

# AKIN

## Manual Handleiding

Created by Cas Cremers & Patrick Smeets/Parallax  
Copyright © 1995 Stichting Sunrise



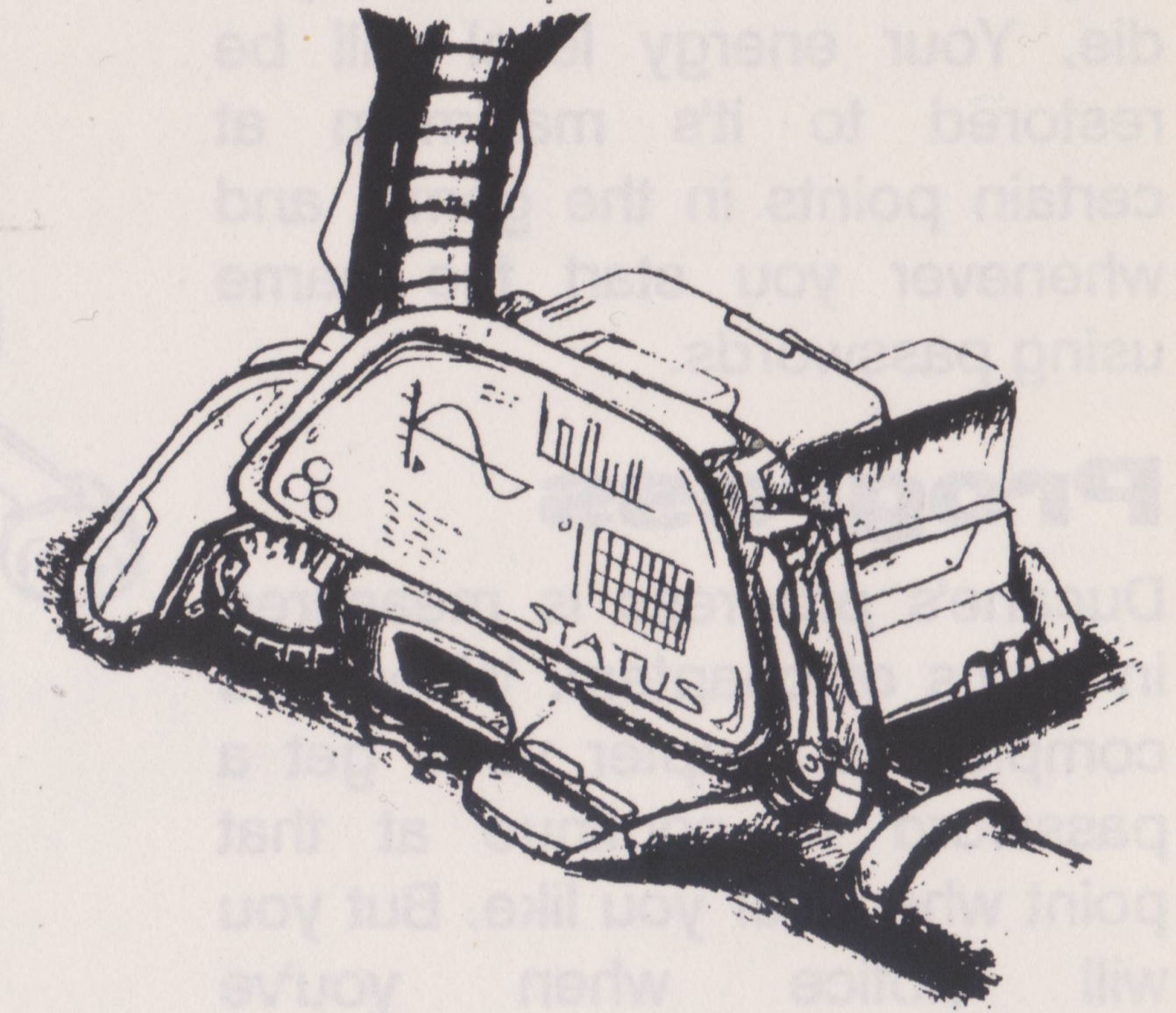
128 kB RAM  
128 kB VRAM



## Prologue

*At this point in the space-time continuum, man has settled for various reasons. But this does not matter in this odyssey.*

