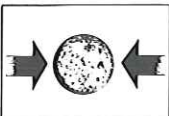
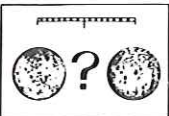


LES COMMANDES

Ecran navcom



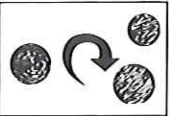
Cliquez dessus puis sur la planète "next destination" (destination suivante) pour sélectionner celle-ci.



Distance entre la planète où vous vous trouvez et la planète de destination et quantité de carburant requis pour effectuer le voyage.



Retour à l'écran navcom au moment présent.



Simule les orbites planétaires. Déplacez la manette de jeu pour faire avancer le temps ou pour le remonter.

STAY

Descendre à l'hôtel jusqu'à que la planète où vous trouvez et la planète de destination se trouvent dans une bonne position.



Page suivante (s'il y en a plusieurs).

EXIT

Vous ramène à l'écran de connexion au réseau.

Cliquer sur une planète vous fournit des informations à son sujet.
Toutes les icônes ne sont pas accessibles en même temps.

Ecran de situation du vaisseau

Cliquer sur "Shield" (bouclier) ou sur "Cannon" (canon) pour répartir l'énergie entre les deux.

Cliquer sur le dessin qui représente les armes pour les sélectionner. Cliquer de nouveau pour annuler.

Cliquer sur Exit pour revenir au jeu.

Manette de jeu

Piloter votre vaisseau à la manette de jeu vous demandera peut-être un certain temps d'apprentissage en ce qui concerne le défilement rotationnel (Rotational Scrolling) mais les directions et les commandes de mise à feu sont standards: vers la droite pour aller à droite, vers la gauche pour aller à gauche, bouton de mise à feu pour faire feu, etc.*

La manette de jeu dirige également le pointeur sur les écrans de sélection. Une sélection s'opère au moyen du bouton de mise à feu.

*La barre d'espacement sert à enclencher le court-circuit radial

Les touches

Mettre en pause:

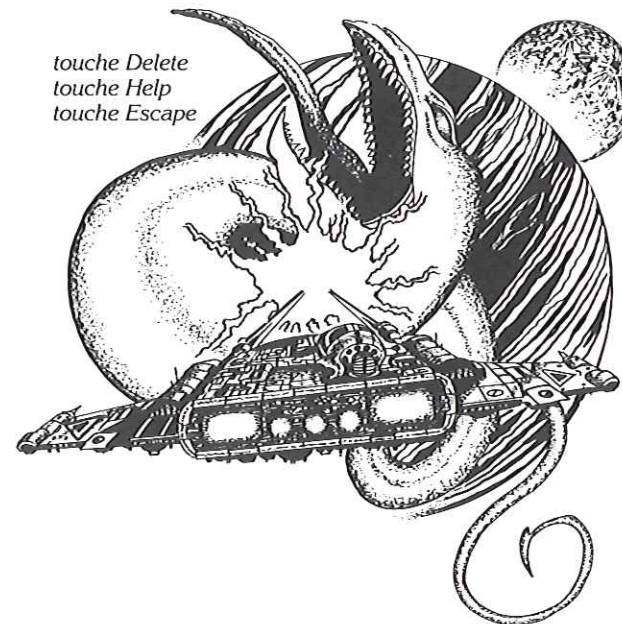
touche Delete

Annuler la pause:

touche Help

Recommencer:

touche Escape



Liste du matériel pour équiper le vaisseau:

Bombes sphériques
Fusil périphérique
Laser pulse
Mortier à éclairs
Lasers soniques de forage
Lance-flammes
Mortier-douche
Canon à plasma à faisceau large
Court-circuiteur radial (appuyer sur la barre d'espacement pour faire feu)

Vous pourrez vous procurer d'autres armes plus perfectionnées si vous savez chercher.

Le carburant s'obtient en l'achetant ou en acceptant des missions ou des contrats des gouvernements locaux.

La liste des missions et des contrats proposés et les informations sur le marché se consultent sur l'écran navcom.

C'est également de l'intérieur des complexes que vous établissez votre destination suivante, à l'aide de l'écran navcom.

Grâce à cet écran, vous positionnez votre point de destination par rapport à la planète sur laquelle vous vous trouvez. Ensuite, vous pouvez décider d'attendre sur place que la planète en question se rapproche dans son orbite - en économisant ainsi de précieuses quantités de carburant - ou bien de partir sur le champ - en économisant ainsi sur vos notes d'hôtel. Notez que les frais d'hôtel varient en fonction de la planète sur laquelle vous vous trouvez.

Lors de cette décision, prenez soin d'examiner les contrats qui vous sont proposés et de prévoir les trajets ultérieurs.

