

AWESOME

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.



**PIRACY
IS THEFT**

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, 01-240-6756.

Schermo condizioni navetta

Clicca sulla protezione o sul Cannone per bilanciare il potere fra i due.

Clicca sulla rappresentazione arma per selezionarla. Clicca ancora per togliere la selezione.

Clicca su Exit (Uscita) per ritornare al gioco.

Joystick

Il controllo della tua navetta con il joystick potrebbe portare qualche difficoltà iniziale nella sezione Rotational Scrolling, ma i comandi di direzione e di fuoco sono standard: sinistra, per sinistra, destra per destra, fuoco per fuoco e così via . . .

Inoltre il joystick controlla il puntatore sugli schermi di selezione, il tasto fuoco attiva la selezione.

*Usa la barra spaziatrice per sparare a Radical Disrupter.

Tasti

Pausa:

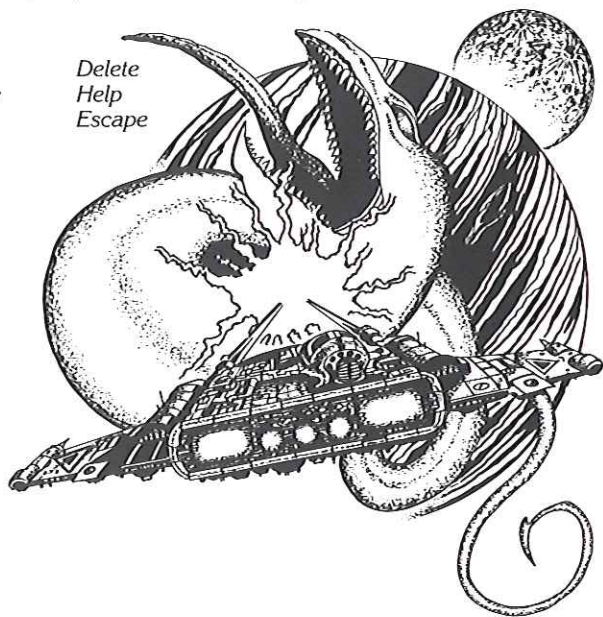
Pausa non selezionata:

Restart:

Delete

Help

Escape



AWESOME – ITALIAN – PAGE 50

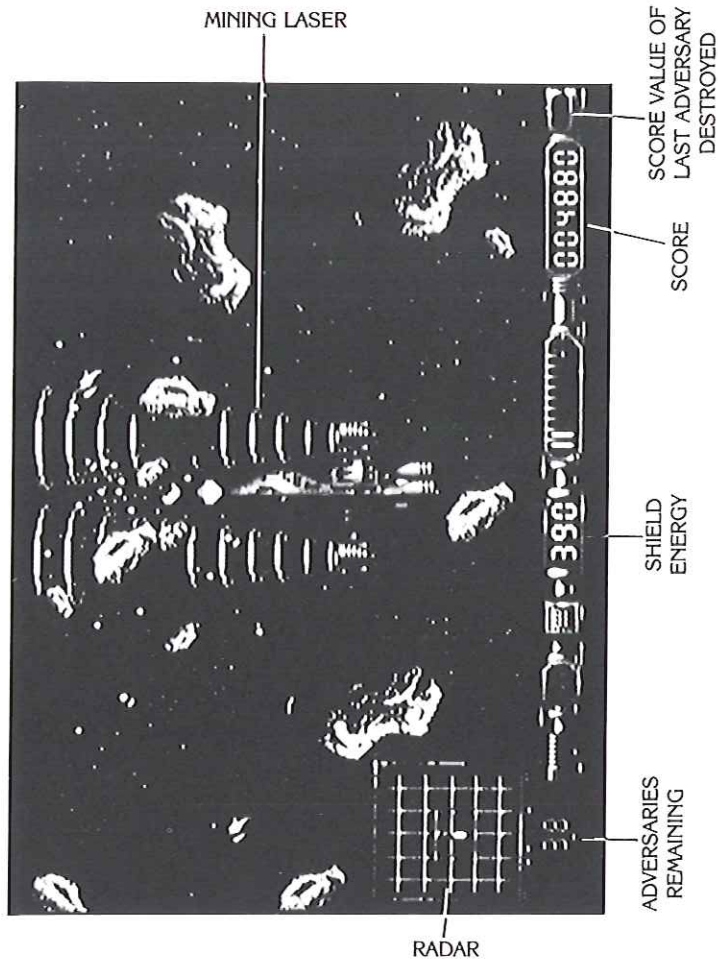
AWESOME

CONTENTS

ENGLISH	4
FRENCH	18
GERMAN	30
ITALIAN	45

AWESOME

SCREEN DISPLAY



AWESOME – ITALIAN – PAGE 48

AWESOME TRADE SECRETS

“Aquoss imminent”

The unemotional, yet strangely soothing sound of the ship's navigational computer disturbs my musings. We should be cruising towards our home galaxy at this moment in time but my crew has been restless for a number of days now. So, as a mutiny would be more than a little inconvenient at present, I decided to visit the first suitable system we came across to indulge in a spot of trading . . . in the hope of relieving some of their boredom.