*What does matter, is that man has finally achieved immortality. To a certain extent, that is. If a man's physical body is wounded, and medical teams arrive in time, his non-physical being can be saved. These 'souls' can be stored for a certain amount of time in an artificial host: the soul keeper. From there transfers to other suited bodies can be made.*



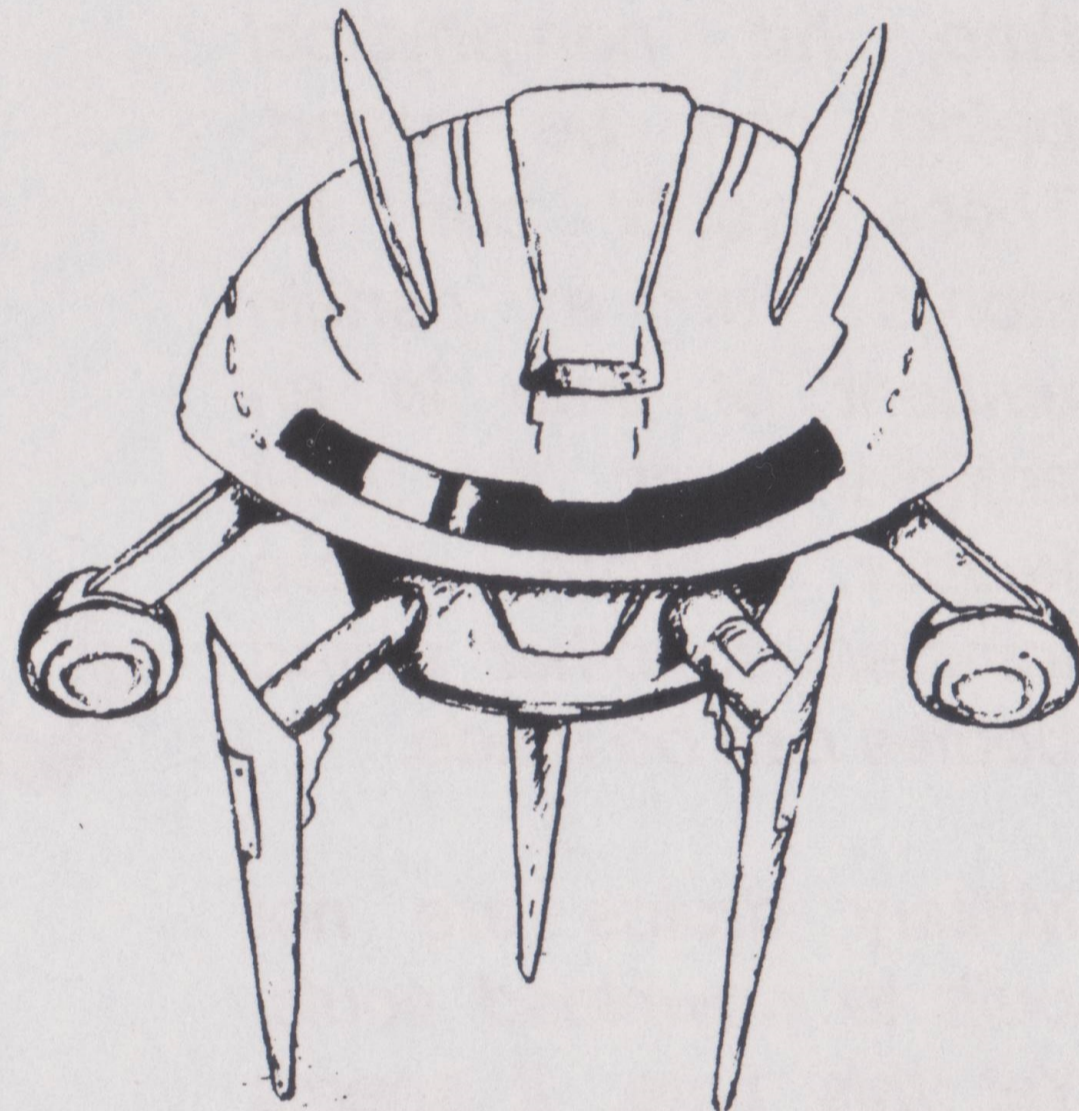
*Military droids are not built to download souls. Yet this time, it seems they can. Ducane Seven, a small reconnaissance droid, was never prepared for this. In fact, he wasn't prepared for anything. After four years of inactive storage he is now activated whilst a soul is being downloaded. This is not a standard procedure.*

