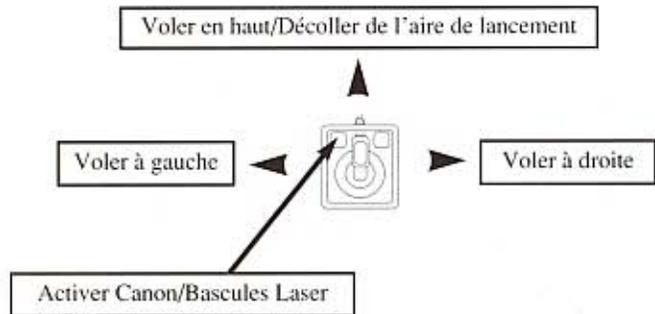
```
00101010
10000000
01001100
10101111
```

CONTROLES

Joystick (en mode marche):



Joystick (en mode fusée):



TOUCHES:



ICONES:

En haut de l'écran il y a trois rangées d'icônes:

Les Munitions:

La première rangée [en haut à gauche] vous montre la quantité de munitions disponible pour vos canons. Des chargeurs - un chargeur au centre d'un cercle tournant est affiché - peuvent être ramassés en route.

La Force Vitale:

L'icône au milieu vous montre le niveau de votre force vitale - affichée comme une cote sur un oscilloscope. Essayez de maintenir une belle courbe: si la ligne devient droite vous êtes près de la mort. Vous ne vivez qu'une fois et vous devez donc ramasser des icônes de

force vitale sur votre parcours - un cœur au centre d'un cercle tournant est affiché. Vous pouvez vérifier votre niveau de force vitale si vous accédez à un terminal d'ordinateur.

Le Carburant Fusée:

La dernière rangée d'icônes [en haut à droite] vous montre la quantité de carburant disponible pour le vol. Vous pouvez augmenter vos réserves en ramassant des nacelles de carburant sur le parcours.

Les Points:

Le nombre de points que vous avez gagnés est indiqué en bas de l'écran - plus il y a de points mieux c'est.

Les Bascules Laser:

Souvent vous trouverez que votre route est barrée par des portes laser. Vous pouvez les désactiver si vous utilisez la Bascule Laser appropriée. D'habitude elles ont la forme d'un récipient, dont la clé se trouve ailleurs sur le niveau. Il se peut que vous ayez besoin de plus d'une clé pour accéder à tout le niveau [Vous pouvez vous servir de la même clé plus d'une fois]. Pour utiliser les clés, tenez vous derrière le récipient et appuyez sur le bouton feu.

L'Inventaire:

Quand vous êtes dans votre inventaire [Spacebar pour y entrer], bougez votre joystick à gauche ou à droite

```
10010011
00100010
11000000
01001111
```

pour mettre en évidence un objet et appuyez sur le bouton feu pour le sélectionner. Si vous voulez quitter votre inventaire sans n'avoir rien sélectionné, vous pouvez soit pousser le joystick en haut soit sélectionner une case vide. Quand vous aurez choisi un objet, il sera soit jeté soit utilisé à l'endroit approprié. Vous pouvez porter jusqu'à huit objets à la fois.

Note: Les Clés Laser ne font pas partie du système de sélection dans l'inventaire, bien que vous puissiez les jeter n'importe où. Pour l'utilisation des Clés Laser voir au dessus.

Les Aires de Lancement:

Si vous avez assez de carburant - la quantité est indiquée par le chiffre en haut à droite de votre écran [0 n'est pas un bon chiffre] - vous pouvez utiliser votre fusée personnelle en vous tenant sur une aire de lancement [quand vous en voyez une vous la reconnaîtrez] et en poussant votre joystick en haut. Essayez de ne pas tomber en panne de carburant quand vous êtes au dessous d'un lieu difficile - une Porte Laser par exemple ou un terrain accidenté. Pour atterrir d'une façon plus normale, trouvez une autre - ou même la même - aire de lancement et atterrissez.

```
01000100
10001100
10101000
01001001
```

Les Terminaux d'Ordinateur:

Pour accéder à un Terminal d'Ordinateur, tenez vous derrière celui-ci et appuyez sur le bouton feu. Mais faites attention: bien que vous soyez occupé à accéder à l'ordinateur, des forces hostiles vous attaqueront. Un fois que vous avez gagné accès, un menu d'options est affiché. Utilisez votre joystick et le bouton feu pour sélectionner celle voulue.

L'Analyse des Objets:

C'est peut être l'option la plus utile. Si vous ne savez pas à quoi sert un objet, demandez-le à l'ordinateur! Il se peut que vous ayez besoin d'éclaircissements concernant certains symboles des indices fournis par l'ordinateur. Ce qui suit deviendra plus évident à mesure que vous jouez:

- 1 < 2 veut dire que 1 vient avant 2.
- 1 > 2 veut dire que 1 vient après 2.
- 1 = 2 veut dire que 1 est à côté de 2.
- 1 <> 2 veut dire que 1 n'est pas à côté de 2.

Le Scanner:

Pour activer cette option vous devez d'abord trouver le module scanner. Une fois activé, il vous montrera un plan de votre environnement immédiat. Les lettres URER [Vous êtes ici] indiquent votre position sur le plan.

```
11110110
00111000
11100101
01100000
```

Les Systèmes de Force Vitale:

Cette option affiche vos diagnostics et vous montre où vous en êtes dans le cours du jeu.

