

# AWESOME



**WARNING**

It is a criminal offense to sell, hire,



**PIRACY  
IS THEFT**

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.

Taken from Amiga-Manuals-Website



## **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**



**OWME**

**AWVEE**

**C O N T E N T S**

<b>E N G L I S H</b>	<b>4</b>
<b>F R E N C H</b>	<b>1 8</b>
<b>G E R M A N</b>	<b>3 0</b>
<b>I T A L I A N</b>	<b>4 5</b>

**AWVES**

**S O O M W E**



# 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**



# 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*



*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 mucho 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 . . .*



## *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



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, foraying 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 . . .



# 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.





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.



# 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:    | Volcurn   |
| 5. | Desert World:  | Grosbar   |
| 6. | Organic World: | Bacillius |
| 7. | Ice World:     | Cryogene  |
| 8. | Dead World:    | Morb      |

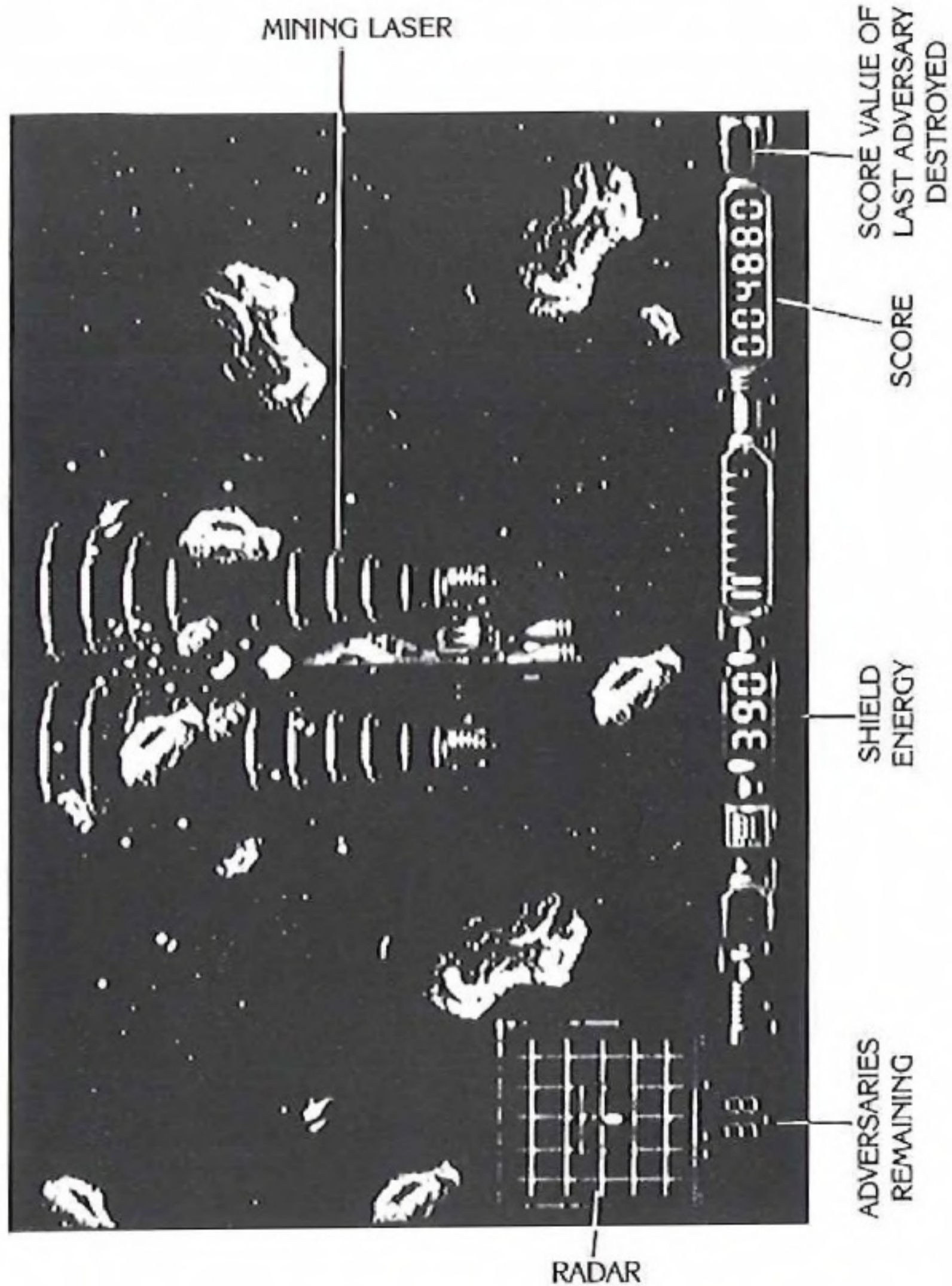
Once trading is complete and you've selected your next destination, pressing Exit will take you back to the logon screen from where you select Return To Ship to continue your journey.