*It is not clear why he was activated. It is not known who is being downloaded into his own being. He was ordered for the sixth planet of the Kari-Yuga system, but it's not sure if this is his present location. Four years of inactivity can make a lot of difference for a droid.*

*There you are. Have fun!*

## Playing the Game

You control Ducane Seven with keyboard or joystick. Left and right move you in the exact opposite direction, while you can duck by pressing down. Jumping is also possible. [SPACE] or firebutton A fires your weapon, whilst [GRAPH] or firebutton B is used in certain situations. Your life is represented by an energy bar (not a Mars bar) and when it hits zero, you die. Your energy level will be restored to it's maximum at certain points in the game, and whenever you start the game using passwords.



## Progress

Ducane's progress is measured in terms of chapters. When you complete a chapter you'll get a password to continue at that point whenever you like. But you will notice when you've completed a chapter, trust us.

Press [F1] to pause the game.  
Guess which key to unpause?

## Items and weapons

Fire a weapon by pressing [SPACE] or firebutton A. Mines, when you have found them, can be laid by crouching and pressing [GRAPH] or firebutton B.

Press [F2] to select weapons and collected items whenever you think it's wise. Which will be too often, probably. Advice: Get the flame thrower as quickly as possible. It is very useful indeed. This is all obvious as further details will be revealed while playing the game. (In other words: stop reading this manual and start playing!)

## ID levels

To cross certain zones you need a certain ID level. You start with ID level zero. The highest priority level is level eight. ID cards can be obtained throughout the game.

## Service

We did our best to avoid errors during the creation and production of this game. If you do discover an error, please write to the address below. The quality of the disks is guaranteed for one year. If one of the disks gets broken, send it to the address below or your Sunrise dealer and we will replace it as soon as possible. Within the guarantee period this is free of charge. After that we'll only charge the cost of disk and postage, so there is no need to make a backup. Please do not write to this address when you are stuck in the game.

Sunrise Foundation  
P.O. Box 178  
1530 AD Wormer  
The Netherlands

## Proloog

Op dit punt in het tijd-ruimte continuüm heeft de mens zich om verschillende redenen gevestigd. Maar dat is niet van belang in deze tocht.