Les Systèmes de Contrôle:

Cette option vous donne la possibilité de sauvegarder votre position sur disquette ou de charger une position préalablement sauvegardée.

Pour sauvegarder votre jeu, sélectionner Save et, quand un message de guidage est affiché, insérez une disquette vide dans le lecteur 0. Vous n'avez pas besoin de formater cette disquette. Appuyez sur le bouton feu et votre jeu sera sauvegardé.

Pour charger un jeu préalablement sauvegardé, sélectionnez Load et insérez votre disquette quand on vous le demande. Appuyez sur le bouton feu et votre jeu sera chargé à partir de la disquette.

```
01001101
10011000
10101001
01011100
```

ETUDIEZ LES INDICES

Niveau 1:

Vous avez besoin d'une clé
Pour avoir accès à l'or
Pour payer le péage
Et ainsi être libéré.

Niveau 2:

Voici mon conseil
Ramassez trois fois une clé

La troisième est bien cachée,
Enfouie dans une poche.
Pour découvrir une fusée,
Il faut frapper un pot.

Si vous visez droit et juste
La clé est à vous.

Niveau 3:

Un tiens vaut mieux que deux Bijoux de Puissance!



LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd.** Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

GENERIQUE

Produit par:WJS Design
Conception:Wayne Smithson et Kevin Oxland
Programmation:Wayne Smithson
Graphismes:Kevin Oxland
Musique:Tim Bartlett
Effets:Wayne Smithson
Dessins de couverture:Richard Clifton-Dey
Mode d'emploi:Nik Wild
Production:John White

AVERTISSEMENT

C'est un crime de vendre, louer, offrir à la vente ou au louage ou de distribuer d'aucune façon des copies illégales de ce logiciel ordinateur, et toute personne coupable sera poursuivie.

Toute information concernant le copiage illégal doit être envoyée à The Federation Against Software Theft - 19 44 628 660377.



**LE COPIAGE
ILLEGAL EST
UN VOL!**

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.

01101111
01111011
01110010
01011101

10010111
00100110
10100010
01100111

ORK

DEUTSCH

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich Bildschirmhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd.'s** Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.** vorliegt.

Das Produkt **Ork**, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis © und Ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd.**
Ork Einbandillustration Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd./Richard Clifton-Dey**
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 by **Psygnosis Ltd.** All Rights Reserved

10110000
00011100
11100001
01010110

INHALT

ENGLISCH 2

FRANZÖSISCH 19

DEUTSCH 37

ITALIENISCH 55

10101010
01000011
01111111
01100011

LADEANWEISUNGEN

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Nichtbeachtung könnte zu einer Virusinfektion der **Ork** Masterdiskette führen. Siehe auch die Garantierklärung und die Viruswarnung in diesem Handbuch.

AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die *Kickstart* Diskette ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Wenn die Aufforderung zum Einlegen einer *Workbench* diskette erfolgt, legen Sie Disk 1 von **Ork** in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers ein. Legen Sie die anderen Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Leander wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port gespielt.

LADE-TIPS

Erscheint der Titelbildschirm nicht innerhalb von 45 Sekunden nach dem Einschalten Ihrer Maschine, könnte Ihr Computersystem Probleme haben. Prüfen Sie die Verbindungen und stellen Sie sicher, daß die o.a. Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer korrekt funktioniert (d.h. andere Software lädt korrekt) und immer noch nicht **Ork** laden können, haben Sie vielleicht eine fehlerhafte Diskette, die in diesem Fall kostenlos von **Psygnosis Ltd.** ersetzt wird

Alle **Psygnosis**-Produkte sind voll garantiert - siehe Seite 53 für Details.

VIRUS-WARNUNG !

Dieses Produkt wird von **Psygnosis** als virusfrei garantiert. **Psygnosis Ltd** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt durch Virusinfektion. Siehe Seite 53 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusinfektion zu vermeiden, lassen Sie Ihren Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Spiel laden.

Siehe Seite 53 für weitere Information in Bezug auf Viren und Ihre Garantie.

```
01110011
10001110
10101100
00011110
```



DIE GESCHICHTE

Die Heyadahl waren kein besonders kriegerisches Volk, jedoch wurden sie durch ihre aggressive Erscheinung und ihr arrogantes Auftreten oft zu einer widerwilligen Zielscheibe für andere Völker. Sie mußten daher lernen zu kämpfen. Und, zum Unglück ihrer Gegner, waren die Heyadahl wie bei allem was sie taten, schnell im Lernen und gut im Lernen. Sie verbesserten ihre bisher nicht notwendigen technischen Fähigkeiten, wobei sie sich auf die Produktion einer Flotte von Schlachtraumfahrt-kreuzern konzentrierten. Um diese hervorragenden Raumfahrzeuge zu bemannen, gründeten und leiteten sie eine Akademie für ihre Besatzungen, in der nur die Elite der Heyadahl hoffen konnte, erfolgreich zu sein. In ihrem Glauben, daß man Kriege durch überlegene Führerschaft gewinne, schliffen die Heyadahl ihre Kreuzerkapitäne bis zur Perfektion. Sie brachten sie bis zum Äußersten ihrer körperlichen und geistigen Grenzen und bereiteten sie so auf die endgültige Prüfung vor.

```
01010010
10001001
10000001
10011101
```

Ihre Raumfahrflotte wurde zu einer Legende in ihrem System, aber es bestand stets die Gefahr eines Angriffs durch Völker, zu denen ihr Ruf nicht durchgedrungen war, und die Heyadahl waren daher immer bereit.