L'écran navcom affiche également votre état de santé, vos réserves en carburant, le montant de vos notes d'hôtel, le nom de la planète sur laquelle vous vous trouvez et la destination choisie ainsi que la date réelle et la date prévue.

LES HUIT PLANÈTES

- | | |
|----------------------|-----------|
| 1. Monde marin: | Aquoss |
| 2. Monde stérile: | Tundrars |
| 3. Monde forestier: | Follias |
| 4. Monde de lave: | Volcurn |
| 5. Monde désertique: | Grosbar |
| 6. Monde organique: | Bacillius |
| 7. Monde de glace: | Cryogene |
| 8. Monde sans vie: | Mord |

Une fois vos transactions achevées et votre destination sélectionnée, appuyer sur "Exit" (sortie) vous ramènera sur l'écran de connexion au réseau, d'où il vous suffit de sélectionner "Return To Ship" pour poursuivre votre périple.

VOTRE OBJECTIF

Quitter le système octarien avant sa destruction.

Gans doute trouverez-vous Awesome plutôt difficile: les jeux trop faciles, ça ne nous intéressa pas trop. Il combine le jeu d'arcade dans l'espace et l'application d'une stratégie rigoureuse sur les écrans navcom et de transactions commerciales.

Il se peut que vous ayez remarqué qu'il figure un nouveau nom dans l'équipe de REFLECTIONS: Comac nous a rejoints de façon permanente, aussi espérons-nous continuer à produire deux jeux par an.

Nous habitons tous les trois en Angleterre, à Newcastle plus précisément, où nous nous travaillons quatorze heures par jour, ce qui nous laisse peu de temps pour quoi que ce soit d'autre.

Nous venons d'entamer l'écriture de Beast III, où vous rencontrerez enfin Maletoth!!

Nos projets à plus longue échéance restent vagues mais il se peut que nous développons, comme une expérience, une console de jeu simultanément avec l'Amiga et que nous nous penchions sérieusement sur ce qu'il est possible de faire pour avoir enfin sur un jeu une musique de la qualité de celle d'un film de cinéma.

Merci d'avoir acheté Awesome et de faire ainsi que notre travail vaille la peine d'avoir été fait.

REFLECTIONS Octobre 1990

CREDITS

Conception, programmation et graphismes par REFLECTIONS —
Martin Edmonson et Cormac Batstone

Musique de Tim et Lee Wright

Illustration de couverture de John Harris

Illustration de l'Introduction de Jim Bowers

Logo et lettrage de Roger Dean

Textes de Nik Wild

Manual Illustrations by Steve Simmons

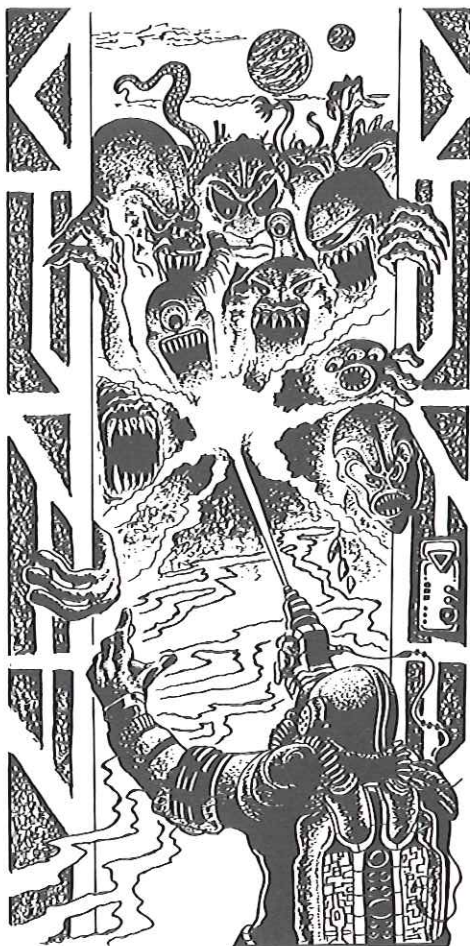
LE JEU

Vous allez commander le vaisseau stellaire Elapidae et son équipage. Vous effectuerez des voyages en hyper-espace de planète en planète, vous efforçant à chaque fois d'obtenir assez de carburant pour quitter Octaria avant sa destruction.

Cependant, vos sauts en hyper-espace en défilement rotationnel sont constamment interrompus par des hordes de pirates, des astéroïdes, des convois de marchandises et, plus rarement, par une station spatiale, pour ne citer que quelques uns de ces obstacles.

Les pirates se livrent au pillage et rien ne les arrête. Pour poursuivre votre voyage en hyper-espace, il vous faut repousser chaque vague d'attaque et leur subtiliser au passage des objets: des cellules énergétiques et des disques, mais attention aux objets piégés.