## YOUR OBJECTIVE

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



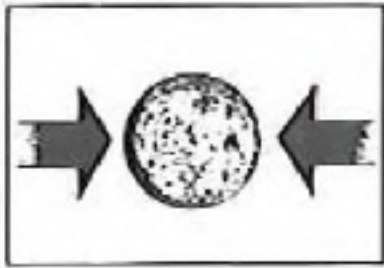
# SCREEN DISPLAY



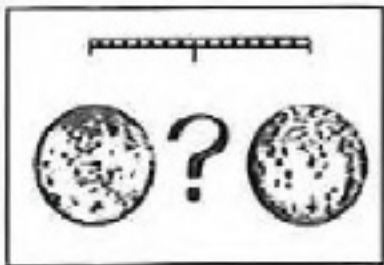


## CONTROLS

### 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.*



### **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:*

*Unpause:*

*Restart:*

*Delete*

*Help*

*Escape*





# ***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.



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





# 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 purchasers 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



# 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 attendent qu'un vaisseau*



*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'Elapidae, 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'astéroïdes 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.*



## *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



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 enleve 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.



# 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.





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.



## 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      |

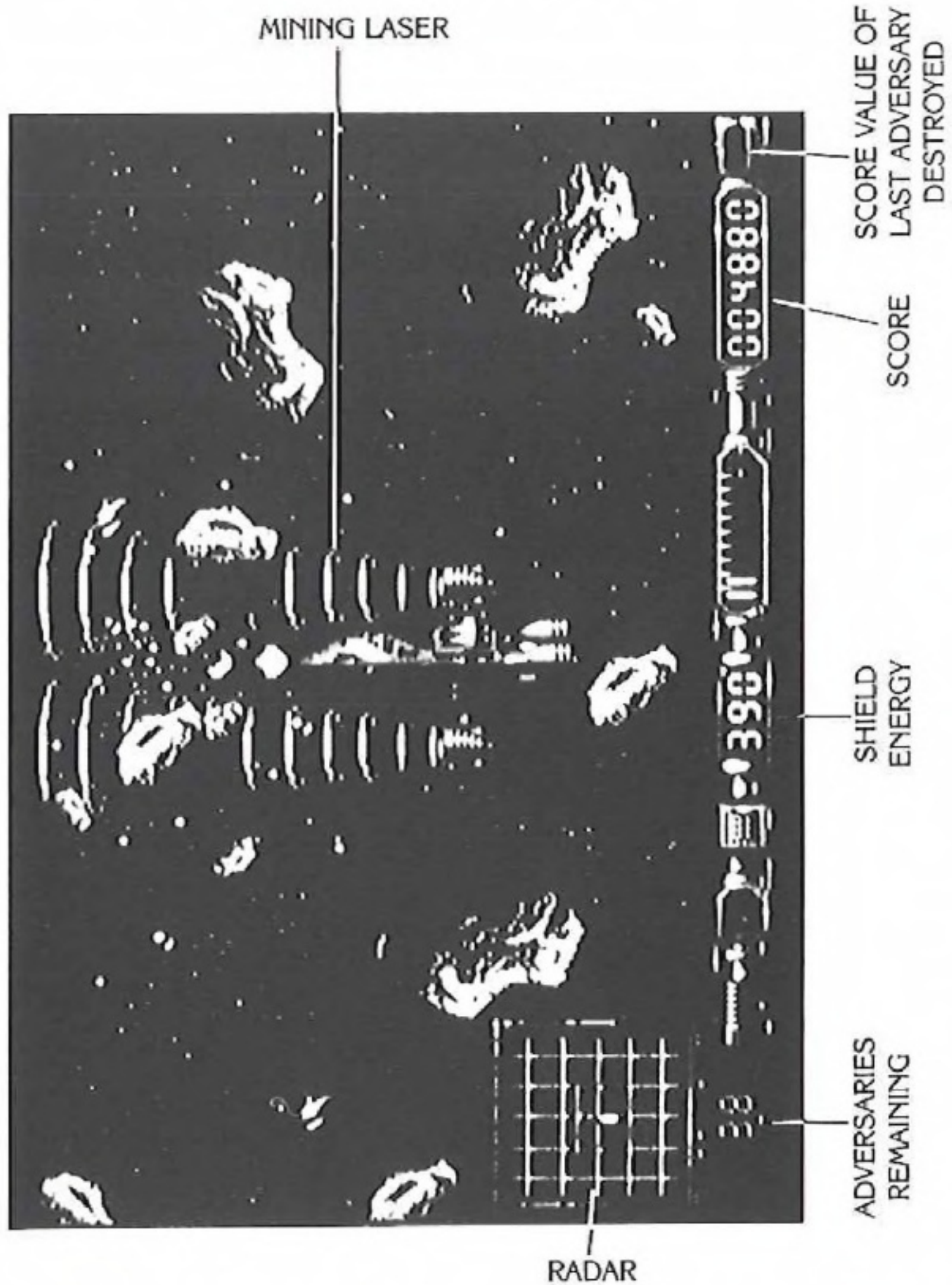
Une fois vos transactions achevées et votre destination sélectionnée, appuyer sur "Exit" (sortie) vous ramènera sur l'écran de connexion au réseau, d'où il vous suffit de sélectionner "Return To Ship" pour poursuivre votre périple.