We are currently journeying home from a fairly unsuccessful trip to Skillion, and I suppose it was inevitable my crew would require a diversion sooner or later. Normally I wouldn't allow myself to be swayed by subordinates but as we've all had a rough time of late I thought it best to let them have their way . . . also the blaster they shoved up my nose helped me reach what they called “The right decision.”

That's why we're here in the Octarian system – wherever that is – hyperspacing towards a particularly wet planet by the very unoriginal name of Aquoss.

My onboard facilities reveal there are eight planets in this system. All, according to my info, diverse and dangerous but also all potentially profitable. Swarms of alien creatures infest all planets in the system and there are rumours of giant Space Creatures that lurk off-world

AWESOME – ENGLISH – PAGE 5

appropriare della navetta.

Le stazioni nello spazio sono molte e lontane l'una dall'altra, ma hanno molti segreti.

Quando ti avvicinerai ad un pianeta la parte posteriore della navetta per l'atterraggio si divide dal corpo centrale e la vista cambia per mostrare la vista reale del tuo combattimento con mostruosi Serpenti spaziali. Tuttavia, non tutti i pianeti sono controllati dai questi mostri.

Se il tuo scontro con i Serpenti ha successo, lo schermo cambierà ancora la visualizzazione per mostrarti la tua navetta dall'alto mentre scorre la superficie del pianeta. Un sacco di creature aliene attaccano la tua navetta, danneggiandola verrai rifornito di ossigeno per distruggere il complesso sotto terra.

Durante questo livello sulla parte in basso a sinistra dello schermo verrà visualizzato l'ossigeno che hai, in basso al centro verrà mostrato quanti alleni devono essere annientati, prima che una freccia appala per mostrare la via all'atterraggio, mentre in basso a destra verrà visualizzato il numero di protezione che ti è rimasto prima che il tuo ossigeno inizi ad esaurire.

Premendo la barra spaziatrice sopra una base d'atterraggio atterrerai.

Una volta sul pianeta lascerai la tua navetta per andare alla tua destinazione, mentre ti porterai all'entrata dell'installazione sotto terra incontrerai sempre più alleni. Per questo compito hai l'ossigeno limitato – determinato dal numero di alieni che avrai distrutto prima dell'atterraggio – ed ogni volta che avrai un contatto con i nemici il tuo rifornimento diminuirà.

Quando ti troverai dentro il complesso ti collegherai al computer del pianeta e la compravendita può avere inizio.

E' a questo punto che cambi i dischi e i cristalli – i quali valori variano da pianeta a pianeta – per armi per accrescere la tua navetta e vendere la mercanzia . . . se il prezzo è giusto. Se lo richiederai potrai prendere dei membri dell'equipaggio in più.

ALL SYSTEMS GONE

The Homikahns are a militaristic race who originate from a galaxy only light years from the Octarian system. They themselves are not very successful merchants and have been envious of the Octarian's trading strategies for years. Basically they want in. However, even though the Octarians aren't exactly peaceable people, they are galactic pussycats compared to the Homikahns – trading with whom, they feel, would be a dangerous and limited-profit exercise.

Being warlike, the Homikahns do not like to take no for an answer, they decide that if they can't trade with the Octarian system then no-one will . . . They're about to make a hole in space. They have the power, they have the technology, they have the inclination . . . Octaria is a goner!

MEANWHILE

While scanning the airwaves for snippets of news, a freak Stat-Storm enables your already powerful receiver to pick up a message from the Homikahn leader to his attack-systems' commander. He orders him to ready something called a Promethean cannon for firing on Octaria. Your onboard facilities inform you that this cannon is a weapon of unfathomable capabilities and certainly sufficient to wipe out an entire galaxy. To achieve such a task it needs a phenomenal amount of power; Power that it draws from the Homikahns' sun. However, it will take the cannon quite some time to charge to a sufficient level

Garantie-Einschränkungen

Die Diskette (n) für dieses Produkt sind garantiert funktionsfähig und virusfrei. Der Käufer muß selbst dafür sorgen, daß dieses Produkt nicht von einem Virus befallen wird, da das Programm dann nicht mehr funktionsfähig ist. Psygnosis liefert kostenlosen, Ersatz für Disketten, die Herstellungs-oder. Vervielfältigungsfehler aufweisen.