Il est possible d'éviter une collision avec un astéroïde en faisant feu sur lui. Vous pouvez aussi récolter les cristaux qu'il contient si votre vaisseau dispose de lasers de forage.



LADEANWEISUNGEN

Schalte Deinen Rechner immer mindestens 30 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Geschieht das nicht, besteht die Gefahr einer Virusinfektion der AWESOME Master-Diskette. Beachte in jedem Fall die Virus-Warnung und die Garantie-Hinweise auf Seite 44.

ATARI ST VERSION

Lege Diskette 1 ein. Schalte den Monitor/Fernseher an und dann Deinen Computer. Lege Diskette 2 ein, wenn Du dazu aufgefordert wirst. AWESOME spielt Du mit einem Joystick, der am 2. Joystick-Port angeschlossen wird.

AMIGA VERSION

Schalte den Computer an und lege eine Kickstart-Diskette ein, wenn Du dazu aufgefordert wirst. Wenn auf dem Bildschirm die Workbench-Diskette angefordert wird, lege Diskette 1 von AWESOME ein. Lege Diskette 2 dann ein, wenn der entsprechende Hinweis erscheint. AWESOME spielst Du mit einem Joystick, der am 2. Joystick-Port angeschlossen wird.

TIPS

Sollte das Titelbild nicht innerhalb von 45 Sekunden erscheinen, könnte ein Fehler vorliegen. Prüfe alle Kabelverbindungen und ob alle Ladeanweisungen korrekt befolgt wurden. Bist Du sicher, daß Dein Rechner einwandfrei arbeitet (andere Programme werden problemlos geladen) und AWESOME läßt sich immer noch nicht starten, kann es sein, daß die Diskette fehlerhaft ist. In diesem Fall liefert Psygnosis kostenlosen Ersatz. Alle Psygnosis-Produkte sind mit einer umfassenden Garantie versehen – siehe auch Seite 44.

VIRUS-WARNUNG

Dieses Programm ist garantiert virenfrei. Psygnosis Ltd. übernimmt keine Verantwortung für Schäden an diesem Produkt durch Vireninfektion. Siehe auch Seite 30 des Handbuches für Details. Schalte Deinen Rechner immer mindestens 44 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Auf Seite 44 findest Du hierzu noch genauere Informationen.

TOUS LES SYSTÈMES EN PANNE

Les Homikahns sont une race belliqueuse, apparue dans une galaxie éloignée d'à peine quelques années lumières du système octarien. Peu versés dans le négoce, ces êtres, en revanche, jalourent depuis des années les exceptionnelles aptitudes au commerce dont font montre les Octariens. Pour résumer la situation, disons que les premiers voudraient bien faucher la place des seconds. Les Octariens, cependant, bien que gens relativement paisibles, sont des agneaux en comparaison des Homikahns. Il estiment que des relations commerciales avec leurs agressifs voisins se révéleraient d'un profit douteux, voire dangereux.

De par leur caractère emporté, les Homikahns détestent se voir opposer une fin de non recevoir. En conséquence, ils ont décidé que, s'ils ne pouvaient pas commercer avec les Octariens, personne d'autre ne le pourrait. Bref, ils sont sur le point d'annihiler tout ce secteur de l'espace. Ils disposent de la puissance nécessaire, de la technologie requise et d'assez de folie pour y parvenir. Octaria est battue d'avance.

PENDANT CE TEMPS . . .

Alors que vous épiez les conversations radios, en quête de bribes de nouvelles, éclate un terrible orage électrostatique qui fournit à votre récepteur la puissance suffisante pour capter un message qui ne vous est pas destiné. Celui-ci émane du chef homikahn, à l'adresse du commandant de ses forces offensives, où il lui est donné l'ordre de mettre en place un engin appelé "canon prométhéen" chargé de détruire Octaria. Votre ordinateur de bord vous indique qu'il s'agit là d'une arme d'une inconcevable puissance, tout à fait capable de rayer de la carte une galaxie

Unglücklicherweise enthüllen meine Daten auch, daß Treibstoff in diesem System eine unglaublich teure Angelegenheit ist und somit unsere Chance auf großen Profit arg behindert. Diese unbedeutende Kleinigkeit möchte ich aber so lange wie möglich vor meiner Besatzung geheimhalten. Der einzige Weg, Treibstoff zu erhalten ist, Aufträge oder Handelsfahrten für die verschiedenen Regierungen zu ergattern. Mit einem Schiff wie der Elapidae, meiner Cobra Klasse Rr4, sollte es mir, pardon, uns, ein leichtes sein, irgend etwas abzuschießen . . . Besonders wo doch der Handel hier so lukrativ sein soll: Diogen Disks – die hiesige Währung – gibt es genug und Chrolium-Kristalle braucht die ganze Galaxis. Ich hörte auch schon über Ätherwelle, daß viele Asteroidenfelder in diesem System vor Kristallen nur so strotzen. Da fällt mir ein, daß ich bei nächster Gelegenheit unbedingt noch ein paar Bergbaulaser kaufen muß.