### VOTRE OBJECTIF

Quitter le système octarien avant sa destruction.



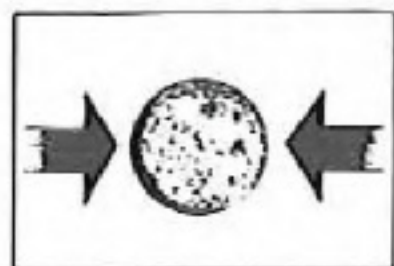
# SCREEN DISPLAY





## LES COMMANDES

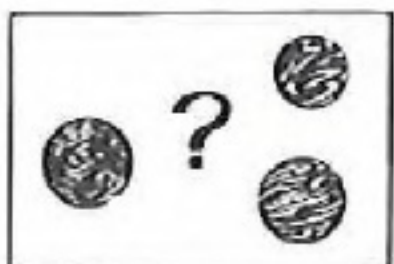
### Ecran navcom



*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 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-circuiteur radial*

### **Les touches**

*Mettre en pause:*

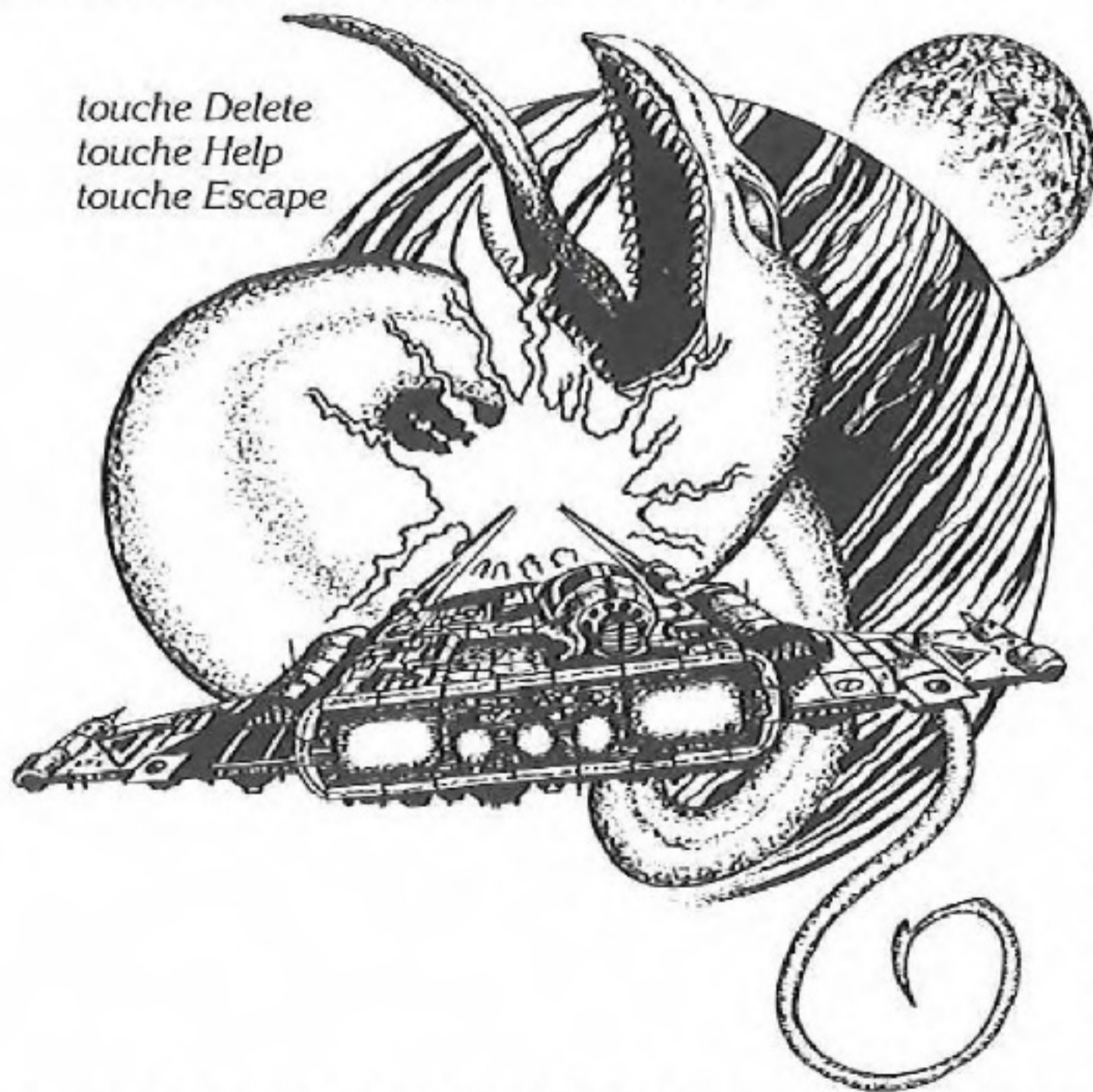
*touche Delete*

*Annuler la pause:*

*touche Help*

*Recommencer:*

*touche Escape*





## **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.



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: Cormac 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 développions, 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



## **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**



# LADLEANWEISUNGEN

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 spielst 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.



