

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische

Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Einleitung

Bill hat beschlossen, keine Süßigkeiten mehr zu essen. Das ist ungesund. Als er letztes Mal welche aß, wurde er nämlich von Außerirdischen gekidnappt und in einer riesigen Weltraum-Müllhalde ausgesetzt. Von dort aus mußte er dann alleine nach Hause finden ...

Er war nichts Böses ahnend und pfeifend aus dem Süßigkeitenladen gekommen und wollte eigentlich gerade nach Hause zurück, als er plötzlich laute Geräusche aus dem Nachbargarten vernahm. Er spähte durch die Hecke, um zu sehen, was da los war, und sah sich einer kleinen, grünen Gestalt mit einem sehr großem Gewehr gegenüber.

Da wußte er, daß er nicht rechtzeitig zu "Raumschiff Enterprise" zu Hause sein würde. Die Außerirdischen nahmen Bill an Bord ihres überwältigenden Raumschiffs und führten ihn gleich in ihr Labor. Sie wollten mehr über die Erdlinge erfahren, bevor sie eine Invasion starteten.

Sie setzten ihn wie eine intergalaktische Versuchsratte in einem Labyrinth aus, um sich ein Bild von der Intelligenz und Kreativität der Erdmenschchen zu machen. Wenn es Bill gelingen würde, ihren Fallen in der festgesetzten Zeit zu entgehen, wurde dies den Außerirdischen zeigen, daß die Erdmenschchen zu intelligent und einfallsreich für sie sind, und sie würden sich ein leichteres Ziel suchen – die etwas unterbelichteten Bewohner von Ursa Minor Gamma zum Beispiel.

Es liegt also an dir. Wenn du versagst, muß Bill für immer in der Müllkippe bleiben, und eine Invasion der Außerirdischen wäre dann nicht mehr zu verhindern. Übrigens ist Bill ein sehr netter Junge. Verlier also keine Zeit ...

Crédits

Concept original et Design

Stephen Bond
Richard Hackett

Design

Stephen Bond
Marcus Stringer

Graphismes

Darren Wood

Musique

Dalien

Séquences cinématiques

Greg Duddle

Producteur

Dave Sarjantson

Remerciements particuliers

Owen Williams

Stefan Boberg

Arno Hollisi

Design Niveaux Supplémentaires

David Hackett

Marcus Stringer

Richard Hackett

Texte Packaging et Manuel

Tim Norris

Design Packaging et Manuel

Hesketh Design, Southport

Huw Thomas

Spielvorbereitung

Als erstes erscheint eine Karte der Weltraum-Müllkippe. Zum Auswählen eines Startpunktes den Zeiger mit Hilfe des Joysticks von Schiff zu Schiff bewegen. Wenn der Zeiger auf einem Schiff steht, verwandelt sich das Kreuz in eine Zahl, die die Ebene angibt. Je höher die Zahl, desto schwieriger ist die Ebene.

Zur Eingabe eines Paßwortes für eine bereits erfolgreich abgeschlossene Ebene "Terminal" auswählen.

Bildschirme

Ebenen-Bildschirm

Level (Ebene) – die aktuelle Ebene (was sonst?)

Titel Stage (Stufe) – Jede Ebene ist in mehrere Stufen unterteilt.

Total Time (Gesamtzeit) – Die Zeit ist begrenzt, fang also besser gleich an.

Explodes in (Explosion) – Manche Stufen bergen Zeitbomben.

Schaff sie an einen Ort, an dem sie keinen Schaden anrichten, sondern dir nützen.

Temperatur – Je nach der Einstellung (kalt, kühl, warm, heiß) schmelzen alle Eisklotze auf der Ebene früher oder später.

Obstacles

Water (Eau)

Les blocs peuvent être déplacés lorsqu'il y a un peu d'eau sur le sol afin de construire un passage. Cependant si l'eau est trop profonde, les blocs couleront.