Die Elapidae ist ein recht gutes Schiff und wenn es zur Zeit auch nur mit einigen einfachen Waffensystemen bestückt ist, bin ich überzeugt, daß wir mit weitaus mehr wegfiegen können als wir gekommen sind. Insbesondere, wo unsere Spezialität das Entern ist. Ich kann mir nicht vorstellen, daß in diesem abgelegenen Loch von einem System etwas herumfliegt, was auch nur entfernt an die Leistungsklasse der Elapidae herankommt. Also sollte es nicht schwer sein, ein paar Raumschiffe aufzubringen und ihnen die Ladung abzu jagen. Mit ein wenig Glück werden wir bald die Heimreise mit Laderäumen voller interessanter Waren fortsetzen.

Bevor wir aber Richtung Aquoss weiterfliegen, sollte ich besser noch einmal alle Kanäle abhören, um die neusten Neuigkeiten aufzuschnappen . . .

AWESOME SECRETS COMMERCIAUX

"Arrivée sur Aquoss imminente".

La voix atone et pourtant curieusement rassurante de l'ordinateur de navigation du vaisseau me tira de ma rêverie. Si mon équipage n'avait pas été aussi agité depuis quelques jours, à l'heure qu'il est, nous nous dirigerions tranquillement vers notre galaxie. C'est pour éviter les désagréments d'une mutinerie que j'ai donc décidé d'une escale dans le premier système planétaire que nous rencontrerions: un séjour dans un comptoir commercial, avec toutes les distractions que ce genre d'endroit à a offrir, devrait calmer mes hommes.

Cette modification d'itinéraire survient alors que nous rentrions chez nous après une difficile et peu gratifiante mission sur Skillion. En temps normal. Je ne laisse pas mes subordonnées me dicter ma conduite, mais j'aurais dû me douter qu'après cet ennuyeux voyage, ils auraient besoin de distraction. A ma décharge, il faut avouer que leur arguments étaient des plus convaincants: on résist en effet rarement à celui que représente un pistolet laser qu'on vous fourre sous le nez.

Voilà donc pourquoi nous nous trouvons à présent dans le système octarien toujours en hyper-space, nous dirigeant vers une planète où les océans prédominent et qui répond au nom d'Aquoss.

Les instruments du vaisseau m'indiquent que ce système comprend huit planètes, toutes très différentes les unes des autres, dangereuses mais aux perspectives très lucratives. Elles sont toutes infectées de créatures aussi exotiques qu'aggressives et on parle même de monstres géants, tapis dans l'espace, qui attendant qu'un vaisseau

einige Zeit, bis die Kanone soweit aufgeladen ist, daß die Energie für eine Zerstörung Octarians genügt – leider ist nicht genau bekannt, wie lange das dauert.

Eins ist ganz klar: Du mußt schnellstens aus dem Octarian-System verschwinden, bevor es atomisiert wird. Und Dir ist auch klar, daß, falls die Nachricht der drohenden Zerstörung anderen zu Ohren kommt, ein wahnwitziger Kampf um den Treibstoff für die Flucht einsetzen würde, der Deine Aussicht auf Entkommen schmälert, wenn nicht sogar ganz zunichte macht. Du beschließt deshalb, Dein Wissen für Dich zu behalten . . .

Es ist Dir zwar bekannt, daß einige der Planeten sehr schwer zu erreichen sind, weil sie von gigantischen Leviathanen bewacht werden und das bedeutet sicher einige Schwierigkeiten, doch jetzt hast Du einen wirklich guten Grund, allen acht Planeten einen Besuch abzustatten. Der Treibstoffpreis läßt keine andere Möglichkeit offen, als von Planet zu Planet zu springen. Und da Du weißt, daß dieses System zum Untergang verurteilt ist, brauchst Du im Umgang mit den anderen Raumbewohnern nicht mehr ganz so zimperlich zu sein. Hast Du erst die richtigen Waffen an Bord, sind Überfälle auf bewachte Konvois und Scharmützel mit Raumpiraten, denen Du die Beute abnehmen kannst, der beste Weg, Ladung zu ergattern und schnell reich zu werden.

Da Du weit vom Rande des Systems entfernt bist und Dein Schiff noch viele Tonnen Treibstoff braucht, um dorthin zu gelangen, erfordert es all Dein Geschick beim Handeln und Kämpfen, um rechtzeitig zu entkommen.

Das einzige, was noch zu tun bleibt ist, Deine Besatzung zu informieren.

You may have noticed a new name in the REFLECTIONS team: Cormac has now joined us permanently, so hopefully we should continue to write two games a year.