Senden Sie die Disketten zum Umtausch sofort direkt an Psygnosis.

Psygnosis übernimmt in keinem Fall die Verantwortung für Schäden durch Vireneinwirkung. Diese können vermieden werden, indem der Benutzer seinen Computer für mindestens 30 Sekunden ausschaltet, bevor er dieses Produkt benutzt. Disketten, die von Viren zerstört wurden, sende bitte mit 2,50 Pfund zur Deckung der entstehenden Kosten an Psygnosis. Wenn Du beschädigte Produkte einsendest, schicke Sie immer nur die Disketten ein.

Diese Psygnosis Garantie ist ein Zusatz und berührt nicht die normalen Käuferrechte.

CREDITS

Design, Programm & Grafik von den REFLECTIONS –
Martin Edmondson and Cormac Batstone

Musik von Tim & Lee Wright

Titelillustration John Harris

Vorspann Jim Bowers

Logo und Schriften by Roger Dean

Text von Nik Wild

Deutsche Bearbeitung Jürgen Mayr

THE GAME

You command the enhanceable Starship Elapidae and her crew as you hyperspace from planet to planet in an effort to get sufficient fuel to leave Octaria before she blows.

However, your Rotational Scrolling interplanetary hyperspace travels are constantly interrupted by other space users such as swarms or pirates, asteroids, cargo convoys and the occasional space station to name but a few . . .

Pirates are out for plunder and stop at nothing to get it. You have to wipe out each attack wave – collecting items, such as Energy Cells, Booby Traps (if you're not careful) and Disks, from conquered pirates – before you can continue your hyperspace journey.

Asteroids can be shot to avoid collision or mined for their crystals. However, this lucrative exercise is only possible with mining lasers attached to your ship.



EINIGE INFORMATIONEN ZU AWESOME

REFLECTIONS – das Team hinter Ballistix, Beast I und Beast II erinnerte sich endlich daran, daß ein Spiel mit dem Anfangsbuchstaben A fehlte . . . und kann nun stolz Awesome vorstellen.

Awesome wurde parallel zu Beast I und Beast II entwickelt. Es begann im April 1989, benötigte 1 1/2 Jahre Entwicklungszeit und setzte unsere Philosophie der Spielentwicklung speziell für die Amiga fort. Diese Entscheidung trafen wir vor zwei Jahren mit Beast I, obwohl es zu der Zeit ein Pokerspiel war, da es nicht allzuviele Amigas gab. Heute hat sich die Situation grundlegend geändert, und es ist weniger risikoreich und auch lohnender, Spiele nur für die Amiga zu schreiben.

Awesome ist unser derzeit größtes Spiel und stellt eine Trennung vom bisherigen Stil dar, weil es in mehrere, völlig unterschiedliche Bereiche unterteilt ist. Wir meinen, daß diese Technik zu längeranhaltendem Spielspaß führt, obwohl vom programmiertechnischen Standpunkt die verschiedenen Bereiche viel arbeitsintensiver sind. Dadurch erklärt sich auch die lange Entwicklungszeit.

Weil Awesome, wie unsere letzten beiden Spiele auch, eine große Menge an Grafik und Sound enthält – somit auch längere Ladezeiten - haben wir die Möglichkeit eingebaut, Musik und Spielende- Sequenzen abzuschalten, wie es schon bei Beast II der Fall ist. Diese Funktion haben wir aufgrund eurer Notizen auf den Antwortkarten vorgesehen (wir haben sie nämlich gelesen!) und zum ersten Mal machen wir Gebrauch vom Zusatzspeicher, falls er vorhanden ist. Er wird einfach als Ramdisk eingesetzt, um die Ladezeiten weiter zu verkürzen, denn selbst wenn Ihr eine Amiga mit 1 Megabyte habt, kann auf den meisten Maschinen der Blitter und die Soundhardware nur auf die unteren 512K Speicher zugreifen.

SHIP ENHANCEMENTS INCLUDE

Spherical bombs
Peripheral gun
Pulse Laser
Mortar Bolts
Sonic Mining Lasers
Flame Thrower
Mortar Shower
Wide-Beam Plasma Cannon
Radial Disrupter (press space to fire)

Other, more advanced weaponry is available . . . if you know where to look.

Fuel can not be bought as such, only earned by undertaking missions or contracts for governing bodies.