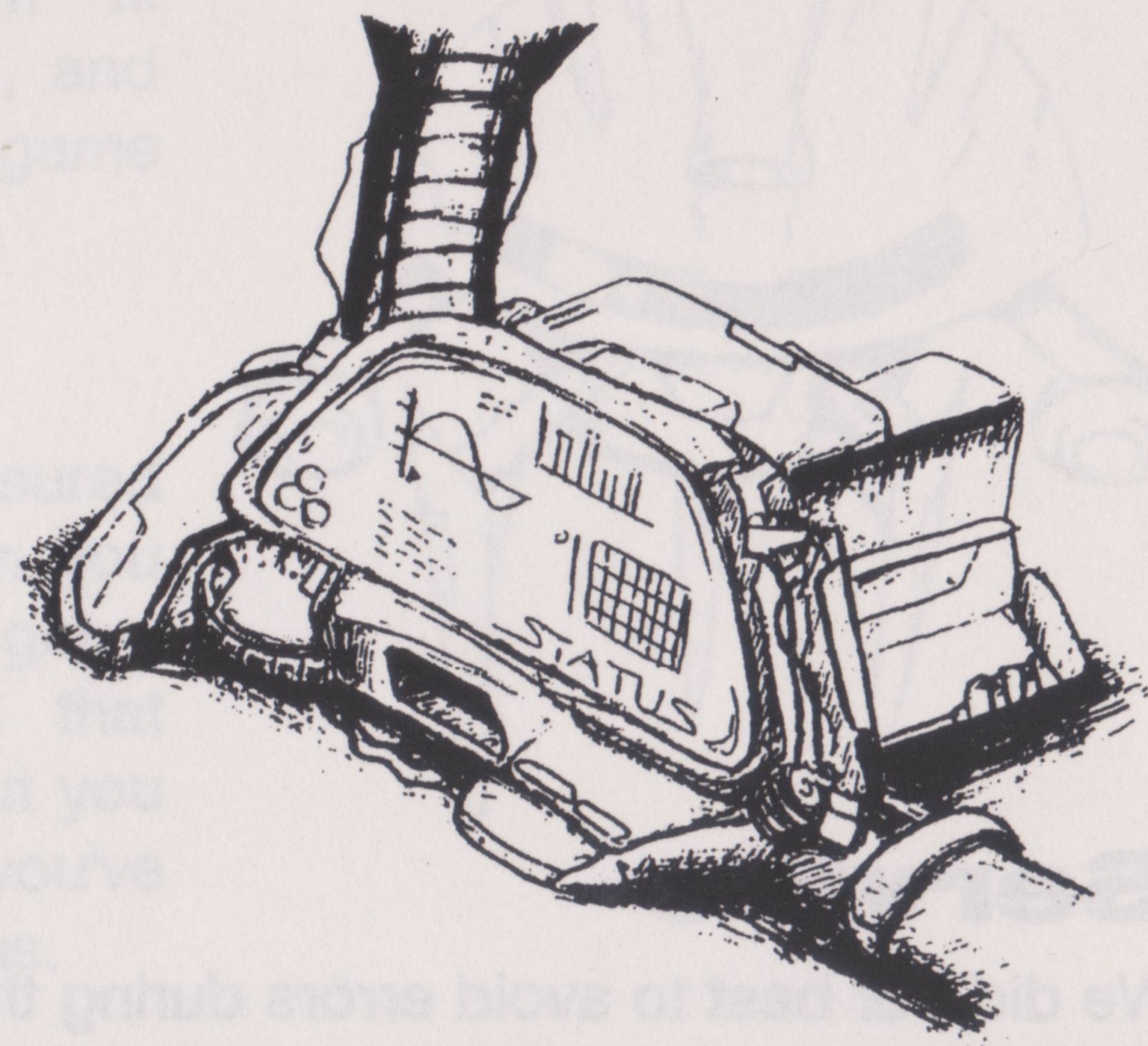
Wat wel van belang is, is dat de mens eindelijk onsterfelijkheid heeft bereikt. Tenminste, tot op zekere hoogte. Als het lichaam van een mens gewond is, en medische teams komen op tijd, dan kan zijn niet-lichamelijke ziel worden gered. Deze zielen kunnen voor een bepaalde tijd in een kunstmatige gastheer worden opgeslagen: de soul keeper. Van daar uit kunnen transfers naar andere lichamen worden gemaakt.

Military droids zijn niet gemaakt om zielen te downloaden. Toch lijkt het er deze keer op dat ze dat wel kunnen.

Ducane Seven, een kleine reconnaissance droid, was daar helemaal niet op voorbereid. Hij was zelfs nergens op voorbereid. Na vier jaar van inactieve opslag wordt hij nu geactiveerd terwijl een ziel wordt gedownload. Dit is geen standaard procedure.