Floor Switch (Interrupteurs au sol)

Certaines portes ne restent jamais ouvertes. Mettez alors un bloc sur un des interrupteurs au sol (si vous en trouvez un) et la vie vous paraîtra beaucoup plus simple.

Glue (Glu)

La glu n'affecte que les blocs qui entrent en contact avec elle. Par exemple, les blocs glissants s'arrêteront à son contact.

Ice (Glace)

Ça glisse et ça rend les blocs très difficiles à contrôler !

Spinners (Tourneurs)

C'est un moyen efficace pour tourner un bloc. Servez-vous en pour changer l'orientation des clés, les blocs magnétiques et des blocs montés sur roues.

Wall Switches (Interrupteurs Muraux)

Insérez-y la clé et ouvrez la porte

Power Switches (Interrupteurs de pouvoirs)

Utilisez-les pour augmenter ou réduire l'intensité de la lumière. Éteignez les lumières et il sera aisé de marcher sur les carreaux sous tension. Mais, faites bien attention, les blocs dont le pouvoir aura été mis en marche seront également éteints.

Par exemple : les électro-aimants s'arrêteront, l'eau congelée fondra, etc.

.....

Tastatur

P – Spielpause einlegen bzw. Spiel wiederaufnehmen

Q – Beenden

ESC/Leertaste – aktuelle Ebene zurücksetzen und noch einmal versuchen (kostet ein Leben)

M – Musik ein-/ausschalten

RETURN – wie Joystick-Feuertaste

CURSOR-Tasten – wie Joystick nach oben, unten, rechts, links

Füllstoff

Die normal beweglichen Klötze sind in drei verschiedene Größen und Gewichtsklassen unterteilt. Deshalb lassen sie sich unterschiedlich leicht verschieben.

Leicht – Es lassen sich zwei Klötze gleichzeitig verschieben.

Mittel – Es läßt sich immer nur ein einziger Klotz verschieben.

Schwer – Es müssen erst Räder angebracht werden, damit ein solcher Klotz überhaupt bewegt werden kann.

Dasselbe gilt für Stahlklötze – mit dem Unterschied, daß diese auch durch magnetische Klötze verschoben werden können.

Rutschige Klötze kommen nur in einer Größe vor. Sobald sie angeschoben werden, rutschen sie allerdings so lange weiter, bis sie auf ein Hindernis stoßen.

Alle Klötze können als Füllstoff eingesetzt werden. Manche Klötze besitzen jedoch besondere Eigenschaften, die zum Lösen bestimmter Rätsel genutzt werden müssen.

.....

Ice Blocks (Blocs de Glace)

Les blocs de glace peuvent être utilisés pour boucher des trous mais ils peuvent éventuellement fondre, alors, soyez rapide ! Parfois, il se peut qu'un bloc soit trop gros à déplacer mais soyez patient, il deviendra plus facile à bouger une fois qu'il aura un peu fondu.

Objets à collecter

Heart (Coeur)

Réapprovisionne en énergie.

Tractor Beam (Faisceau Tracteur)

Utile pour ramener les blocs et les clés vers vous.

Detonator (Détonateur)

C'est un bon moyen pour faire exploser les bombes

Wheels (Roues)

Les blocs lourds seront impossibles à déplacer à moins que vous ne leur mettiez des roues. Elles seront insérées dans la même direction que celle dans laquelle vous vous trouvez.

Power Up (Puissance Bonus)

Utile pour déplacer les blocs collés par la glu.

Magnet (Aimant)

Transforme les blocs ordinaires en blocs d'acier

.....

Energie-Klötze

Gefrier-Klotz

Dieser verwandelt Wasserflächen in Eis.

Magnetischer Klotz

Es gibt zwei Arten magnetischer Klotze: Die einen stoßen Stahlklotze in horizontaler und die anderen in vertikaler Richtung ab.