The three of us live in Newcastle, England where we subject ourselves to a 14 hour working day and have little time for anything else.

Work has just started on Beast III – the final encounter, where you will finally meet Maletoth!!

Aside from that we are somewhat undecided as to what to do next, we may develop a console game concurrently with the Amiga as an experiment and take a serious look at Commodore CDTV – atmospheric film-quality music in a game at last.

Thank you for buying Awesome and making our toils worthwhile.

REFLECTIONS October '90



Die Fracht- und Handelskonvois werden von Polizei- oder Antipiratenschiffen bewacht, die Du ausschalten mußt, bevor Du Dich über die Beute hermachen kannst. Je weiter Du im Spiel vorankommst, desto härter kämpfen die Patrouillenschiffe, um die Fracht zu schützen.

Raumstationen gibt es nur wenige und sie liegen weit auseinander, aber sie bergen auch manches Geheimnis.

Näherst Du Dich einem Planeten, löst sich das vordere Landungsboot vom Haupttrumpf des Schiffes. Der Ausblick ändert sich und zeigt Dir eine Heckansicht Deiner Schlacht mit den monströsen Weltraumschlangen. Zum Glück werden nicht alle Planeten von solchen Riesen bewacht.

Bist Du mit den Schlangen erfolgreich fertig geworden, ändert sich das Bild wieder und zeigt Dein Schiff von oben, während es über die Planetenoberfläche gleitet. Massen außerirdischer Gegner greifen Dein Schiff an; schießst Du sie ab, erhältst Du als Belohnung Zusatzsauerstoff, den Du beim Eindringen in den unterirdischen Komplex benötigst.

Während dieses Levels erscheint unten links auf dem Bildschirm eine Anzeige mit der verfügbaren Sauerstoffmenge und unten in der Mitte siehst Du, wieviel Außerirdische Du abschießen mußt, bis der Pfeil erscheint, der Dir den Weg zur Landebasis zeigt. Unten rechts steht die Anzahl der Schilde, die Dir noch bleibt, bis der Sauerstoff schwindet. Drückst Du über einer Landebasis die Leertaste, setzt das Schiff auf.

Nach der Landung mußt Du das Schiff verlassen und Deinen Weg zu Fuß durch Horden von Außerirdischen kämpfen, um zum Eingang des unterirdischen Komplexes zu gelangen. Für diese Aufgabe steht Dir nur begrenzt Sauerstoff zur Verfügung – je nach Anzahl der Feinde, die Du vor der Landung abgeschossen hast. Jedes Mal, wenn Du einen Gegner berührst, verringert sich Deine Reserve.

Bist Du in den Komplex eingedrungen, loggst Du Dich in das Computernetz des Planeten ein und kannst mit dem Handel beginnen.

Hier tauschst Du Disks und Kristalle – deren Wert von Planet zu Planet schwankt – gegen Waffen, mit denen Du Dein Schiff aufrüsten kannst. Auch Fracht kannst Du verkaufen – wenn der Preis stimmt. Falls Du weitere Besatzungsmitglieder benötigst, kannst Du sie ebenfalls hier aufnehmen.

Ship's Status Screen

Click on Shield or Cannon to balance power between the two.
Click on weapon representation to select it. Click again to de-select.
Click on Exit to return to the game.

Joystick

Control of your ship with the joystick may take some getting used to in the Rotational Scrolling sections but direction and firing commands are standard: Left for left, right for right, fire to fire and so on* . . .

The joystick also controls the pointer on selection screens.

Fire selects.

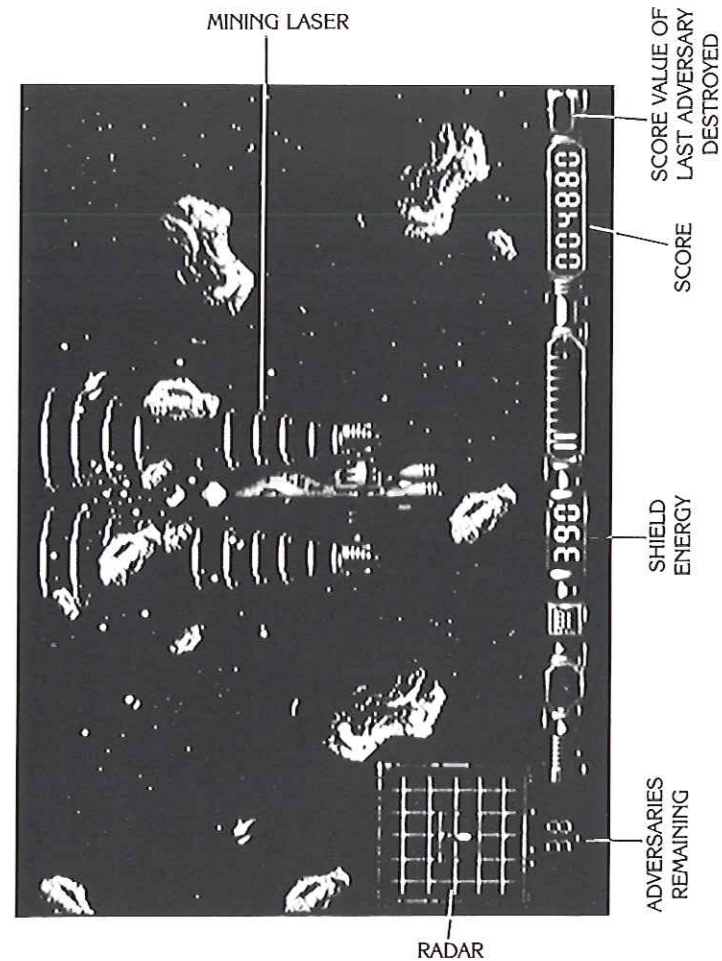
*Use space bar to fire Radial Disrupter.