Ihren Ruf, nie zuerst anzugreifen - aber stets zuerst aufzuhören - verdienten sie nicht nur durch ihre gutgebauten und äußerst leistungsfähigen Raumfahrkreuzer, sondern auch durch ihre scheinbar unschlagbaren Besatzungen, deren Kapitäne als aufopfernd loyal, als brillante Strategiker, als ehrenwert, mutig und bereit, für ihr Volk zu sterben, gepriesen wurden. Für die Stelle des Kapitäns eines Heyadahl Sternenkreuzers ausgebildet zu werden, war das Höchste. Und da Kapitäne ein hohes Ansehen genossen und vom ganzen Volk verehrt wurden, strebte jeder junge Heyadahl an, das Kommando über einen Sternenkreuzer zu übernehmen; das war die allerhöchste Auszeichnung.

Der nach dem Kapitänsrang strebende Ku-Kabul ruhte sich in seiner Kabine aus. Er wußte, daß vor ihm die letzte und aufreibendste Prüfung seiner Fähigkeiten, zu kommandieren, lag. Er wußte auch, daß von denjenigen, die diese Prüfung nicht bestanden, nie mehr etwas gesehen oder gehört wurde. Sieben Aurmester hatte er für die bevorstehende Prüfung studiert und trainiert. Er durfte nicht durchfallen.

'Ku-Kabul zur Kommandobrücke!'

10111010
11110000
01011000
11010010

Es war soweit! Er musterte kurz sein Spiegelbild im Bildschirm seiner Kabine, als er zur Tür ging - 'Gut siehst Du aus', dachte er.

Er betrat den Korridor, um von zwei Sicherheits-Bis empfangen zu werden, die ihn schweigend auf seinem all zu kurzen Gang zur Brücke begleiteten.

Die Prüfer saßen in einer Reihe an der hinteren Wand, der Bildschirm, auf dem sie alle Ku-Kabul's Fort- (oder Fehl-) schritte beobachten würden, füllte die gegenüberliegende Wand.

'Ku-Kabul.' Der oberste Prüfer sprach mit einer ruhigen, aber gebietenden Stimme. 'Du hast viele Aurmester gebraucht, um Dich auf den Stand zu bringen, auf dem Du heute bist. Du hast gut gelernt und Deine Lehrer glauben, daß Du für diese, Deine letzte Prüfung, bereit bist.'

Das Wort 'letzte' erweckte nicht gerade Zuversicht in Ku-Kabul. 'Du hast keine Ahnung, was Dich in der Arena erwartet, aber wenn Du Dich an alles erinnerst, was Dir beigebracht wurde, wirst Du erfolgreich sein.'

Ku-Kabul wünschte sich, daß er selbst sich so zuversichtlich fühlte.

10011010
00101000
01111100
00011111

'Du wirst nur mit einfachen Zwillingsgeschützen bewaffnet und mit einem leeren Jet-Pack ausgestattet sein.'

Danke bestens!

'Deine Regenierfähigkeiten werden aufgehoben sein: Du wirst nur ein Leben haben; gebrauche es mit Vorbedacht! Erfolg während Deiner Suche wird Dich jedoch mit Energie, Ausstattung und Leben versorgen, genug, um bis zum Ende durchzuhalten.'

Mußte er unbedingt 'Ende' sagen?

'Bereite Dich auf Deinen Transport zur Arena auf dem Planeten Ixion vor.'

Der oberste Prüfer nickte dem Besatzungsmitglied zu, das am Hauptcomputer des Raumschiffs stand. Der Mann ließ einen Finger über das Bedienungsfeld gleiten und Ku-Kabul erlebte das all zu vertraute Gefühl, das er jedesmal hatte, wenn seine Moleküle umgestellt wurden. Bevor er von der Brücke verschwand, hörte er den obersten Prüfer:

'Auf gutes Gelingen, mein Sohn...'

```
00100000
01101011
01000110
00001011
```

DAS SPIEL

Sie spielen die Rolle des Ku-Kabul, der seiner letzten Herausforderung gegenüber steht. Sie kontrollieren ihn und treffen seine Entscheidungen, während er sich durch die aufreibenden Prüfungen kämpft, die vor ihm liegen.

Ku-Kabul muß mit furchterlichen Geschöpfen fertig werden und verwirrende Rätsel lösen, um zu entkommen... und der nächsten Herausforderung ins Auge zu sehen.

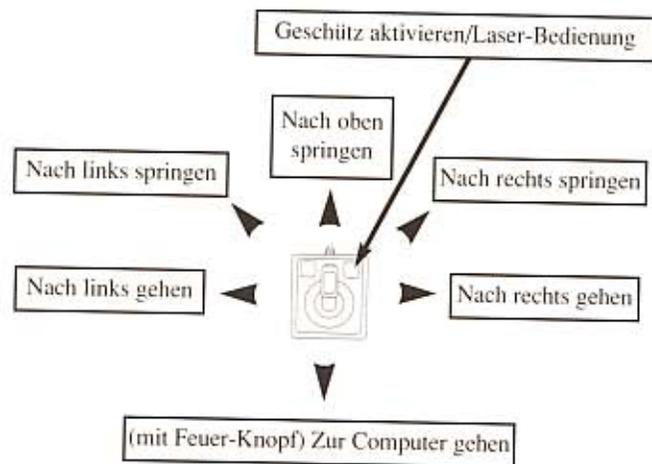
Die verschiedenen Ebenen sind sehr unterschiedlich gestaltet, da einige von furchterregenden Feinden nur so wimmeln, während Sie für andere nur Ihre Geisteskraft benötigen, um zu entkommen. In den meisten kommt jedoch beides vor!



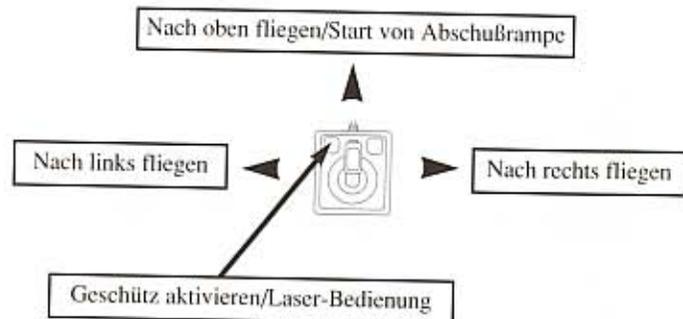
```
00010011
00010000
00011010
01101010
```

STEUERUNG

Joystick (in Geh-Modus):



Joystick (in Jet-Modus):



TASTEN:



INVENTAR-TAFEL



ORK PAUSIEREN



(mit Feuer-Knopf) ORK BEENDEN

ICONE:

Oben auf dem Bildschirm befinden sich drei Gruppen von Ikonen:

Munition:

Die erste Gruppe (oben links) gibt an, wieviel Munition Sie für Ihre Geschütze haben. Ladestreifen - als Ladestreifen in einem sich drehenden Kreis abgebildet - können unterwegs gesammelt werden.

Lebenskraft:

Das mittlere Ikon zeigt, wieviel Lebenskraft Sie haben - als Oszilloskop dargestellt. Versuchen Sie, eine gute Kurve in der Linie zu erhalten. Eine gerade Linie bedeutet, daß Sie kurz vor dem Tod stehen. Sie leben

nur einmal und müssen daher auf Ihrem Weg Lebenskraft-Ikone sammeln - als Herz in einem sich drehenden Kreis abgebildet. Sie können Ihre Lebenskraft durch Zugriff auf eine Computerdatenstation überprüfen (siehe unten).

Jet-Kraftstoff:

Die letzte Ikonengruppe (oben rechts) zeigt an, wieviel Kraftstoff Sie zum Fliegen übrig haben. Sie können Ihre Reserven auffüllen, indem Sie unterwegs Kraftstoffbehälter sammeln.

Punkte:

Ihre erzielte Trefferzahl wird unten am Bildschirm angezeigt - je mehr desto besser!

Laserschalter:

Sie werden Ihren Weg oft von Laserschranken versperrt finden. Diese werden durch Benutzung des entsprechenden Laserschalters außer Betrieb gesetzt. Die Laserschalter haben für gewöhnlich die Form eines Behälters, dessen Schlüssel woanders auf der Ebene gefunden werden muß. Es kann sein, daß Sie mehr als einen Laserschlüssel brauchen, um Zugriff auf die gesamte Ebene zu erlangen (Schlüssel können mehrmals benutzt werden). Um die Schlüssel zu benutzen, stellen Sie sich hinter den Behälter und drücken den Feuer-Knopf.

11001100
11101010
00100101
10101110

Inventar:

In Ihrem Inventar (spacebar für Zugriff) bewegen Sie Ihren Joystick nach links und rechts, um ein Objekt hervorzuheben und drücken auf Feuer, um es anzusteuern. Um Ihr Inventar zu verlassen, ohne etwas zu wählen, drücken Sie entweder Ihren Joystick nach oben oder wählen einen freien Platz. Falls ein Objekt gewählt wurde, wird es entweder fallengelassen oder an der entsprechenden Stelle eingesetzt. Sie können bis zu acht Objekte auf einmal übertragen.

PS: Laserschlüssel werden nicht mit dem Inventar-auswahlsystem benutzt, obwohl sie überall fallengelassen werden können. Für Benutzung der Laserschlüssel siehe oben.

Abschußrampen:

Wenn Sie genügend Kraftstoff haben - durch eine Nummer oben rechts auf dem Bildschirm angegeben (0 sollte man lieber nicht haben) - können Sie ihr Jet-Pack benutzen, indem Sie auf einer Abschußrampe stehen (Sie werden wissen, daß es eine ist, wenn Sie sie sehen) und Ihren Joystick nach oben drücken.

Versuchen Sie zu vermeiden, daß Ihnen an ungünstigen Orten der Kraftstoff ausgeht - z.B. über einer Laserschranke oder einer unebenen Fläche. Um in herkömmlicher Weise zu landen, suchen Sie eine andere - oder in der Tat die gleiche - Abschußrampe und, äh, landen Sie darauf.

10111110
01111101
01100110
00000110

Computerdatenstation:

Um auf eine Computerdatenstation Zugriff zu nehmen, stellen Sie sich hinter sie und drücken Feuer. Aber seien Sie vorsichtig: Feinde werden Sie trotzdem angreifen, auch wenn Sie gerade damit beschäftigt sind, auf einen Computer Zugriff zu haben. Wenn Sie den Zugriff haben, zeigt sich Ihnen ein Menü mit Wahlmöglichkeiten: Benutzen Sie Ihren Joystick und den Feuer-Knopf, um Ihre Wahl zu treffen.

Objektanalyse:

Möglicherweise die nützlichste Wahlmöglichkeit. Wenn Sie nicht wissen, was ein Objekt tut, fragen Sie den Computer! Einige der Symbole der in den vom Computer gegebenen Anhaltspunkte brauchen eventuell eine Erklärung. Folgendes wird Ihnen während des Spiels verständlicher werden:

- 1 < 2 heißt, daß 1 vor 2 kommt.
- 1 > 2 heißt, daß 1 nach 2 kommt.
- 1 = 2 heißt, daß 1 neben 2 ist.
- 1 <> 2 heißt, daß 1 nicht neben 2 ist.

Scanner:

Um diese Wahlmöglichkeit zu aktivieren, müssen Sie zuerst das Scanner-Modul finden. Wenn aktiviert, erhalten Sie eine Karte Ihrer unmittelbaren Umgebung.

```
00010101
10101101
10010100
11110010
```

Die Buchstaben URER ('You are here' - Du bist hier!), geben Ihre gegenwärtige Position auf der Karte an.

Lebenskraft-Systeme:

Diese Wahlmöglichkeit gibt Ihnen Ihre Diagnostik und sagt Ihnen, wie weit Sie im Spiel gekommen sind.

System-Steuerung:

Diese Wahlmöglichkeit läßt Sie Ihre Position auf Diskette speichern oder eine schon auf Diskette gespeicherte Position abrufen.

Um Ihr Spiel zu speichern, wählen Sie Speicher, und wenn das Promptzeichen erscheint, legen Sie eine leere Diskette in das Laufwerk 0 ein. Diese Diskette braucht nicht formatiert zu werden. Drücken Sie Feuer und Ihr Spiel ist gespeichert.

Um eine schon gespeicherte Position von der Diskette abzurufen, wählen Sie Laden und legen Ihre Diskette ein, wenn der Computer Sie auffordert. Drücken Sie Feuer und Ihr Spiel wird von der Diskette abgerufen.

```
00101101
00001101
01001000
10000011
```

SCHLÜSSEL (ZUM LESEN)

Ebene 1:

Der Schlüssel zum Gold
Ist Notwendigkeit
Zur Bezahlung des Zolls,
Dann bist Du befreit.

Ebene 2:

Mein Rat ist klar
Sammle Schlüssel, drei Mal!

Der Dritte ist gut versteckt,
In einer Tasche verwahrt,
Wird ein Gefäß geschlagen,
Wird eine Rakete offenbart.

Ist Dein Ziel ehrlich und wahr,
Ist der Schlüssel für Dich da.

Ebene 3:

Besser ein Vogel in der Hand als zwei Juwelen mit übernatürlichen Kräften!



GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an **Psygnosis Ltd**.

AUTOREN

Produziert von:.....WJS Design
Design von:Wayne Smithson & Kevin Oxland
Programmierung:Wayne Smithson
Grafik:.....Kevin Oxland
Musik:.....Tim Bartlett
FX:Wayne Smithson
Einbandgestaltung:Richard Clifton-Dey
Handbuch:Nik Wild
Produktion:.....John White

WARNING

Es ist strafbar, das Urheberrecht verletzende (illegale) Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder anderswie zu vertreiben. Zuwiderhandelnde werden strafrechtlich verfolgt.

Jegliche Information über Piraterie sollte weitergegeben werden an:
The Federation Against Software Theft - 0044 628 660377



**PIRATERIE
IST DIEBSTAHL!**

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.

11101100
00110000
11110111
10110010

00011001
10110110
00100011
10001111

ORK

ITALIANO

Questo è un prodotto con copyright

La **Psygnosis** è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla **Psygnosis Ltd**, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della **Psygnosis Ltd**, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima **Psygnosis Ltd**.

Il prodotto denominato **Ork**, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della **Psygnosis Ltd** che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della **Psygnosis Ltd**.
L'illustrazione di copertina di **Ork** è Copyright© 1991 **Psygnosis Ltd**/
Richard Clifton-Dey.

Amiga™, AmigaDOS™, e Kickstart™ sono marchi della Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright© 1991 della **Psygnosis Ltd**. Tutti i Diritti Riservati

INDICE

INGLESE 2

FRANCESE 19

TEDESCO 37

ITALIANO 55

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AVVERTENZA: Spegni sempre la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. In caso contrario, il disco matrice di **Ork** potrebbe risultare contaminato da un virus. Per ulteriori informazioni, vedi all'Avvertenza Antivirus e all'Avviso di Garanzia nel presente manuale.

AMIGA

Accendi il computer. Inserisci il dischetto *Kickstart* se richiesto. Quando appare la richiesta di dischetto *Workbench*, inserisci il Dischetto 1 di **Ork** nell'unità disco interna del tuo computer. Quando richiesto, inserisci il Dischetto 2.

Ork si gioca con un joystick collegato alla seconda porta joystick.

CONSIGLI PER IL CARICAMENTO

Se la videata titolo non dovesse apparire entro 45 secondi dall'accensione, potrebbe esserci qualche problema nel tuo sistema di computer. Controlla tutti i collegamenti del computer e che le istruzioni di cui sopra siano state eseguite correttamente. Qualora il computer funzioni correttamente (cioè, altro software si carica normalmente) ma non riesci ancora a caricare **Ork**, può significare che il dischetto è difettoso, nel qual caso puoi ottenere una sostituzione gratuita dalla **Psygnosis Ltd**. Tutti i prodotti **Psygnosis** sono pienamente garantiti - per i particolari vedi a pagina 71.

AVVERTENZA ANTIVIRUS!

La **Psygnosis** garantisce che il presente prodotto è esente da virus. La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per eventuali danni provocati al prodotto da infezioni da virus. Per altri particolari, vedi a pagina 71 del presente manuale.

Per evitare infezioni da virus, accertati sempre che la macchina sia spenta per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Per ulteriori informazioni sui virus e sulla garanzia, vedi a pagina 71.

```
01011011
11111000
00010100
00011101
```



LA STORIA

Gli Heyadah! non erano una razza particolarmente guerriera, però il loro aspetto aggressivo e i loro modi arroganti li rendevano spesso senza volerlo antipatici ad altre razze. Visto che le cose andavano così, gli Heyadah! dovettero ben imparare a combattere. E, per disgrazia dei loro avversari, come del resto per ogni altra cosa che si mettevano a fare, gli Heyadah! impararono presto e impararono bene. Migliorarono ancora di più le loro abilità tecnologiche che fino ad allora non gli erano servite, concentrandosi a mettere insieme una flotta di incrociatori spaziali. Per formare gli equipaggi di queste navi spaziali, istituirono una accademia in cui esclusivamente i migliori tra gli Heyadah! potevano sperare di farcela.

Nella convinzione che l'unico modo di vincere le guerre è di avere dei leaders sul campo di qualità superiore, gli Heyadah! spinsero la formazione dei loro capitani a livelli di assoluta perfezione. Spingendoli ai limiti della

```
00110001
00010111
00101110
10010010
```

resistenza fisica e mentale, preparandoli per le prova finale.

La loro flotta di astronavi era ormai diventata leggendaria attraverso tutto il loro sistema galattico, ma c'era pur sempre una minaccia costante di aggressione da parte di razze sconosciute, per cui gli Heyadahls erano sempre all'erta.

La loro reputazione di non aggredire mai per primi - ma di avere sempre l'ultima parola in battaglia - era basata non solo sull'ottima costruzione e l'ancora migliore efficienza dei loro incrociatori spaziali, ma anche sulla apparente invincibilità degli equipaggi. E i comandanti venivano ritenuti di una lealtà incrollabile, strateghi favolosi, uomini d'onore, coraggiosi e pronti a sacrificarsi per la loro razza.

Studiare da comandante di incrociatore spaziale era considerato il massimo. E siccome i comandanti godevano di altissima stima e venivano onorati da tutti, ogni giovane Heyadahls aspirava ad ottenere il comando di un incrociatore spaziale, come il massimo degli onori.

L'aspirante Comandante Ku-Kabal riposava nella sua cabina. Sapeva che lo aspettava la prova finale e più estenuante delle sue abilità di comando. Sapeva anche che chi in passato aveva fallito questa prova, era scomparso senza traccia. Erano sette lunghi aurns che

11010011
10001010
10010001
01010001

studiava accanitamente preparandosi per questa prova. Non doveva fallire.

"Ku-Kabul al ponte!"

Ci siamo! Dette uno sguardo rapido alla sua immagine riflessa nello schermo nella cabina mentre si avviava alla porta - 'Non c'è malaccio', pensò.

Entrò nel corridoio dove lo aspettavano due Bis della scorta di sicurezza, che lo affiancarono nel suo purtroppo breve cammino per arrivare al ponte.

I Commissari d'esame erano seduti lungo il muro di fondo, mentre lo schermo gigante su cui avrebbero seguito i progressi - o meno- di Ku-Kabul copriva l'intero muro di fronte.

"Ku-Kabul." Il Presidente della Commissione esaminatrice parlò con voce tranquilla ma autorevole. "Hai dedicato molti aurns per giungere a questo punto. Ti sei preparato con attenzione e i tuoi insegnanti ti giudicano pronto per questo, per la prova finale".

La parola 'finale' non servì certo a rassicurare Ku-Kabul. "Tu non sai che cosa ti attende nell'arena, ma se terrai bene a mente tutto quello che ti è stato insegnato, ne uscirai vincitore".

00110111
01010011
00101111
01010111

Ku-Kabul non era sicuro che fosse proprio così.

“Come armi, avrai a tua disposizione soltanto dei semplici bi-cannoni e come equipaggiamento dei propulsori a reazione scarichi”.

Si cominciava proprio bene!

“Le tue capacità rigeneranti sono annullate. Avrai a disposizione solo una vita; fanne un uso intelligente! Ad ogni modo, il successo nella tua ricerca ti fornirà sufficiente energia, equipaggiamento e vite per permetterti di arrivare fino alla fine”.

Doveva proprio dire ‘fine’?!

“Preparati ad essere trasportato all’arena sul pianeta Ixion”.

Il Presidente fece un cenno a uno degli addetti al computer principale della nave. L’addetto inserì un numero nel pannello di controllo e Ku-Kabul avvertì la sensazione ormai a lui ben nota di avere le molecole riorganizzate. Proprio mentre stava dissolvendosi dal ponte, sentì il Presidente dire:

“Successo, figlio mio...”

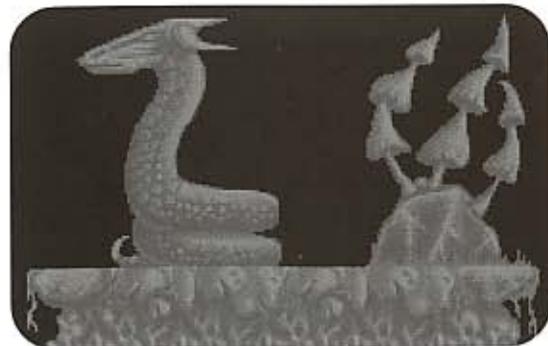
```
11001000
01010100
11111001
11011111
```

IL GIOCO

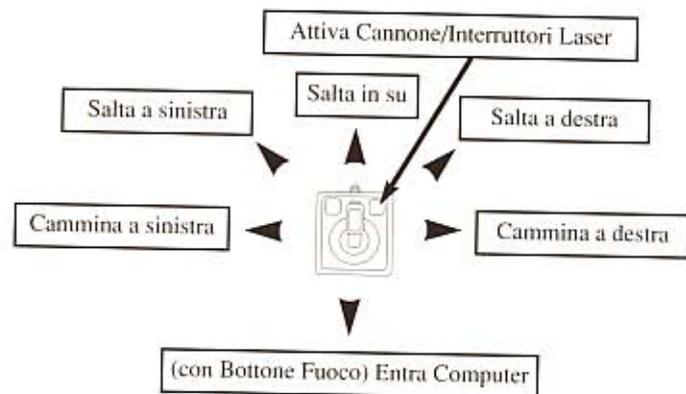
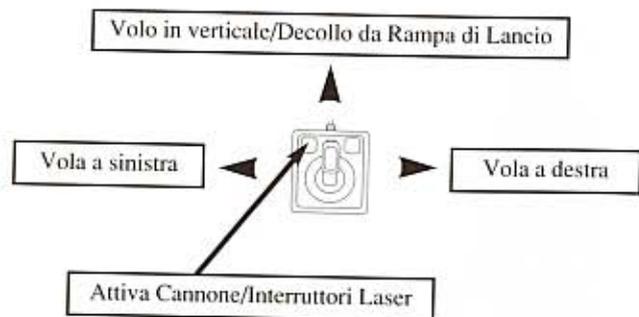
Tu sarai Ku-Kabul che affronta la sfida suprema. Tu lo controlli e prendi le decisioni per le sue azioni mentre lotta per superare le ardue prove che lo aspettano.

Ku-Kabul deve affrontare creature maligne oltre che risolvere complicati rompicapo per riuscire a sopravvivere...per la prossima prova.

I diversi livelli sono molto differenti, nel senso che alcuni sono infestati da avversari possenti, mentre altri richiedono solo la potenza della tua mente per sopravvivere. E' comunque ben vero che la maggior parte dei livelli combina tutti e due.



```
11011011
01000001
01001010
11000100
```

CONTROLLI**Joystick (in Modalità Cammino):****Joystick (in Modalità a Reazione):****TASTI:**

Spacebar PANNELLO INVENTARIO

P PAUSA ORK

esc (con Bottone Fuoco) TERMINA ORK

ICONE:

Nella parte superiore dello schermo si trovano tre gruppi di icone:

Munizioni:

Il primo gruppo (in alto a sinistra) indica quante munizioni hai a disposizione per i tuoi Cannoni. Nastri di munizioni -che appaiono come nastri all'interno di un cerchio rotante- possono essere raccolte mentre ti muovi.

Forza Vitale:

L'icona di centro indica il tuo livello di forza vitale - appare sotto forma di oscilloscopio. Cerca di mantenere la linea su valori buoni: una linea piatta indica che stai per spirare. Hai una sola vita, perciò devi raccogliere

icone di Forza vitale mentre ti muovi - appaiono in forma di cuore all'interno di un circolo rotante. Puoi controllare il tuo livello di Forza vitale accedendo ad un terminale di computer (vedi sotto).

Carburante a Reazione:

L'ultima gruppo di icone (in alto a destra) indica la quantità di carburante a reazione che hai per volare. Puoi aumentare le tue riserve raccogliendo capsule di carburante mentre ti muovi.

Punteggio:

Il tuo punteggio appare sulla parte bassa dello schermo - più è alto, meglio è!

Interruttori Laser:

Troverai spesso la strada sbarrata da Cancelli Laser. Li potrai disattivare servendoti dell'Interruttore Laser appropriato. Questi, in genere, hanno la forma di un ricettacolo, per cui trovi la Chiave da qualche altra parte sullo stesso livello. Potresti aver bisogno di più di una Chiave Laser per avere accesso all'intero livello (le Chiavi possono essere usate più di una volta). Per usare le Chiavi, spostati dietro il ricettacolo e premi fuoco.

Inventario:

Quando sei nell'inventario (spacebar per entrarci), muovi il joystick a sinistra e a destra per indicare l'oggetto che vuoi, e premi fuoco per selezionarlo. Per uscire dall'inventario senza aver selezionato oggetti, puoi o spingere in su il joystick o selezionare uno spazio vuoto. Quando un oggetto è stato selezionato, verrà o lasciato cadere o usato nel posto appropriato. Puoi portare un massimo di otto oggetti per volta.

Attenzione: le Chiavi Laser non vengono usate con il sistema di selezione da inventario, ma possono comunque essere lasciate cadere dovunque tu voglia. Per l'uso delle Chiavi Laser, vedi sopra.

Rampe di Lancio:

Se hai sufficiente carburante - e questo te lo dice la cifra in alto a sinistra sullo schermo (con lo 0 non vai certo molto lontano) - puoi utilizzare i razzi ponendoti su una rampa di lancio (quando la vedi, stai sicuro che la riconosci) e spingendo il tuo joystick in su. Cerca di non finire il carburante in posti scomodi - come, per esempio, sopra un Cancello Laser o su terreno difficoltoso. Per atterrare nella maniera convenzionale, trovati un'altra rampa di lancio - o magari la stessa -e... insomma, atterraci.

Terminale di Computer:

Per avere accesso ad un Terminale, posizionati dietro ad esso e premi fuoco. Ma stai ben attento: delle Presenze Ostili ti aggrediranno anche mentre sei occupato ad accedere al computer. Una volta riuscito ad avere accesso, ti si presenterà un menu con opzioni: usa il joystick o il bottone di fuoco per selezionare quella che preferisci.

Analisi degli Oggetti:

Probabilmente l'opzione più utile. Se non sai che cosa fa quel particolare oggetto, chiedilo al computer! i Simboli utilizzati dal computer nelle indicazioni che ti fornisce possono darti un'idea. I seguenti ti diventeranno più chiari mentre giochi:

- 1<2 vuol dire che 1 viene prima di 2.
- 1>2 vuol dire che 1 viene dopo 2.
- 1=2 vuol dire che 1 è accanto a 2.
- 1<>2 vuol dire che 1 non è accanto a 2.

Scansione:

Per attivare questa opzione, dovrai prima trovare il modulo scansione. Una volta attivato, ti presenterà una mappa della zona in cui operi. Le lettere URER (you are here, cioè tu sei qui!) indicano la tua posizione attuale sulla mappa.

Sistemi di Forza Vitale:

Questa opzione ti serve come strumento di diagnostica e ti indica a che punto del gioco sei arrivato e quanto ancora hai da fare.

Controllo Sistemi:

Questa opzione ti permette di salvare la tua posizione su disco o caricare da disco dalla posizione precedentemente raggiunta.

Per salvare il gioco fatto, seleziona Save e, quando viene richiesto, inserisci un dischetto vergine, anche non formattato, nell'unità 0. Premi fire e il tuo gioco verrà salvato.

Per caricare da disco dalla posizione precedentemente raggiunta, seleziona Load e inserisci il dischetto quando ti viene richiesto. Premi fire e il tuo gioco verrà caricato da dischetto.

Scanned

by

Thalton

ESAMINA GLI INDIZI

Livello 1:

La chiave dell'oro
a te è bisognato,
se paghi il pedaggio
verrai liberato.

Livello 2:

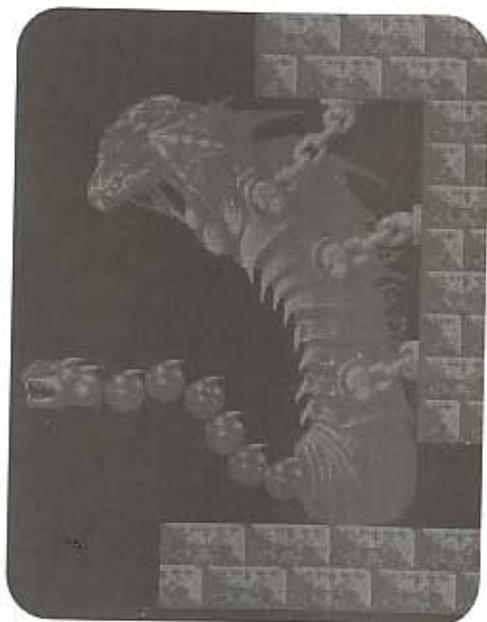
Ecco dunque quel che farai:
la chiave tre volte
raccoglierai!

La terza è ben celata
In una tasca è chiusa.
La tecla vien spaccata,
E il razzo, ecco, si usa.

Se vai per la retta via
la chiave sarà tua.

Livello 3:

Un uccello in mano vale due Gemme di Potenza!



LIMITI DI GARANZIA:

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La **Psygnosis Ltd** sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla **Psygnosis Ltd** per una immediata sostituzione.

La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla **Psygnosis Ltd** accludendo la somma di £2,50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla **Psygnosis Ltd** SOLO I DISCHETTI. La garanzia della **Psygnosis Ltd** è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

TITOLI

Prodotto da:WJS Design
Disegno:Wayne Smithson & Kevin Oxland
Programmazione:.....Wayne Smithson
Grafica:Kevin Oxland
Musica:Tim Bartlett
FX:.....Wayne Smithson
Illustrazione die copertina:.....Richard Clifton-Dey
Manuale:Nik Wild
Produzione:John White

AVVERTENZA

La vendita, il noleggio, l'offerta o esposizione a scopo di vendita, o il noleggio o altra distribuzione di copie illegali del presente programma per computer, costituiscono reato penale e le persone che vi contravvengono verranno perseguite a termini di legge.

Ogni informazione riguardante atti di pirateria deve essere indirizzata alla FAST - Federazione Contro i Furti di Software - 0044 628 660377



**LA PIRATERIA
E' FURTO!**

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.