# 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.*



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: Diogem 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 wegfliegen 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 abzujagen. 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 . . .



# ***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



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.



# DAS SPIEL

Du befehlighst 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.





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; schießt 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.



# Die Schiffsausrüstung bietet:

- Spherical Bombs (Kugelbomben)
- Peripheral Gun (Bordkanone)
- Pulse Laser (Pulslaser)
- 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

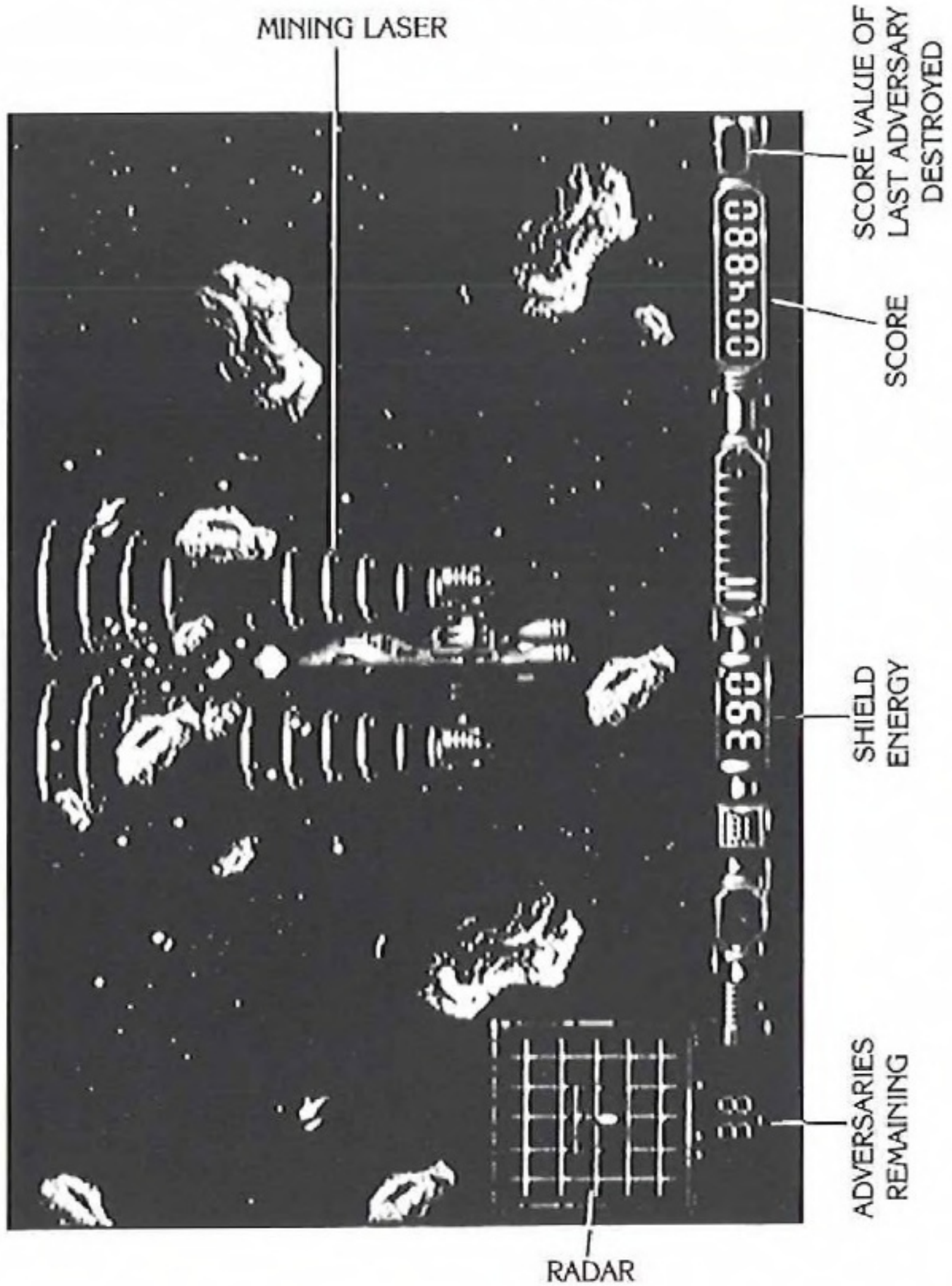
- |    |                  |          |
|----|------------------|----------|
| 1. | Wasserwelt:      | Aquoss   |
| 2. | Leere Welt:      | Tundrars |
| 3. | Waldwelt:        | Folias   |
| 4. | Lavawelt:        | Volcurn  |
| 5. | Wüstenwelt:      | Grosbar  |
| 6. | Organische Welt: | Baccilus |
| 7.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