Keys

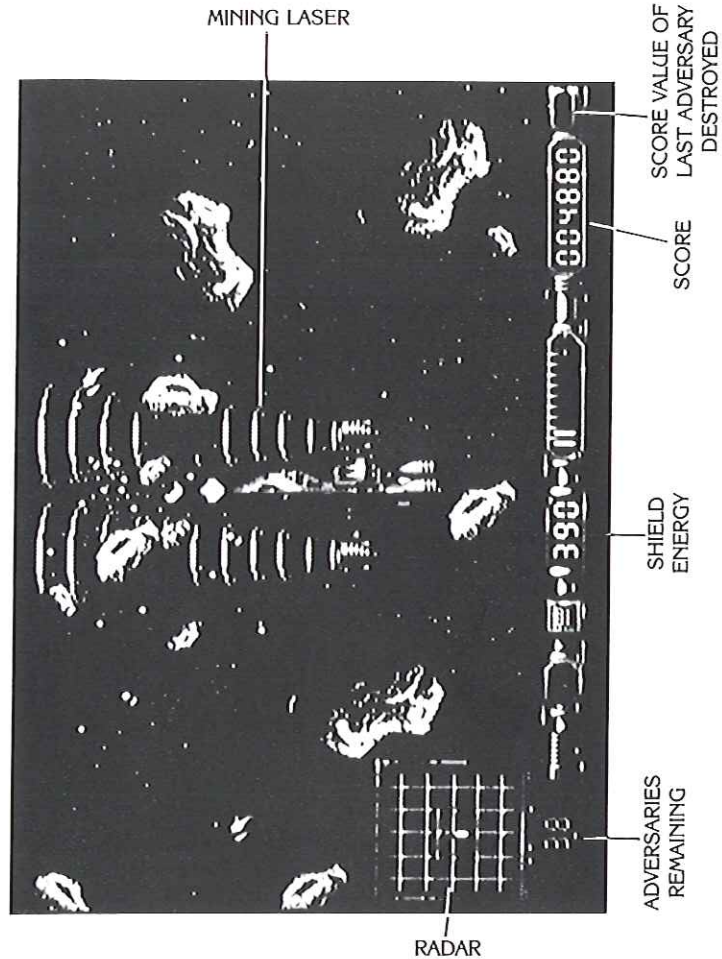
Pause:	Delete
Unpause:	Help
Restart:	Escape



SCREEN DISPLAY



SCREEN DISPLAY



Schiffsstatus-Bild

Klicke Schild oder Kanone an, um die Energie zwischen beiden zu verteilen.
Klicke das Waffenbild an, um die Waffe zu aktivieren. Mit einem zweiten Klicken wird sie wieder abgeschaltet.
Klicke Exit an, um zum Spiel zurückzukehren.

Joystick

Die Steuerung des Schiffes mit dem Joystick ist in den Abschnitten mit drehendem Scrolling gewöhnungsbedürftig, aber die Richtungs- und Feuerbefehle sind wie gewohnt: Links für links, rechts für rechts, Feuerknopf zum Feuerm und so weiter . . . *

Mit dem Joystick steuerst Du auch den Zeiger in den Bildern, wo etwas ausgewählt werden kann. Der Feuerknopf bestätigt die Auswahl.

* Mit der Leertaste wird der Radial Disrupter ausgelöst.

Keys

Pause:
Weiter:
Neustart:

Delete
Help
Escape



Cargo and Trader convoys are patrolled by police or pirate security ships which have to be knocked out before the cargo can be expropriated. As the game progresses the patrolling ships fight more fiercely to retain their cargos.

Space stations are few and far between but they hold many secrets.

When approaching a planet the landing-craft forward of your ship segments from the main body and the view changes to show a rear view of your battle with monstrous Space Serpents. However, not all planets are guarded by these leviathans.