Available missions or contracts can be perused through the trading screen, as can market news.

You also plan your next destination from inside complexes using the Navcom Screen.

You use Navcom to position your next destination in relation to the planet you're currently on. You decide whether you should stick around waiting until your destination orbits closer – thus saving precious fuel - or go now and save money on hotel bills. Please note that hotel expenses vary from planet to planet.

When making this decision you should examine all contracts available to you and also take future journeys in to account.

The Navcom screen also displays your wealth, fuel and hotel bill, current planet and selected destination plus actual date and predicted date.

THE EIGHT PLANETS

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. Sea World: | Aquoss |
| 2. Barren World: | Tundrars |
| 3. Forest World: | Follas |
| 4. Lava World: | Volcorn |
| 5. Desert World: | Grosbar |
| 6. Organic World: | Bacillius |
| 7. Ice World: | Cryogene |
| 8. Dead World: | Morb |

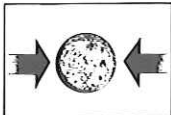
Once trading is complete and you've selected your next destination, pressing Exit will take you back to the logon screen from where you select Return To Ship to continue your journey.

YOUR OBJECTIVE

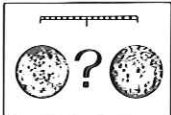
To get out of the Octarian system before it's destroyed.

STEUERUNG:

Navcom-Bildschirm



Klicke dieses Symbol an und dann "next-destination"-Planet, um das neue Ziel festzulegen.



Entfernung zwischen dem Planeten, auf dem Du Dich befindest und dem Zielplaneten mit Angabe der erforderlichen Treibstoffmenge.



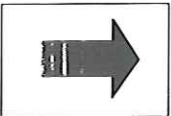
Bringt die Navcom-Anzeige wieder auf Normalzeit.



Simuliert Planetenorbits. Mit dem Joystick nach oben oder unten kann die Zeit vor- und zurückgestellt werden.



Du bleibst im Hotel, bis Start- und Zielplanet in der geeigneten Position sind.



Nächste Seite (falls vorhanden)

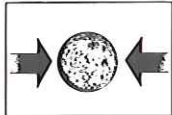


Bringt Dich zum Logon-Bild zurück.

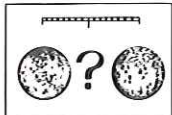
Klicke einen Planeten an, um Informationen über ihn zu erhalten.
Es lassen sich nur die verfügbaren Symbole anklicken.

CONTROLS

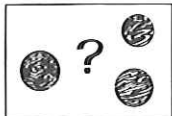
Navcom Screen



Click on this then on 'next-destination' planet to select it.



Distance between current planet and selected planet plus fuel loads required.



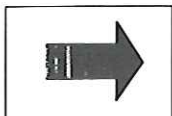
Returns Navcom display to present time.



Simulates planets' orbits. Move joystick for forward or reverse time.



Stay in hotel until present planet and selected planet are suitably positioned.



Next page (if applicable)



Takes you back to Logon Screen.

Click on a planet to glean information on it.
Only relevant icons are accessible.

Die Schiffsausrüstung bietet:

Spherical Bombs (Kugelbomben)
Peripheral Gun (Bordkanone)
Pulse Laser (Puls laser)
Mortar Bolts (Mörsergranaten)
Sonic Mining Laser (Bergbaulaser)
Flamethrower (Flammenwerfer)
Mortar Shower (Mörser-Streuer)
Wide-Beam Plasma Cannon (Breitstrahl-Plasmakanone)
Radial Disrupter (Radikal-Auflöser)

Es finden sich noch andere, bessere Waffen . . . wenn Du weißt, wo Du suchen mußt. Treibstoff selbst kannst Du nicht kaufen. Du erhältst ihn nur, wenn Du Missionen oder Verträge für Regierungsstellen erledigst.

Die angebotenen Missionen findest Du im Handelsbild, genauso wie die Markt-Neuigkeiten.

Dein nächstes Ziel suchst Du Dir ebenfalls im unterirdischen Komplex mit Hilfe des Navcom-Bildschirms aus.

Mit dem Navcom legst Du Dein nächstes Ziel relativ zu dem Planeten fest, auf dem Du Dich gerade befindest. Du kannst entscheiden, ob Du länger hierbleibst, bis Dein Ziel nähergekommen ist – um wertvollen Treibstoff zu sparen – oder gleich loszufliegen und die Hotelrechnungen niedrig zu halten. Die Zimmerpreise sind auf jedem Planeten anders.

Wenn Du diese Entscheidung triffst, solltest Du Dir alle Verträge ansehen und auch Deine zukünftigen Reisen mit einplanen.