Teleportfeld

Dies ist eine sehr hilfreiche Einrichtung, um in einen anderen Bildschirm zu gelangen bzw. Klotze in einen anderen Bildschirm zu befördern. Allerdings erfordert dies einen Teleportausgang. Es gibt grüne und rote Teleportfelder. Die grünen bringen dich zu einem grünen Ausgang und die roten entsprechend zu einem roten.

Teleportausgang

Plazier den Teleportausgang dort, wo du ihn für dich bzw. deine Klotze später benötigen wirst. Wenn es dann soweit ist, genügt es, das Teleportfeld zu aktivieren und Klotze darauf zu schieben. Sie verlassen den Ausgang dann in umgekehrter Richtung.

.....

Ecrans de Jeu

Score - Indique le nombre de points que vous avez marqués.

Une vie supplémentaire vous est accordée tous les 10000 points.

Attempts (Essais) - Indique le nombre de vie qu'il vous reste.

Barre

Inventory (Inventaire) - Il vous montre tous les objets que vous avez ramassés.

Appuyez sur "Fire" (Feu) pour sélectionner un objet (un détonateur par exemple) et appuyer à nouveau sur "Fire" pour utiliser l'objet.

Level (Niveau) - Indique le niveau dans lequel vous vous trouvez.

Coeur & Barre rouge - Energie restante

Montre & Barre bleue - Temps restant

Contrôles

Joystick

Déplacez Bill à l'écran grâce aux boutons directionnels (Haut, Bas, Gauche, Droite) du joystick.

Appuyez sur "Fire" pour sélectionner des objets dans votre inventaire.

Appuyez sur les boutons Haute et "Fire" pour actionner un des interrupteurs.

.....

Schlüssel

Im Rohrleitungssystem befinden sich Schlüssellocher. Über diese lassen sich mit Hilfe eines Schlüssels Türen öffnen.

Radioaktiver Klotz

Von diesen Klötzen solltest du dich fernhalten, denn ihre Strahlung ist extrem gefährlich.

Wenn du einen solchen Klotz auf ein Teleportfeld schiebst, wird es zerstört.

Bomben

Sprengstoff ist immer sehr nützlich, wenn du Löcher in Wände sprengen müßt, die dir im Weg sind.

Bonus-Spiel

Zwischen den einzelnen Ebenen wird immer eine kurze **Arkade-Sequenz** eingeblendet, um dir eine kleine Konzentrationspause zu gönnen. Sie ist nicht schwer zu gewinnen, sondern ist einfach nur Fun!

Flieg mit dem Shuttle zum Raumschiff, das dich zur nächsten Ebene bringt. Du kannst die Korridorwände ruhig berühren. Versuch einfach, möglichst viele Extra-Punkte zu sammeln, indem du über die Münzen fliegst. Aber vor den Raketen müßt du dich in acht nehmen.

.....

Jouer à X-IT

Bill est enfermé et votre mission consiste à l'aider à rentrer chez lui. Vous devez remplir les trous situés face aux issues afin de pouvoir y accéder sain et sauf. Pour cela, poussez les blocs dans les trous. Cela paraît simple ?, détrompez-vous !

Les blocs sont tous différents. Certains sont trop lourds pour être déplacés, d'autres sont glissants et n'arrêtent pas d'avancer jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle. En outre, les pièces aussi sont différentes. Dans certaines, le sol est glissant, dans d'autres, il est collant, et dans d'autres encore, il est particulièrement risqué de s'y engager...

Restez calme. Réfléchissez et surtout n'abandonnez pas. Vous devez sauver Bill pour assurer le futur de l'humanité !

Chargement

N.B.

Eteignez toujours votre machine durant 30 secondes avant de lancer le jeu.
Si vous échouez, cela peut être dû à la contamination des disquettes X-IT par un virus.
Pour plus de précisions, référez-vous à l'avertissement virus et à la garantie que vous trouverez à la fin de ce manuel.