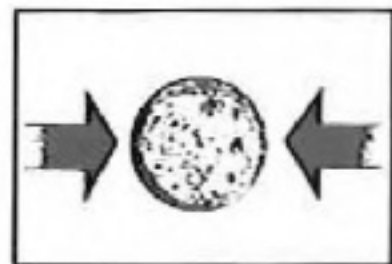
# SCREEN DISPLAY



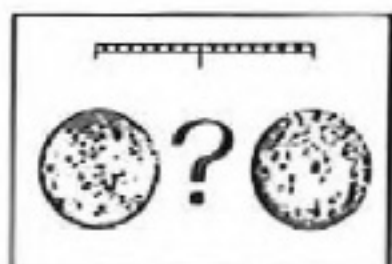


## STEUERUNG:

### Navcom-Bildschirm



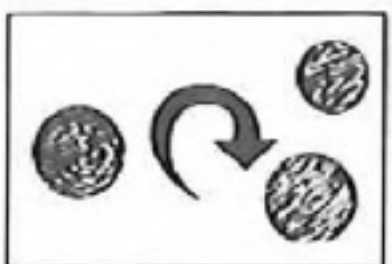
*Klicke dieses Symbol an und dann "next-destination"-Planet, um das neue Ziel festzulegen.*



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



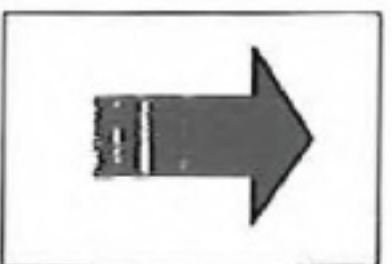
*Bringt die Navcom-Anzeige wieder auf Normalzeit.*



*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.*



### **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 Feuern 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*





# ***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 allzu viele 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.



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



## **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



# 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 lasciare Octaria prima che esploda.

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

I pirati saccheggiano e non si fermano davanti a niente per ottenere quello che vogliono. Dovrai uscire da ogni attacco raccogliendo articoli tipo celle energetiche, (se non stai attento) 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





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 alieni devono essere annientati, prima che una freccia appaia 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 alieni. 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.



## 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 quadrare.

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 dei 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      |

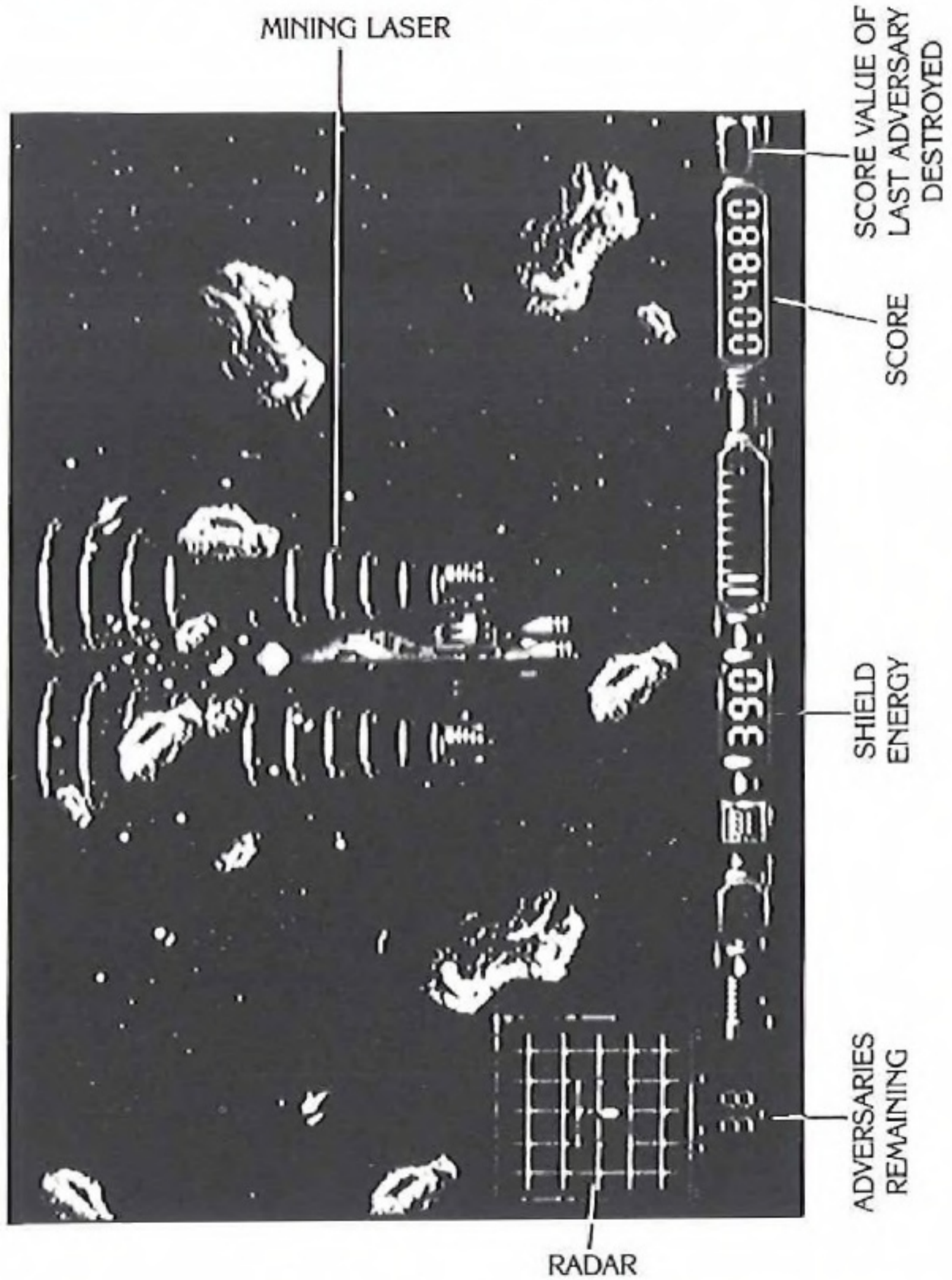
Una volta che la compravendita è completata e hai selezionato la destinazione seguente, premendo Exit ti porterai indietro allo schermo logon, dove selezionerai Return To Ship continuare il tuo viaggio.

### IL TUO SCOPO:

Uscire dai sistema Octarian prima che venga distrutto.



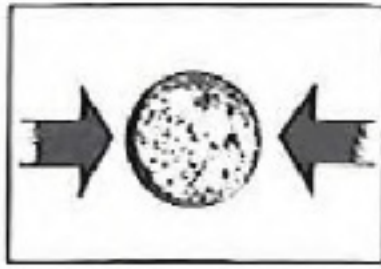
# SCREEN DISPLAY



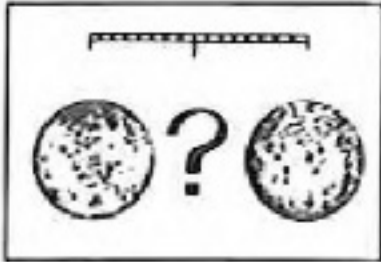


## CONTROLLI

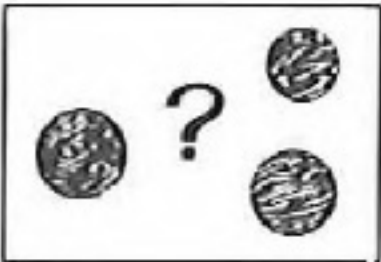
### Schermo Navcom



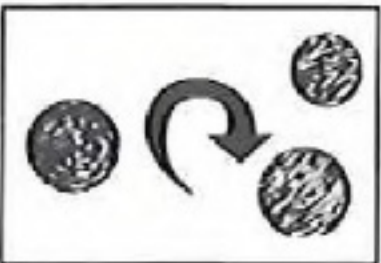
*Clicca su questo poi sui pianeta "next-destination"*



*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.*



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



*Pagina seguente (se applicabile)*



*Ti porta indietro allo schermo Logon*

*Clicca su un pianeta per averne delle informazioni.*

*Solo loone rilevanti sono accessibili.*



### **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 au 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:*

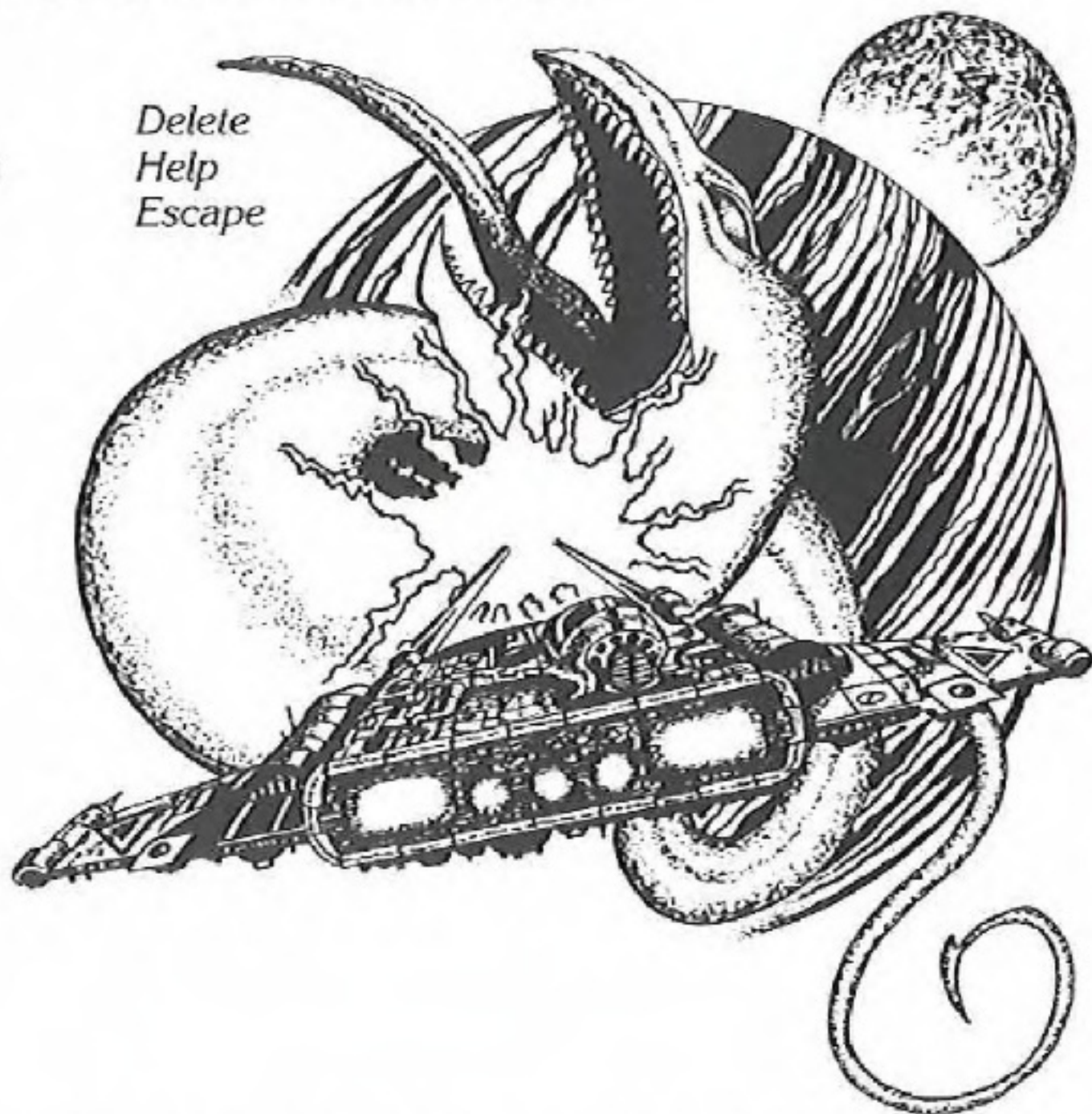
*Pausa non selezionata:*

*Restart:*

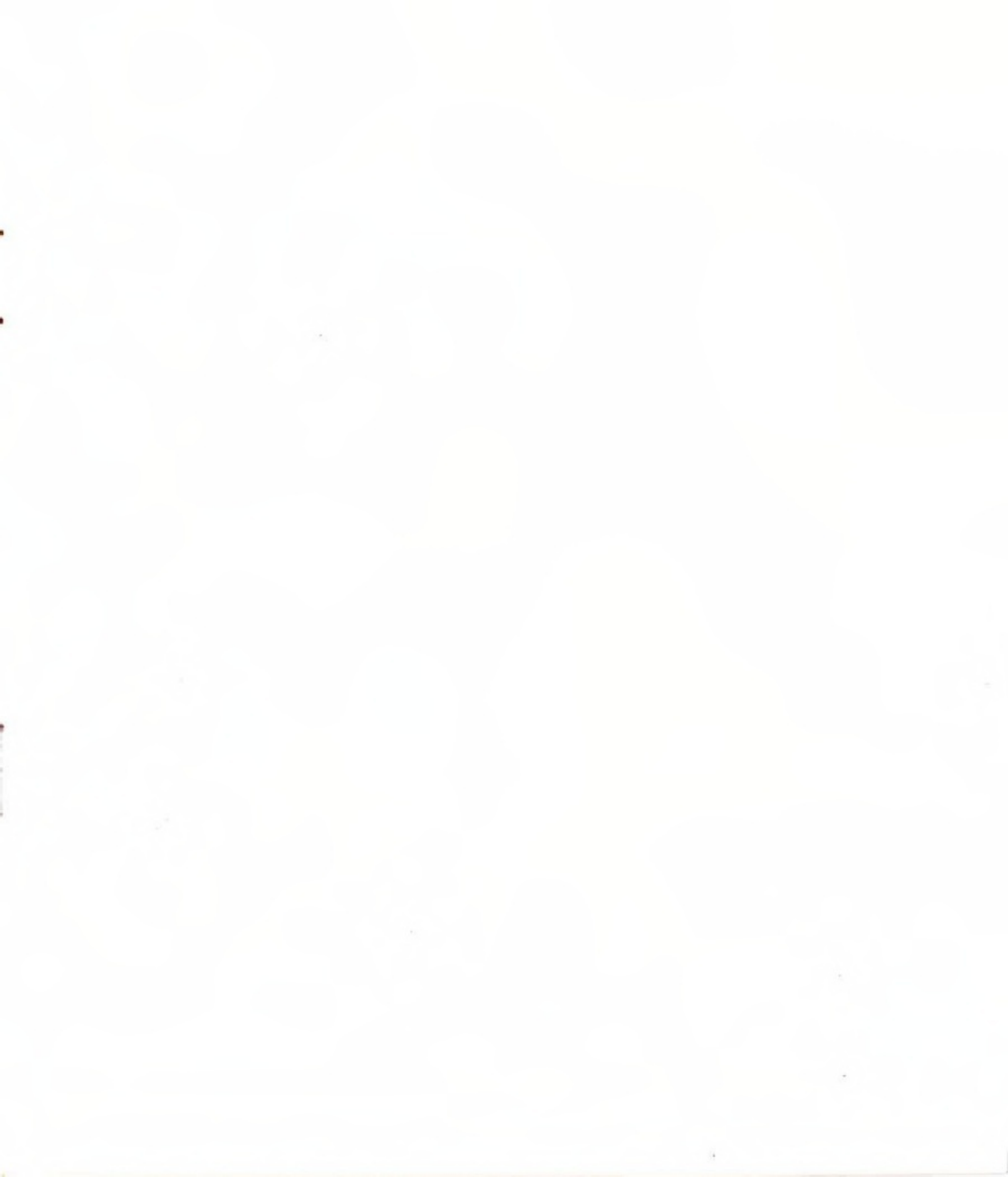
*Delete*

*Help*

*Escape*









**COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.**