Having successfully dealt with the Serpents, the screen display changes again to show your ship from above as it skims the planet's surface. Swarms of alien creatures attack your ship; blasting them rewards you with extra oxygen for the dash to the underground complex.

During this level the bottom left of the screen displays the amount of oxygen you have, bottom middle shows how many aliens require annihilating before an arrow appears to point the way to the landing site while bottom right displays number of shields you have left before your oxygen starts depleting.

Pressing space while over a landing site results in a touch-down.

Once set down on the planet you leave the ship to fight your way through more aliens as you race on-foot to the entrance of the underground installation. You have limited oxygen for this task – determined by the number of aliens you destroyed before touchdown – and each time you come into contact with enemies your supply is impoverished.

When inside the complex you logon to the planet's network computer and trading may commence.

It is at this stage that you exchange disks and crystals – values of which vary from planet to planet – for weapons to enhance your ship and sell cargo . . . if the price is right. You may also take on extra crew members should you require them.

Ihr werdet Awesome vielleicht recht schwer finden, denn es erfordert große Geschicklichkeit in den Weltraumsequenzen und sorgfältige Planung beim Navcom- und Handelsbild (aber wir mögen eben keine zu leichten Spiele!).

Vielleicht ist Euch der neue Name im REFLECTIONS-Team schon aufgefallen: Comac hat sich uns nun ganz angeschlossen und wir hoffen, daß wir deshalb weiterhin zwei Spiele pro Jahr schreiben können. Wir drei leben in Newcastle, England, und frönen einem 14-Stunden-Arbeitstag, der nur wenig Zeit für andere Dinge läßt.

Gerade hat die Arbeit an Beast III begonnen – der abschließenden Begegnung, wo Ihr zu guter Letzt auf Maletoth stoßen werdet.

Ansonsten sind wir etwas unschlüssig, was als nächstes passieren wird. Es kann sein, daß wir mit der Amiga als Experiment ein Konsolenspiel entwickeln und haben einen ernsten Blick auf Commodores CDTV geworfen – phantastische Musik mit Filmqualität in einem Computerspiel.

Besten Dank, daß Du Dir Awesome gekauft hast und uns so für unsere Mühe belohnst.

REFLECTIONS October 1990

to totally destroy Octaria – unfortunately, exactly how long is not known.

Obviously you now have to get out of the Octarian system before it becomes vacuous. And you realise that should others hear of the impending doom then the race for fuel and the ensuing manic exodus would certainly impede, if not completely negate, your efforts to escape. You decide to keep what you have learned to yourself . . .

The knowledge that some planets will be difficult to reach – being essentially guarded by huge and aggressive leviathans – is a little disconcerting but you now have great incentive to make it to each of the Octarian worlds. The price of fuel makes Planet-Hopping the only feasible way out. And knowing that the system is doomed gives you an increased lackadaisical attitude towards other space users. Once you have suitable weapons onboard, foraging guarded convoys and engaging space pirates in battle for their booty seems the logical way to quickly gain wealth and cargo.

As you're some way from the edge of the Octaria and as your ship will require many tons of fuel to get to the edge of the system, you appreciate you'll need all your trading and battle skills to get out in time.

The only thing left to do now is inform your crew of the situation . . .

IL GIOCO

Comandi la magnifica navetta Elapide e il suo equipaggio, mentre nell'iperspazio vai da un pianeta all'altro, cercando di avere il carburante necessario per lasclare Octaria prima ohe esploda.

Purtroppo i tuoi viaggi iperspaziali sono costantemente interrotti da altri ohe utilizzano lo spazio come i pirati, asteroidi, navette di scorta e le occasionali stazioni nello spazio, tanto per nominarne quaicuno.

I pirati saccheggiano e non si fermano davanti a niente per ottenere quello che vogliono. Dovrai uscire da ogni attacco raccogliendo articol tipo celle energetiche, (se non stai atteno) mine antiuomo e dischi, dai pirati catturati – prima che tu possa continuare il tuo viaggio nell'iperspazio.

Gli asteroidi possono essere abbattuti per evitare la collisione o esaminate per i loro cristalli. Purtroppo, questo lavoro è possibile solo con l'innesto dei laser da ricerca sulla tua nave.

Le navette di scorta e mercantili sono pattugliate dalle navi di sicurezza dei poliziotti o pirati che devono essere abbattuti prima di



waiting for unsuspecting prey to cruise by. There's apparently even a dead planet somewhere in the system called Morb . . . and to think I could be 12 light years closer to home by now.

Unfortunately, my data also reveals that fuel in this system is an incredibly expensive commodity, so our chances of making much moolah could be severely hampered – a little fact I intend to keep from my crew for as long as possible. Apparently the only way to gain fuel is to undertake missions or trading contracts for ruling bodies. In a ship like Elapidae, my Cobra Class Rr4, I, sorry we, should have no problem in making some sort of killing . . .