Der Navcom-Bildschirm zeigt zusätzlich Deine Barschaft, den Treibstoff und die Hotelrechnung, den derzeitigen Planeten und das gewählte Ziel mit Datum und Ankunftsdatum.

DIE ACHT PLANETEN

- | | | |
|----|------------------|----------|
| 1. | Wasserwelt: | Aquoss |
| 2. | Leere Welt: | Tundrars |
| 3. | Waldwelt: | Folias |
| 4. | Lavawelt: | Volcurn |
| 5. | Wüstenwelt: | Grosbar |
| 6. | Organische Welt: | Baccilus |
| 7. | Eiswelt: | Cryogene |
| 8. | Tote Welt: | Morb |

Hast Du Deinen Handel beendet und Dein nächstes Ziel gewählt, kommst Du mit Exit zum Logon-Bild zurück und kannst von dort aus wieder in Dein Schiff zurückkehren (Return To Ship), um die Reise fortzusetzen.

DEINE AUFGABE: Verlasse das Octarian-System, bevor es zerstört wird.

AWESOME IMAGES

REFLECTIONS – the team behind Ballistix, Beast I and Beast II finally remember they missed out A . . . – now proudly present Awesome.

Awesome has been developed alongside Beast I and Beast II. Started in April 1989, it has taken 1½ years to write and continues our philosophy of developing games specifically for the Amiga. This was a decision we took 2 years ago with Beast I, at which time it was something of a gamble since there were not many Amigas around then.

Today that situation has changed and writing games solely for the Amiga is less of a risk and certainly more rewarding.

Awesome is our biggest game to date and represents a departure from our previous style in that it features several completely different sections. We think this feature will provide a much greater lasting interest in the game, from a programming point of view however, the different sections make it very work intensive, hence the long development time.

Since Awesome, as in our last two games, contains a large volume of graphics and sound – and therefore longer disk-loads – we have included options to turn the music and game-over sequences off, as we did with Beast II. Including this feature was prompted by the comments you made on your return cards (we do read them!) and for the first time we have made use of extra memory, if fitted. This is simply used as a Ram Disk to reduce disk loading still further since, even if you have a 1 Meg Amiga, the blitter and sound hardware can only access the lower 512k on the vast majority of machines.

You should find Awesome quite difficult (we don't like easy games!), combining arcade skills in the space sections and careful planning in the Navcom and trading screens.

DAS SPIEL

Du befehlst das ausbaufähige Sternenschiff Elapidae und seine Besatzung, während Du von Planet zu Planet springst, um genügend Treibstoff für das Verlassen Octarias zu beschaffen.

Allerdings wird Deine interplanetarische Hyperspace-Rundreise laufend von anderen Weltraumbewohnern unterbrochen. Da gibt es Piratenschwärme, Asteroiden, Frachterkonvois und gelegentlich eine Raumstation, um nur einige zu nennen . . .

Piraten sind aufs Plündern aus und lassen sich davon absolut nicht abbringen. Du mußt jede Angriffswelle auslöschen und die Hinterlassenschaften von den besiegten Piraten einsammeln: Energiezellen, aber auch Booby Traps (getarnte Sprengkörper) – wenn Du unvorsichtig bist – und Disks. Dann erst kannst Du Deinen Hyperspace-Trip fortsetzen.

Asteroiden kannst Du abschießen, um Kollisionen zu vermeiden, oder nach Kristallen absuchen. Dieses lukrative Unternehmen ist aber nur möglich, wenn das Schiff mit Bergbaulassern ausgestattet ist.



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 purchaser's 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 disks should be returned directly to Psygnosis 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 trying to load 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 the DISKS ONLY to Psygnosis.

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

CREDITS

Design, code & graphics by REFLECTIONS –
Martin Edmondson and Cormac Batstone

Music by Tim & Lee Wright

Cover Artwork by John Harris

Intro Artwork by Jim Bowers

Logo and Lettering by Roger Dean

Text by Nik Wild

Manual Illustrations by Steve Simmons

DAS SYSTEM IST VERLOREN

Die Homikahns sind eine militaristische Rasse aus einem Sonnensystem, das nur wenige Lichtjahre vom Octarian-System entfernt ist. Sie selbst sind nicht gerade die erfolgreichsten Kaufleute und beneiden Octarian schon lange um seine Handelsstrategie. Deshalb bemühten sie sich, mit ins Geschäft zu kommen. Obwohl auch die Octarians nicht gerade Pazifisten waren, im Gegensatz zu den Homikahns waren sie geradezu galaktische Friedensbringer. Und sie wußten genau, daß der Handel mit Homikahn eine gefährliche Sache mit nur wenig Aussicht auf Profit sein würde.