X-IT fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600 et 1200. Il nécessite 1 Mb de mémoire.

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette 1, suivez ensuite les instructions à l'écran.

.....

Spieltests

Paul Evanson,
Lol Scragg,
Chris Rowley,
David Hackett,
"G",
Simon Bond,
Neil Beasley,
Fleur Garret,
Steve Arnold,
Sarah Wallis,
Greta Keen,
Rob Finking,
Simon Clements,
Paul Tebbutt,
David Dutton,
Ainsley d Rowley,
John Horton

.....

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors meme que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre medecin.

Introduzione

Bill ha deciso che non mangerà più caramelle - non fanno bene alla salute. L'ultima volta che le ha mangiate è stato rapito dagli alieni, scaricato in una discarica sperduta nello spazio ed ha dovuto trovare da solo la via di casa...

Stava tornando a casa dal negozio dove aveva comprato le caramelle, facendosi gli affari suoi e canticchiando una melodia, quando improvvisamente senti del trambusto che veniva dal giardino del vicino. Diede uno sguardo attraverso la siepe per vedere di cosa si trattasse e si trovò di fronte un tipetto verde con una pistola molto grande. Tutto lasciava supporre che non sarebbe rincasato in tempo per vedere Star Trek.

Gli alieni, perché di questo si trattava, hanno imbarcato Bill sulla loro stupenda e sfolgorante nave spaziale e lo hanno portato nel loro laboratorio. Vogliono saperne di più sugli abitanti della Terra prima di lanciare la loro invasione.

Lo hanno messo nell'equivalente intergalattico di un labirinto per capire per scoprire quanto gli umani siano intelligenti e ingegnosi. Se riesce a scappare dalle loro trappole nel tempo stabilito significa che gli abitanti della Terra sono troppo intelligenti ed astuti e che non vale la pena di attaccarli, gli alieni cercherebbero quindi altri obiettivi - sembra che gli abitanti di Gamma Orsa Minore non siano troppo svegli.

Perciò se fallite Bill sarà per sempre intrappolato in una discarica aliena e la Terra verrà invasa. E poi c'è il fatto che è un ragazzo simpatico. Sarà meglio che vi diate da fare...

Credits

Original Concept and Design

Stephen Bond
Richard Hackett

Design

Stephen Bond

Graphics

Marcus Stringer

Music

Darren Wood

Rendered Sequences

Dalien

Producer

Greg Duddle

Special Thanks To

Dave Sarjantson

Owen Williams

Stefan Boberg

Arno Hollisi

Additional Level Design

David Hackett

Marcus Stringer

Richard Hackett

Manual Words & Packaging

Tim Norris

Manual Packaging & Design

Hesketh Design, Southport

Manual Editor

Huw Thomas

Iniziare

La prima cosa che vedrete è la mappa della discarica spaziale. Usate il vostro joystick per spostare l'indicatore da una nave all'altra e scegliere il vostro punto di partenza. Quando l'indicatore passa sopra una nave si trasforma da semplice crocetta ad un numero. Questo rappresenta il livello -ovviamente più il numero è alto, più difficile è il rompicapo.

Selezionate "Terminal" (Terminale) per inserire una parola chiave relativa ad un livello precedentemente completato.

Schermate del gioco

Schermata del livello

Level (Livello) - il livello in cui vi trovate (ovviamente)

Title (Titolo) Stage (Fase) - Ogni livello è suddiviso in varie fasi.

Total Time (Tempo totale) - Non avete molto tempo perciò non cinsicchiate.

Explode in (Esplosioni) - In alcune fasi ci sono delle bombe che sono già programmate per esplodere. Prima che scoppino dovete piazzarle in modo tale che gli effetti dell'esplosione comportino il massimo vantaggio per voi.

Temperature (Temperatura) - indica la velocità con cui si scioglieranno tutti i cubi di ghiaccio di un dato livello. Le regolazioni possibili sono freddo, fresco, temperato e caldo!

Obstacles

Water

A little bit of water never hurt anyone. Except here, where it's very bad for you indeed. All blocks can be pushed into shallow water to make stepping stones, but will sink away in deep water.

Floor Switch

Some doorways look like they'll never stay open. But push a block onto a floor switch (if you can find one) and life becomes a lot simpler.

Glue

Strong stuff this glue. Only affects blocks which stop on it e.g. a slippery block will glide right over it.

Ice

It's slippery, it's slidey, it'll make blocks very difficult to control.

Spinners

Not the 70s folk group, but a useful way of turning blocks around.

Use them to change the orientation of keys, magnetic blocks and wheeled blocks.

Wall Switches

Put the key in and open the door.

Power Switches

Use these to turn the lights on and off. Turn the lights off and it is safe to walk on power squares. But beware, powered blocks will also be turned off e.g. electro-magnets will stop, water frozen by freezers will melt.

.....

Controlli della tastiera

P - Mette il gioco in pausa. Premete nuovamente P per riavviarlo.

Q - Abbandona

ESC/SPAZIO - Rinunciate a questo livello e riprovateci (ma perdetevi una vita)

M - Commuta la musica accesa/spenta.

INVIO - Come Fire sul joystick.

TASTI CURSORE - Come sinistra, destra, su e giù sul joystick.

Riempibuchi

I normali blocchi mobili sono di tre diverse dimensioni e pesi, questo è importante quando cercate di muoverli.

Leggeri - potete spingerne due per volta

Medi - potete spingerne soltanto uno per volta

Pesanti - sono così pesanti che dovrete mettergli delle ruote prima che possiate spostarli.

I blocchi di acciaio sono lo stesso salvo che sono soggetti all'influenza dei blocchi magnetici.

I blocchi scivolosi sono di un unico formato ma quando li spingete continuano a muoversi fino a quando trovano un ostacolo.

Tutti i blocchi possono venire usati come riempibuchi ma alcuni hanno proprietà particolari, necessarie a completare alcuni rompicapi.

.....

Ice Blocks

Ice blocks can be used as hole fillers, but they'll melt eventually so you've got to be quick. Sometimes you might find that an ice block is too big to move but just be patient – when it's melted a bit it might be easier to shift.

Collectable Items

Heart

Replenishes lost energy.

Tractor Beam

Useful for pulling blocks and keys towards you.

Detonator

A good way to set off bombs.

Wheels

Heavy blocks won't move unless you put some wheels on them.

The wheels will be attached in the direction you are facing the block.

Power Up

Useful for moving blocks that are stuck in glue.

Magnet

Changes ordinary blocks to steel blocks

.....

Blocchi elettrici

Blocco congelatore

Congela zone d'acqua.

Blocco magnetico

Ci sono due tipi di blocchi magnetici: gli Orizzontali e i Verticali.

Questi respingono tutti i blocchi d'acciaio nelle direzioni corrispondenti.

Rampa Teleport

E' utile per muovervi e spostare i blocchi da una parte all'altra dello schermo.

Ma dovete usare un Ricevitore Teleport. I Teleport sono di due colori - verde e rosso.

Una rampa teleport verde vi trasporta verso il ricevitore verde, una rampa rossa verso il ricevitore rosso.

Ricevitore Teleport

Mettete il ricevitore nella posizione dove voi o i vostri blocchi dovrete trovarvi più tardi.

Quando avete bisogno d'usarlo dovete solo attivare la Rampa Teleport e spingervi sopra i blocchi. Questi riemergeranno dal ricevitore che si orientati nella direzione opposta.

.....

Game Screen

Score – just how many points have you got? Extra attempt awarded every 10000 points.

Attempts – how many you have left?

Bar Inventory (the boxes on the left) – anything you've picked up will be shown here.

A maximum of 4 items can be carried at any one time.

Press Fire to select an object (a detonator, for instance) and then press Fire again when you want to use it.

Level – Shows you which level you're on.

Heart & Red bar – Energy remaining.

Clock & Blue bar – Time remaining.

Controls

Joystick

Move Bill around the screen with Up, Down, Left and Right on the joystick.

Press fire to select objects from your inventory.

Press up & fire to operate switches/power switches

.....

Chiavi

Fatele entrare nei buchi sulle tubazioni per aprire più porte.

Blocco radioattivo

Estremamente pericolose, le radiazioni - state alla larga.

Le rampe Teleport verranno distrutte se ci spingerete sopra uno di questi blocchi.

Bombe

Gli esplosivi possono sempre essere utili, specialmente se dovete fare dei buchi nei muri che vi creano problemi.

Bonus Game

Fra un livello e l'altro c'è una piccola sequenza arcade, solo per darvi un po' di sollievo dopo tutto lo sforzo mentale che avete fatto. Non è difficile e la si completa facilmente -solo per divertirsi un po'.

Tutto quello che dovete fare è volare con la vostra capsula fino alla nave spaziale in modo che vi porti al prossimo livello. Non preoccupatevi se urtate i lati del corridoio, cercate solo di raccogliere il maggior numero possibile di punti extra volando sopra le monete, ma assicuratevi di evitare i missili.

.....

Playing X-IT

Bill is trapped and it's your job to get him home. You must fill the holes in front of each exit so that you can reach it safely. All you need to do is to push the blocks into the holes and that should do the trick. But it's not as simple as that. Well, it wouldn't be, would it?

The blocks are all different – some are too heavy to move, some are so slippy and slidey that they'll just keep moving until they hit something. The rooms are all different – some have slippery floors, some have gluey floors, some are just plain awkward.

Just stay calm. Keep thinking. And don't give up. You've got to rescue Bill to safeguard the future of humankind. Piece of cake.

Loading

N.B.

Always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game.

Failure to do so might result in virus contamination of the X-IT disks.

See the virus warning and warranty notice at the end of this manual for further information.

X-IT can run on an Amiga 500, 500+, 600 and 1200. It requires 1 Mb of memory.

Switch on the computer and insert Disk 1, then follow the instructions on screen.

.....

RE - Come sinistra, destra,
su e giù sul joystick.

Paul Evason
Lol Scragg
Chris Rowley
David Hackett
" G "
Simon Bond
Neil Beasley
Fleur Garret
Steve Arnold
Dave Arnold
Sarah Wallis
Greta Keen
Rob Finking
Simon Clements
Paul Tebbutt
David Dutton
Ainsley d Rowley

.....

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 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 Ltd. 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 executed 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 those conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product X-IT 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. X-IT cover illustration is Copyright © 1994 Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BO
Tel: 051 707 2333

Psygnosis Ltd (US Office), 675 Massachusetts Avenue, Cambridge, MA 02139 USA
Tel: 617 497 7794

X-IT is published under license from © 1994 Data Design Systems

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 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.

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 bruits, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. 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 - ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit X-IT, 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 X-IT est Copyright © 1994 Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BO
Tel: +44 - 51 - 709 5755

X-IT is published under license from © 1994 Data Design Systems.

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 infection 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.

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 aller Bildschirmtexte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd. 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 einzuladen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder anderartige Vervielfältigung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Missachtung dieser Bedingungen ist ein Verstoß von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt X-IT, 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 eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd. X-IT Einbandillustration Copyright © 1994 Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BO
Tel: +44 - 51 - 709 5755

X-IT is published under license from © 1994 Data Design Systems

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, da 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 Einsatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt 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.

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 esige. 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. 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 X-IT 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 X-IT e Copyright © 1994 della Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BO
Tel: +44 - 51 - 709 5755

X-IT is published under license from © 1994 Data Design Systems

Limiti di Garanzia

I dischetti inclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di "Virus". È 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 statali.