Het is niet duidelijk waarom hij werd geactiveerd. Het is onbekend wie er in hem wordt gedownload. Hij was opgeroepen voor de zesde planeet van het Kari-Yuga systeem, maar het is niet zeker of dat zijn huidige locatie is. Vier jaar inactief kan heel wat uitmaken voor een droid.

Veel plezier!



## Het spel

Je bestuurt Ducane Seven met het toetsenbord of met een joystick. Links en rechts bewegen je in precies de tegenovergestelde richting, terwijl je kunt hurken door naar beneden te sturen. Je kunt ook springen. Met de spatiebalk of vuurknop A vuur je je wapen af, terwijl ook de GRAPH toets of vuurknop B in bepaalde situaties wordt gebruikt. Je leven wordt weergegeven door een energiebalk, je bent dood als hij op nul staat. Je energieniveau zal op bepaalde punten in het spel tot maximum worden aangevuld, en telkens als je het spel begint met passwords.

## Voortgang

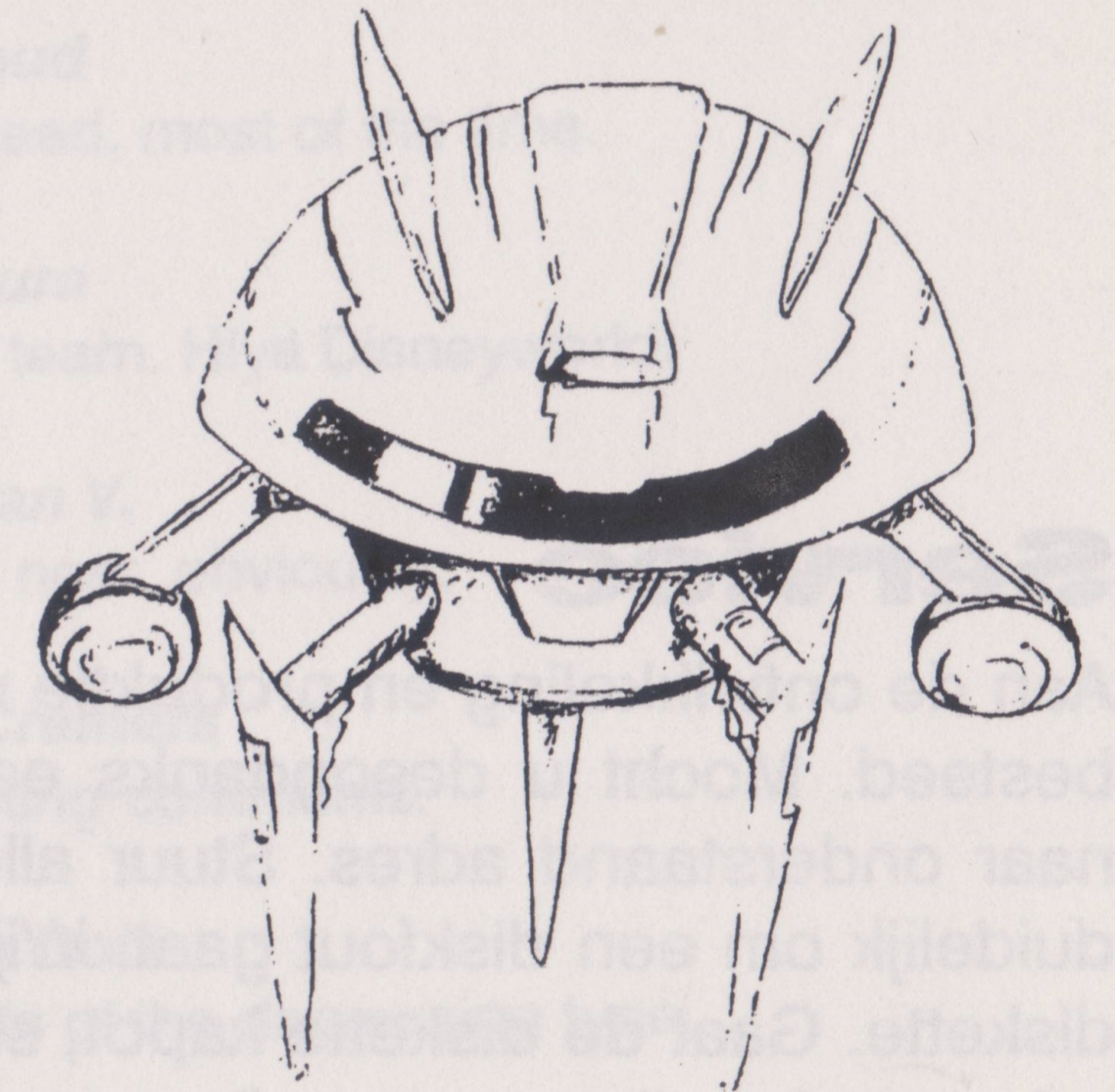
De voortgang van Ducane wordt gemeten in chapters (hoofdstukken). Als je een chapter hebt afgerond zul je een password krijgen waarmee je voortaan vanaf dat punt verder kunt spelen. Maar je zult het wel merken als je een chapter hebt afgerond, geloof ons maar.