Especially as the trading system here is reportedly fairly lucrative: Diogem Disks – the monetary system here – are plentiful and Chrollum Crystals abound throughout the galaxy. I also hear on the spacewave that fields of asteroids bursting with crystals are abundant: Which reminds me, I must pick up some decent mining lasers at the first opportunity.

Elapidae is a fairly spunky craft, even with only basic weapons attached, therefore I feel we have a good chance of leaving here with more than we came. Particularly as our speciality is pilfering – I can't imagine this warhole of a system having anything as sophisticated as Elapidae so extracting goods from other craft shouldn't be too difficult. With a bit of luck we should be able to continue our voyage home before too long with a hold full of interesting cargo.

But before we impulse towards Aquoss I think I'd better check out the airwaves, just to catch up on the latest . . .

Le elaborazioni della navetta comprendono:

Bombe sferiche
Pistola periferica
Pulse Laser
Mortai
Sonic Mining Lasers
Lancia flamme
Mortal a dispersione
Cannone a colpi penetranti
Radial Disrupter (premi la barra spaziatrice per fare fuoco)

Molte altre armi avanzate sono disponibili . . . se sai dove guardare.

Il carburante non può essere comperato, ma solo preso in prestito attraverso lo schermo della compravendita, come le notizie di mercato.

Inoltre pianifichi la destinazione seguente dall'interno del complesso usando lo schermo Navcom.

Usi il Navcom per posizionare la destinazione seguente in relazione al pianeta su cui ti trovi attualmente. Decidi se rimanere in giro aspettando fino a che la destinazione finisce – prendi nota che le spese dell'hotel variano da pianeta a pianeta. Quando prenderai questa decisione dovrai esaminare tutti i contratti che avrai a disposizione ed inoltre tenere in considerazione viaggi futuri.

Inoltre lo schermo Navcom visualizza la tua ricchezza, carburante e costo dell'hotel, il pianeta attuale e la destinazione selezionata, in più la data attuale e la data predetta.

GLI OTTO PIANETI

- | | | |
|----|----------------|-----------|
| 1. | Mondo mare | Acquoss |
| 2. | Mondo arido | Tundras |
| 3. | Mondo foresta | Follas |
| 4. | Mondo lava | Volcurn |
| 5. | Mondo deserto | Grosbar |
| 6. | Mondo organico | Bacillius |
| 7. | Mondo ghiaccio | Cryogene |
| 8. | Mondo morto | Morb |

Una volta che la compravendita è completata e hai selezionato la destinazione seguente, premendo Exit ti porterai indietro allo schermo logon, dove selezionerai Return To Ship continuare il tuo viaggio.

IL TUO SCOPO:

Uscire dai sistema Octarian prima che venga distrutto.

LOADING INSTRUCTIONS

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 AWESOME master disk. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

ATARI ST VERSION

Insert Disk 1 of AWESOME. Switch on the monitor/tv then your computer. Insert the other disks when prompted. AWESOME is played with a joystick plugged into the second joystick port.

AMIGA VERSION

Switch the computer on. Insert a Kickstart disk if so prompted. When the display prompts for a Workbench disk insert Disk 1 of AWESOME into the internal drive. Insert the other disks when prompted. AWESOME is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds 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 (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load AWESOME then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis Ltd. All Psygnosis products are fully guaranteed - see page 17 for details.

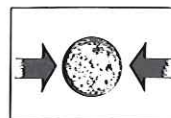
VIRUS WARNING!

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.

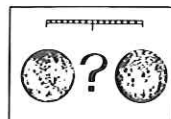
To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game. Please see page 17 for more information regarding viruses and your warranty

CONTROLLI

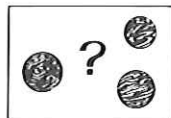
Schermo Navcom



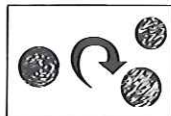
Clicca su questo poi sui pianeta "next-destination"



Distanza fra il pianeta attuale e il pianeta selezionato più il carico carburante richiesto



Ritorna allo schermo Navcom ai tempo attuale



Simulazione orbita dei pianeti. Muovi il joystick per portare avanti o indietro il tempo.

STAY

Rimani in hotel finché il pianeta attuale e il pianeta selezionato sono pronti per il posizionamento



Pagina seguente (se applicabile)

EXIT

Ti porta indietro allo schermo Logon

Clicca su un pianeta per averne delle informazioni.
Solo loone rilevanti sono accessibili.

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're 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 endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited 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 Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product AWESOME, its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited 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 Limited.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.

AWESOME cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/John Harris

ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.

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© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED