

master of the lamps.

AMSTRAD

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

Master Of The Lamps

For One player

It was once a land of peace. But now, the King is gone, and a mischievous band of genies has escaped and is running amuck.

Help a young prince prove his mental and physical worth, return the genies back into their lamps and gain his rightful place on the throne.

INSTRUCTIONS

LOADING INSTRUCTIONS

1. Turn on your computer, or reset it completely by pressing and holding down the **CTRL** , **SHIFT** and **ESC** keys, in that order.
2. Rewind the cassette to the beginning of the tape.
3. Hold down the **CTRL** key and press the small blue **ENTER** key on the numeric keypad. The message "Press **PLAY** then any key:" should appear on the screen.
4. Press the **PLAY** key on the cassette recorder, then press the **ENTER** key.

5. After a short while, the program title should appear. This is followed by the title screen, then the game will load. After approximately 4 minutes, the screen should clear and the game begins. If this loading sequence does not occur, repeat the entire procedure from Step 1.

CONTROLS

The game may be played either using a joystick plugged into the usual port on the rear panel, or by using the cursor keys on the keyboard. In this case, the COPY key acts as the Fire button.

GAME SELECTION

At the game selection screen, you can choose the SEVEN TRIALS, THRONE QUEST or MAGIC CARPET: selection is made by moving the joystick forward or backward. We recommend that new players start with the SEVEN TRIALS: once you have made your choice, push the Fire button (or COPY key) to begin the game.

SEVEN TRIALS: The tunnels are easier to navigate, and you are aided by both colours and tones in the genie's dens. Mastery is achieved upon completion of one, seven-piece lamp.

THRONE QUEST: Mastery is achieved upon completion of three seven-piece lamps. Colour and tones are given alternately.

- In the Seven Dens of the First Genie: colour and tone are given, but colours disappear quickly.

- In the Seven Dens of the Second Genie: no tones are given, and the colours disappear quickly as above.

- In the Seven Dens of the Third Genie: no colours are given, just tones. Play it by ear.

When, at last, three lamps are completed, fly a final tunnel back to the palace. Hit the gong three times, and you'll be placed on your rightful throne. A coronation song plays! Its title? "Master of the Lamps", of course.

MAGIC CARPET: For flying practice only. Select any of the 21 tunnels used in the THRONE QUEST (numbered 1 through 41, using odd numbers only). When you move the indicator on the selection screen down to the Flying level, continue moving the joystick down until the desired tunnel number appears. Once flown, this same tunnel may be repeated. NOTE: the Fire button may be used during this level to restart or select a new tunnel. Press the ESC key to get back to the game selection screen.

GETTING UNDERWAY

To begin, press the Fire button. Walk to your Magic Carpet by moving the joystick, then watch the carpet rise.

Fly through the tunnel, en route to the genie's den. If you crash and fall off the carpet, you'll begin with that tunnel again.

Once in the genie's den, practice moving and hitting gongs. You can hop quickly from gong to gong by pressing the Fire button and moving the joystick in the desired direction.

To walk from gong to gong, move the joystick left or right. To hit a gong, push forward on the joystick.

When you're ready to summon a genie, hit any gong three times. He'll materialise and blow coloured tones into the air. When he is finished, the first note will move to the top of the screen and begin to drop. At this time, hit the corresponding gongs in the sequence given by the genie. **DO NOT HIT THE GONG BEFORE THE FIRST NOTE REACHES THE TOP OF THE SCREEN.** But when it does, move quickly. If you "jump the gun", or if you don't match the tones in time, you'll be transported out of the den back to the beginning of the tunnel, and you have to fly back through the tunnel again.

If you match all the tones in one den, you'll go on to the next tunnel and the next den, until the Lamps are assembled.

Le Maître des Lampes

Pour 1 joueur

C'était autrefois une terre de paix. Mais maintenant, le Roi s'en est allé et une bande de mauvais génies s'est échappée et sème la terreur.

Aidez un jeune prince à faire la preuve de sa valeur mentale et physique en remettant les génies dans leurs lampes et en obtenant la place qui lui revient sur le trône.

INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Branchez votre ordinateur, ou remettez-le complètement à l'état initial et appuyant et en maintenant successivement abaissées les touches de

CONTROLE (CTRL)

,

DECALAGE (SHIFT)

 et

FUITE (ESC)

.

2. Rebobinez la cassette jusqu'au début de la bande.
3. Maintenez abaissée la touche de **CONTROLE (CTRL)** et appuyez sur la petite touche bleue **INTRODUCTION (ENTER)** du clavier numérique. Vous devriez voir apparaître sur l'écran le message 'Appuyez sur la touche **MARCHE (PLAY)** et puis sur n'importe quelle touche'.
4. Appuyez sur la touche **MARCHE (PLAY)** de l'enregistreur à cassette, puis appuyez sur la touche **INTRODUCTION (ENTER)**.
5. Au bout de quelques instants, le titre du programme devrait apparaître. Il sera suivi d'un écran d'affichage des titres et alors commencera le chargement du jeu. Après les quelques minutes nécessaires au temps de chargement, l'écran devrait s'effacer et le jeu commencer. Si cette séquence de chargement ne se produit pas, répétez toute la procédure depuis l'étape No. 1.

COMMANDES

Le jeu peut se jouer soit à l'aide de la manette branchée dans l'orifice habituel situé sur le panneau arrière, soit à l'aide des touches de curseur du clavier. Dans ce cas, la touche de **COPIE (COPY)** sert de bouton de Tir.

SELECTION DES JEUX

Sur l'écran de sélection des jeux, vous pourrez choisir entre les SEPT ESSAIS, (SEVEN TRIALS), LA QUETE DU TRONE (THRONE QUEST) ou le TAPIS MAGIQUE (MAGIC CARPET). On procède à la sélection en avançant ou en reculant la manette. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de commencer par les SEPT ESSAIS: une fois votre choix fait, appuyez sur le bouton de Tir (ou la touche de COPIE (COPY)) pour commencer le jeu.

LES SEPT ESSAIS. Les tunnels sont plus faciles à négocier et vous êtes aidé à la fois par les couleurs et les tonalités émises dans les antres des génies. La maîtrise est acquise après reconstitution d'une lampe de sept pièces.

LA QUETE DU TRONE. La maîtrise est acquise après reconstitution de trois lampes de sept pièces. Couleurs et tonalités sont données en alternance.

- Dans les Sept Antres du Premier Génie, les couleurs et tonalités sont données mais les couleurs disparaissent rapidement.
- Dans les Sept Antres du Deuxième Génie, les tonalités ne sont pas données et les couleurs disparaissent rapidement comme dans le premier cas.

- Dans les Sept Antres du Troisième Génie, il n'y a plus de couleurs, seulement des tonalités. Vous devez jouer à l'oreille.

Lorsqu'enfin trois lampes sont reconstituées, envolez-vous vers le palais par un dernier tunnel. Frappez trois fois sur le gong et vous serez placé sur votre trône légitime. C'est alors qu'on entendra jouer l'air du couronnement! Son titre? 'Le Maître des Lampes,' bien entendu.

LE TAPIS MAGIQUE. Pour entraînement de vol uniquement. Sélectionnez n'importe lequel des 21 tunnels utilisés pour la QUETE DU TRONE (numérotés de 1 à 41, chiffres impairs seulement). Lorsque vous déplacerez l'indicateur de l'écran de sélection pour le faire descendre jusqu'au niveau de Vol, continuez à abaisser la manette jusqu'à l'apparition du numéro de tunnel désiré. Une fois qu'il aura été traversé, on pourra rechoisir le même tunnel. **REMARQUE:** Le bouton de tir peut, à ce niveau, servir à reprendre le même tunnel ou à en sélectionner un autre. Appuyez sur la touche de **FUITE (ESC)** pour revenir à l'écran de sélection des jeux.

EXECUTION

Pour commencer, appuyez sur le bouton de Tir. Avancez jusqu'à votre Tapis Magique en déplaçant la manette et regardez le tapis se lever.

Volez dans le tunnel en direction de l'ancre du génie. Si vous vous écrasez ou tombez du tapis, vous devrez repartir au début de ce tunnel.

Arrivé à l'ancre du génie, entraînez-vous à vous déplacer et à frapper sur les gongs. Vous pouvez sauter rapidement d'un gong à l'autre en appuyant sur le bouton de Tir et en déplaçant la manette dans la direction désirée. Pour passer d'un gong à l'autre, déplacez la manette vers la gauche ou la droite. Pour frapper sur le gong, poussez la manette en avant.

Lorsque vous serez prêt à appeler un génie, frappez trois fois sur n'importe quel gong. Le génie se matérialisera et soufflera des tonalités de couleur dans l'air. Lorsqu'il aura terminé, la première note se déplacera vers le haut de l'écran et commencera à tomber. A ce moment-là, frappez les gongs correspondants dans la séquence donnée par le génie. **NE FRAPPEZ PAS SUR LE GONG AVANT QUE LA PREMIERE NOTE NE SOIT PARVENUE EN HAUT DE L'ECRAN.** Mais ensuite, agissez vite. Si vous 'partez avant le départ' ou si vous n'accordez pas les tonalités à temps, vous vous retrouverez expulsé de l'ancre et replacé à l'entrée du tunnel qu'il vous faudra traverser à nouveau.

Si vous arrivez à accorder toutes les tonalités d'un ancre, vous passerez aux tunnel et ancre suivants, jusqu'à ce que les Lampes soient assemblées.

Herrscher der Lampen (Master of the Lamps)

Für 1 Spieler

Dies war einmal ein friedliches Land. Aber jetzt wo der König nicht mehr da ist, ist eine Bande mutwilliger Bösewichte ausgebrochen, die sich wild herumtreibt.

Hilf dem jungen Prinzen dabei, seine geistigen und körperlichen Werte unter Beweis zu stellen – treibe die Bösewichte in ihre Lampen zurück, damit er seinen rechtmässigen Platz auf dem Thron einnehmen kann.

ANWEISUNGEN ZUM AUFLADEN

1. Schalte deinen Computer ein oder bringe ihn in die Grundstellung zurück, indem du auf die Tasten **CTRL** , **SHIFT** und **ESC** in der angegebenen Reihenfolge drückst und sie festhältst.
2. Spule die Kassette ganz zurück.
3. Halte die **CTRL** -Taste nach unten gedrückt fest und drücke auf die kleine blaue **ENTER** -Taste auf der Zahlen-Tastatur. Auf dem Bildschirm sollte jetzt "Press **PLAY** then any key" erscheinen.
4. Drücke auf die **PLAY** -Taste Deines Tonbandgerätes, anschliessend auf die Taste **ENTER** .
5. Kurz darauf sollte der Programmtitel erscheinen, anschliessend sollte das vollständige Titelbild angezeigt werden; dann lädt sich das Spiel auf. Nach ungefähr 4 Minuten sollte der Bildschirm frei werden – das Spiel beginnt. Wenn das nicht der Fall ist, musst du den ganzen Vorgang von 1. an wiederholen.

STEUERUNG

Das Spiel kann entweder durch Einsatz des Steuerknüppels, den man in dem üblichen Anschluss auf der rückwärtigen Verkleidungsplatte anschliesst oder die Betätigung der Positionsanzeigetasten auf der Tastatur gespielt werden. In diesem Fall dient die Taste **COPY** als Feuerknopf.

WAHL DES SPIELES

Auf dem Auswahlbild werden die Spiele SEVEN TRIALS, THRONE QUEST und MAGIC CARPET gezeigt - unter denen du wählen kannst. Die Wahl erfolgt durch Vor- oder Rückwärtsbewegen des Steuerknüppels. Wir empfehlen, dass Anfänger mit den SEVEN TRIALS beginnen: Nachdem du deine Wahl getroffen hast, drückst du auf den Feuerknopf (oder die **COPY** - Taste), um mit dem Spiel zu beginnen.

SEVEN TRIALS (Sieben Versuche): Es ist leichter, durch die Tunnels zu steuern und in den Höhlen der Bösewichte helfen dir sowohl Farben als auch Töne. Du hast gewonnen, wenn du eine der in sieben Teile zerlegten Lampen zusammengefügt hast.

THRONE QUEST (Trachten nach dem

Thron): Du hast gewonnen, wenn du drei der in sieben Teile zerlegten Lampen zusammengefügt hast. Farben und Töne wechseln sich ab.

- In den sieben Höhlen des ersten Bösewichtes: Man kann Farben sehen und Töne hören, die Farben verschwinden jedoch schnell.

- In den sieben Höhlen des zweiten Bösewichtes: Man kann keine Töne hören und die Farben verschwinden genau so schnell wie oben.

- In den sieben Höhlen des dritten Bösewichtes: Man kann keine Farben sehen, es gibt nur Töne. Spiele nach dem Gehör.

Wenn schliesslich drei Lampen zusammengefügt sind, fliegst du durch einen letzten Tunnel zum Palast zurück. Schlage den Gong drei Mal an und man wird dich auf deinen rechtmässigen Thron setzen. Man spielt ein Krönungslied! Wie es heisst?

“Herrscher der Lampen” – selbstverständlich.

MAGIC CARPET (Zauberteppich): Nur um das Fliegen zu üben. Wähle irgendeines der 21 Tunnels aus, die du beim THRONE QUEST benutzt hast (sie tragen die Nummern 1 bis 41 – verwende nur ungerade Zahlen). Wenn du den Anzeiger auf dem Auswahlbild bis zur Flughöhe nach unten bewegst, dann bewege den Steuerknüppel so lange weiter nach unten bis die Nummer des gewünschten Tunnels erscheint. Wenn man einmal geflogen ist, dann kann man es mit demselben Tunnel nochmals tun. ANMERKUNG: Der Feuerknopf kann auf dieser Höhe zum nochmaligen Spielen oder zum Wählen eines neuen Tunnels verwendet werden. Drücke auf die **ESC** – Taste, damit das Auswahlbild wieder erscheint.

MACHE DICH AUF DEN WEG

Um das Spiel zu beginnen, drückst du auf den Feuerknopf. Gehe zu deinem Zauberteppich, indem du den Steuerknüppel bewegst, dann schaue zu, wie der Teppich nach oben geht.

Fliege auf dem Weg zur Höhle des Bösewichtes durch den Tunnel. Wenn du einen Zusammenstoß hast und vom Teppich fällst, musst du bei diesem Tunnel nochmals anfangen.

Wenn du in der Höhle des Bösewichtes angekommen bist, musst du dich darin üben, die Gongs zu bewegen und anzuschlagen. Du kannst schnell von einem Gong zum anderen hüpfen, indem du auf den Feuerknopf

drückst und den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung bewegst. Um von einem Gong zum anderen zu marschieren, bewegst du den Steuerknüppel nach links oder rechts. Um einen Gong anzuschlagen, stösst du den Steuerknüppel nach vorne.

Wenn du einen Bösewicht vorladen willst, schlage irgendeinen Gong drei Mal an. Er wird erscheinen und farbige Töne in die Luft blasen. Wenn er damit fertig ist, bewegt sich die erste Note nach ganz oben auf den Bildschirm und beginnt dann herunterzufallen. Wenn das eintritt, schlage die entsprechenden Gongs in derselben Reihenfolge wie der Bösewicht an. SCHLAGE DEN GONG NICHT AN, BEVOR DIE ERSTE NOTE DEN OBEREN RAND DES BILDSCHIRMES ERREICHT HAT. Wenn dies aber eintritt, dann musst du dich schnell bewegen. Wenn du "aufgibst" oder wenn du die Töne nicht rechtzeitig koordinierst, wirst du aus der Höhle heraus zum Anfang des Tunnels befördert und du musst nochmals durch den Tunnel fliegen.

Wenn du alle Töne in einer Höhle koordinierst, gehst du weiter zum nächsten Tunnel und zur nächsten Höhle bis die Lampen zusammengebaut sind.

We would like to hear from you so we can keep you informed of upcoming home computer software from Activision. Please fill out the coupon on the reverse side, place in a stamped envelope and mail to the following address:

**ACTIVISION (UK) INC.
15 Harley House
Marylebone Road
Regent's Park,
London NW1 5HE, UK**



NAME _____

ADDRESS _____

POSTCODE _____

Please print in **BLOCK CAPITALS**

London NW1 2HE UK
Regent's Park
Marlborough Road
12 Harley House
ACTIVISION (UK) INC
the following address:
in a stamped envelope and place
coupon on the reverse side
form. Activation letters will be
coming home computer. We
we can keep you informed. If
we would like to hear from you

UQK 116