Druk op F1 om het spel te pauzeren.

## Items en wapens

Je kunt je wapen afvuren door op de spatiebalk of vuurknop A te drukken. Als je mijnen hebt gevonden kun je ze leggen door te hurken en op de GRAPH toets of vuurknop B te drukken.

Druk op F2 om wapens of verzamelde items te selecteren wanneer je denkt dat dat nodig is. Dat zal waarschijnlijk te vaak zijn. Advies:



Probeer zo snel mogelijk de vlammenwerper te pakken te krijgen. Die is zeer handig. Verdere details zullen uit de doeken worden gedaan terwijl je het spel speelt. (Met andere woorden: stop met het lezen van deze handleiding en ga spelen!)

## **ID levels**

Om bepaalde zones te doorkruisen heb je een bepaald ID level nodig. Je start het spel met ID level nul. Het hoogste ID level is acht. ID cards kunnen in het spel worden gevonden.

## **Service**

Aan de ontwikkeling en produktie van dit produkt is zeer veel zorg besteed. Mocht u desondanks een fout constateren, schrijf dan naar onderstaand adres. Stuur alleen de diskette(s) mee als het duidelijk om een diskfout gaat. Wij geven een jaar garantie op de diskette. Gaat de diskette kapot, stuur hem dan naar onderstaand adres en je krijgt zo spoedig mogelijk een vervangend exemplaar. Binnen de garantieperiode is dit geheel kosteloos. Daarna berekenen we alleen de kosten voor de disk en porto, het is dus niet nodig om een backup te maken. Schrijf niet naar onderstaand adres als je vastzit in het spel.

Stichting Sunrise  
Postbus 178  
1530 AD Wormer

## **Epilogue**

This is the epilogue of the manual, not of the game silly! It was a pleasure to work with almost no one, and read as few MSX magazines as possible. (Which is not very difficult, we must confess.) We very honestly hope you enjoy it (and buy more Parallax stuff) and if you don't seem to be making any progress: it's not our fault!

We would like to thank:

### ***Us (Cas & Pat)***

For all the hours of work we've put into going out.

### ***Noud***

For standing on his head, most of the time.

### ***Laura***

Completing the support team. Hiya Disneyworld!

### ***Stefan V.***

For sitting quite near, obviously.

### ***Koen Cremers***

For the everlasting comments.

### ***Koen Dols***

For even more comments of the depressing type.

### ***Nintendo***

Technical support (customs chips and everything).

### ***MCCM***

For all the plugging.

### ***Martos***

We've heard a rumour that you were actually becoming good enough to code a game yourself! When will *Martos gooseboarding* be released?

### ***Stefan Boer***

For the games ab' thingie. That's weally nice.

one last bit of advice:

DON'T  
PANIC!



Cas & TRT