Kriegerisch wie die Homikahns waren, akzeptierten sie aber auf keinen Fall ein Nein als Antwort auf ihre Angebote und beschlossen, daß, wenn Sie keinen Handel mit dem Octarian-System treiben durften, es auch kein anderer tun sollte . . . Sie waren gerade auf dem besten Wege, ein Loch ins All zu sprengen und haben dafür die Macht, die Technologie und die feste Absicht. Octaria steht ganz oben auf ihrer Abschlußliste.

IN DER ZWISCHENZEIT . . .

Während Du alle Kanäle nach Fetzen von Neuigkeiten abhörst, fängt Dein ziemlich kräftiger Empfänger wegen eines Elektronensturms eine Nachricht des weit entfernten Homikahn-Führers an seinen Angriffs-Befehlshaber auf. Er befiehlt ihm, ein Ding, das er Promethean-Kanone nennt, auf Octaria auszurichten. Deine Bordsysteme verraten Dir, daß es sich dabei um eine Waffe mit unglaublichem Vernichtungspotential handelt, die sogar in der Lage ist, ein ganzes Planetensystem auszulöschen. Um das zu bewerkstelligen, benötigt sie allerdings enorme Energiemengen; Energie, die sie aus Homikahns Sonne gewinnt. Es dauert jedoch

innocent passe à leur portée pour lui sauter dessus. Il semble en outre qu'une de ces planètes soit sans vie: elle s'appelle Morb. Et dire que je pourrais me trouver douze années-lumières plus près de chez moi, maintenant! . . .

Pour ne rien arranger, mes données me révélant également que le carburant est une denrée aussi rare qu'onéreuse, ce qui réduit d'autant nos chances de nous en mettre plein les poches – petit détail que j'entends dissimuler à mon équipage le plus longtemps possible. Apparemment, la seule manière de se procurer du carburant est d'accepter des missions ou d'effectuer des transactions commerciales pour le compte des gouvernements en place. Avec un vaisseau tel que l'Elapidoe, mon Cobra de classe Rr4, je . . . pardon, nous devrions pouvoir nous imposer. Ceci surtout si les échanges commerciaux sont aussi fructueux ici qu'on le prétend. Les disques diogèmes (la monnaie qu'on y utilise) s'y trouvent en abondance et toute la galaxie regorge de cristaux de chrolium. En outre, mes communications radio m'apprennent qu'on trouve multitude de champs d'astéroïds très riches en cristaux. Ce ci me rappelle d'ailleurs qu'à la première occasion, il faut que je me procure des lasers de forage corrects.

L'Elapidae est un appareil robuste et courageux, même s'il ne dispose que d'un armement rudimentaire. C'est là notre chance de repartir d'ici plus riches qu'à notre arrivée, d'autant plus que notre spécialité est, en fait, d'arraisonner des vaisseaux et de leur subtiliser leur cargaison. En l'occurrence, comment un trou perdu comme ce système pourrait-il recéler quelque chose d'aussi performant et sophistiqué que l'Elapidae? Donc, pas trop d'opposition à prévoir. Avec un peu de chance, nous rentrerons chez nous les soutes pleines.

Mais, avant de continuer plus avant en direction d'Aquoss, je ferais mieux d'écouter la radio et de me tenir informer des dernières nouvelles.

AWESOME

DIE GEHEIMNISSE DES HANDELS

"Nähern uns Aquoss". Die emotionslose und doch seltsam beruhigende Stimme des Navigationscomputers schreckt mich aus meinen Gedanken. Eigentlich sollten wir uns schon auf Heimatkurs befinden, doch meine Besatzung war seit Tagen sehr aufgebracht, und da eine Meuterei so ziemlich das letzte war, was in meine Pläne paßte, hatte ich beschlossen, im nächsten geeigneten System eine Handelsmission aufzusuchen . . . in der Hoffnung, die Stimmung an Bord etwas zu verbessern.

Wir sind gerade auf dem Rückweg einer erfolglosen Reise nach Skillion und ich vermute, daß die Besatzung früher oder später etwas Zerstreuung benötigt. Normalerweise lasse ich mir von Untergebenen nichts vorschreiben, doch da wir alle eine harte Zeit hinter uns hatten, war es das Beste, sie gewähren zu lassen. Der Blaster, der mir dabei sehr bestimmt unter die Nase gehalten worden war, half mir sehr, das zu treffen, was die Besatzung als "einzig richtige Entscheidung" betrachtete.

Deshalb also sind wir jetzt im Octarian-System – wo immer das sein mag – und rasen im Hyperraum auf einen verdammt nassen Planeten zu, der den wenig originellen Namen Aquoss trägt.

Meine Bordgeräte zeigen an, daß das System acht Planeten hat. Soweit sich erkennen läßt, sind sie alle sehr unterschiedlich und überdies gefährlich, aber vielleicht auch gewinnträchtig. Horden fremdartiger Lebewesen bevölkern die Planeten des Systems, und Gerüchte berichten über gewaltige Raumkreaturen, die im All auf unverhoffte Beute warten. Es gibt auch einen offensichtlich toten Planeten irgendwo dazwischen mit dem Namen Morb . . . und ich muß immer daran denken, daß ich jetzt schon 12 Lichtjahre näher an der Heimat sein könnte.

entière. Pour ce faire, l'engin nécessite un phénoménal apport d'énergie qu'il tire du soleil d'Homikahn. Cela dit'il faut a ce canon un certain délai et en puiser assez pour réaliser son objectif Malheureusement, combien de temps cela représente, vous l'ignorez.

Pour vous, une seule échappatoire: fuir le système octarien avant qu'il ne disparaisse. Bien entendu, si la nouvelle de cette catastrophe imminente se répandait, la course au carburant et l'exode massif qui s'ensuivraient retarderaient où même empêcheraient votre départ. C'est pourquoi vous décidez ne ne pas communiquer ce que vous avez surpris.

Vous ne manquez pas de vous inquiéter de ce que certaines planètes puissent être difficiles à atteindre - elles sont gardées par d'énormes monstres menaçants - mais vous n'avez guère le choix. En effet, à cause du prix du carburant, il vous faut tour à tour rejoindre chacune des planète d'Octaria pour vous en procurer. En outre, avoir connaissance de l'immanquable génocide vous enlève vos derniers scrupules concernant vos pillages. Une fois que vous vous serez procure des armes dignes de ce nom pour en équiper votre vaisseau, vous pourrez vous attaquer aux convois de marchandises et aux autres pirates de l'espace, cette méthode peu orthodoxe d'obtenir argent et marchandises étant la seule logique.

Dans la mesure où vous vous trouvez assez loin de la périphérie du système octarien, il vous faudra de considérables quantités de carburant pour en sortir. Cela étant, vous avez conscience de ce que vous n'aurez pas trop de vos dons commerciaux et militaires pour vous tirer d'affaire à temps.

La seule chose qui vous reste à faire est d'informer votre équipage de la situation.

Dieses Produkt unterliegt dem Urheberrecht

Wir von Psygnosis sind bestrebt, Ihnen immer bessere Computer-Unterhaltung zu bieten. Jedes veröffentlichte Spiel stellt monatelange Arbeit dar, die darauf abzielt, die Standards für moderne Computerspiele weiter voranzutreiben. Bitte respektieren Sie unsere Bemühungen, und denken Sie daran, daß durch Kopieren und Weitergeben von Computerprogrammen die verfügbaren Mittel für Neuentwicklungen immer geringer werden. Darüberhinaus handelt es sich dabei um eine strafbare Handlung.

Dieses Software-Produkt mit all seinen Bildern, Konzepten, Geräuscheffekten, Musik und Programmcodes wird von Psygnosis Limited vertrieben, die alle Rechte einschließlich des Urheberrechts daran besitzt. Der Vertrieb des Produktes gestattet nur dem rechtmäßigen Besitzer jederzeit das Recht, daß Programm zu nutzen, wobei sich die Nutzung darauf beschränkt, daß Programm vom vertriebenen Datenträger in den Speicher des dafür vorgesehenen Rechners einzulesen. Jede andere Verwendung oder Weiterverwendung einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andere Verteilung, Sendung oder Übertragung des Produktes im Widerspruch zu diesen Bedingungen, stellt eine Verletzung der Rechte Psygnosis dar, sofern keine schriftliche Genehmigung der Psygnosis Limited vorliegt.

Das Produkt **AWESOME**, der Programmcode, das Handbuch und alle dazugehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht der Psygnosis Limited, die sich alle Rechte vorbehält. Die Unterlagen, Programmcodes und andere Teile dürfen ohne schriftliche Zustimmung der Psygnosis Ltd. weder im ganzen noch auszugsweise kopiert, reproduziert, verliehen, vermietet oder in irgendeiner Form gesendet, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form übertragen werden.

Psygnosis und die dazugehörigen Titel sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Limited.

*The **AWESOME** Verpackungs-Illustration – Copyright 1990 Psygnosis Ltd./John Harris ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® und TOS® sind eingetragene Warenzeichen der Atari Corp.*

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© 1990 PSYGNOSIS LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

AWESOME – GERMAN – PAGE 30

Les convois de marchandises ou les vaisseaux marchands sont escortés par des patrouilles de la police ou par des pirates dont il faut d'abord vous débarrasser avant de pouvoir vous approprier la cargaison. Plus vous progressez dans le jeu, plus les escortes se défendent âprement.

Si les stations spatiales sont peu nombreuses et très distantes les unes des autres, elles recèlent en revanche de nombreux secrets.

Quand vous vous approchez d'une planète, la barge de débarquement placée à l'avant de votre vaisseau se détache de celui-ci et l'écran de votre moniteur se modifie pour afficher une vue prise de l'arrière et montrant la bataille contre de terribles serpents de l'espace. Rassurez-vous, toutes les planètes ne sont pas gardées par de telles créatures.

Une fois que vous êtes parvenu à vous débarrasser de ces serpents, l'affichage change de nouveau et montre une vue en plongée de votre vaisseau alors que celui-ci survole la planète. Des bandes de créatures l'attaquent. Les détruire vous donne droit à de l'oxygène supplémentaire, qui vous servira pour votre trajet vers le complexe souterrain.

Quand vous vous trouvez à ce niveau, en bas à gauche de l'écran, s'affiche la quantité d'oxygène restant; au milieu, le nombre de monstres à détruire avant l'apparition de la flèche qui vous indiquera le point d'atterrissage; à droite, le nombre de bouclier restant avant que votre oxygène ne vienne à manquer.

Pour atterrir à l'endroit voulu, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement.

Une fois posé sur la planète, vous quittez votre vaisseau en vous frayant, à pied, un chemin parmi les monstres et courez jusqu'à l'entrée de la base souterraine. Attention, vos réserves d'oxygène sont limitées; elles sont déterminées par le nombre de monstres que vous tuez avant l'atterrissage et, chaque fois que vous entrez en contact avec des ennemis, elles diminuent.

Parvenu à l'intérieur du complexe, connectez-vous au réseau informatique de la planète. Les transactions peuvent alors commencer.

C'est à ce moment-là que vous troquez vos disques et vos cristaux (dont la valeur varie en fonction de la planète où vous vous trouvez) contre des armes dont équiper votre vaisseau et que vous vendez des marchandises - si le prix vous convient. Vous avez en outre la possibilité de recruter de nouveaux membres d'équipage si le besoin s'en fait sentir.

AWESOME – FRENCH – PAGE 23

AWESOME, POURQUOI, COMMENT?

REFLECTIONS – L'équipe derrière Ballistix, Beast I et Beast II a fini par rectifier son tir en enfin débiter le titre d'une de ses jeux avec la lettre A. C'est ainsi que nous sommes fiers de vous présenter Awesome.

Awesome a été développé en même temps que Beast I et Beast II. Commencé en avril 1989, ce logiciel a nécessité un an et demi d'écriture et s'inscrit dans notre philosophie de développement de jeu spécifiquement conçus pour Amiga. Au moment où nous avons pris cette décision, avec Beast I, cela représentait une gageure dans la mesure où des Amiga, il n'y en avait pas tant que ça.

Aujourd'hui la situation a bien évolué et réaliser des jeux rien que pour Amiga ne représente plus un tel risque et est devenu certainement plus gratifiant.

Awesome est notre plus grosse production à ce jour et s'éloigne du style qui était le nôtre jusqu'ici, dans la mesure où ce jeu comprend plusieurs parties complètement différentes. Nous pensons que ces nouveautés vous procureront un intérêt plus durable. Pour ce qui est de la programmation, en revanche, elles nous ont demandé beaucoup de temps, ce qui explique la longueur du temps de développement.

Sachant qu'Awesome, comme nos deux jeux précédents, contient quantité de graphismes et d'effets sonores – ce qui implique de longs accès disque – comme dans Beast II, nous avons prévu des options qui vous permettront d'inhiber le son et les graphismes de fin de partie. Ces fonctionnalités vous les devez à ceux qui nous ont écrit sur la carte jointe au manuel (comme quoi nous lisons bien celles que nous recevons!) et, pour la première fois, nous avons fait usage de mémoire supplémentaire chaque fois que cela s'y prêtait. Cela s'utilise simplement comme un Ram disk pour réduire les accès disque puisque, même si vous possédez un Amiga d'un mégaoctet, le blitter et le hardware son n'ont accès qu'aux premiers 512K sur la plus grande partie des machines.

SCREEN DISPLAY

