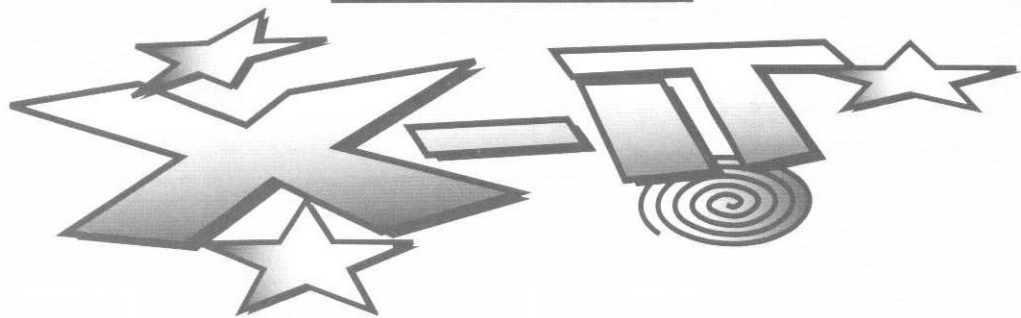


THE MANUAL



Introduction

Bill has decided he's going to give up fish and chips. They're bad for his health. The last time he had any, he was kidnapped by aliens and dumped in a deep space junk yard to find his own way home...

He was walking home from the chip shop, minding his own business and humming a merry tune, when suddenly there was something of a commotion in his neighbour's garden. He peered into the hedge to see what was what and came face to face with a small green bloke with a very big gun. It didn't look like he was going to be home in time for Star Trek.

The aliens, for that's what they were, took Bill aboard their magnificent gleaming space ship and took him to their laboratory. They wanted to find out more about the people of Earth before they launched their invasion.

They put him in the intergalactic equivalent of a rat maze to find out just how clever and resourceful humans are. If he could escape from their traps in the allotted time, then the people of Earth would be far too clever and cunning to be worth attacking and the aliens would turn their attentions elsewhere – apparently the people of Ursa Minor Gamma are a bit on the dim side.

So, Bill will be trapped forever in an alien junk yard and the Earth will be invaded if you fail. And besides, he's quite a nice bloke. You'd better get to work...

.....

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 slippery 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.

Getting Started

The first thing you'll see is the map of the space junk yard. Use your joystick to move the pointer from ship to ship to select your starting point. As the pointer passes over a ship, it will change from a simple cross to a number. This is the level – obviously, the higher the number, the more difficult the puzzles.

Select 'Terminal' to enter a password for a previously completed level.

Playing Screens

Level screen

Level – the level you're on (of course)

Title Stage – each level is split into several stages.

Total Time – You haven't got long, so don't hang about.

Explodes in – some stages have bombs which are already set to explode.

You must get them to where they'll do the most good before they do explode.

Temperature – indicates the rate at which any ice blocks on the level will melt.

Possible settings cold, cool, warm and hot!

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

Keyboard controls

P – Pauses the game. Press P again to resume.

It also allows scrolling around the screen to view the level

Q – Quit

ESC/SPACE – Give up this level and have another go (but you lose a life).

M – Toggles music on/off.

RETURN – Same as fire on joystick

CURSOR KEYS – Same as left, right, up, down on joystick

Hole Fillers

The ordinary moveable blocks come in three different sizes and weights and this makes all the difference when you're trying to move them.

Lightweight – you can push two at a time

Medium – you can only push one at a time

Heavyweight – they're so heavy you'll need to put wheels on them before you can move them at all.

Steel blocks are the same except that they can also be affected by magnetic blocks.

Slippy blocks only come in one size but when you push them they'll keep moving until something gets in their way.

All the blocks can be used as fillers, but some blocks have special properties that are needed to complete some of the puzzles.

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.

Power Blocks

Power Blocks must be placed on a power supply in order to work.

Freezer Block

Freezes areas of water.

Magnetic Block

There are two types of magnetic block; Horizontal and Vertical.

These repel all steel blocks in the corresponding directions.

Teleport Pad

Useful for moving yourself and blocks to other parts of the screen. But you must use a Teleport Receiver. Teleports come in two colours - green & red. A green teleport pad transports you to the green teleport receiver and a red pad to the red receiver.

Teleport Receiver

Move the receiver to wherever you or your blocks are going to need to be later on. When you need to use it, just power up the Teleport Pad and push blocks onto it. They'll emerge from the receiver facing in the opposite direction.

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.

Key

Fit them into the keyholes in the piping to open more doorways.

Radiation Block

Extremely dangerous stuff, that radiation – keep well away.

Teleport pads will be destroyed if you push one of these onto it.

Bombs

Explosives can always be useful, especially if you need to blow holes in troublesome walls.

Bonus Game

Between each stage there's a short arcade sequence just to give you a bit of a break from all the brainwork. It's not difficult, nor is it hard to complete – it's just a bit of fun.

Just fly your shuttle pod up to the spacecraft so that it can take you up to the next level. Don't worry about hitting the sides of the corridor, just try to collect as many extra points as you can by flying over the coins but be sure to avoid those missiles.

Credits

Original Concept and Design

Design

Graphics

Music

Rendered Sequences

Producer

Special Thanks To

Additional Level Design

Manual Words & Packaging

Manual Packaging & Design

Manual Editor

Stephen Bond

Richard Hackett

Stephen Bond

Marcus Stringer

Darren Wood

Dalien

Greg Duddle

Dave Sarjantson

Owen Williams

Stefan Boberg

Arno Hollisi

David Hackett

Marcus Stringer

Richard Hackett

Tim Norris

Hesketh Design, Southport

Huw Thomas

Playtesters

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

John Horton

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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 apparaître alors même 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 médecin 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 médecin.

Introduction

Bill a décidé d'arrêter le steak-frites - c'est mauvais pour sa santé. La dernière fois qu'il en a mangé, il a été kidnappé par des aliens et abandonné dans un gigantesque dépotoir, loin de chez lui...

Alors qu'il revenait tranquillement à la maison, un cornet de frites à la main, fredonnant un air joyeux, il fut surpris par un objet bizarre posé dans le jardin de son voisin. Il s'approcha alors, regarda par dessus la haie et se trouva nez à nez avec un petit homme vert armé d'un énorme fusil...

Les aliens firent monter Bill à bord de leur magnifique vaisseau spatial avant de l'emmener dans un laboratoire. Ils voulaient en savoir plus sur les terriens avant de lancer leur invasion.

Ils firent sur lui des tas d'expérience comme s'il n'était qu'un rat, dans l'intention de connaître le degré d'intelligence et les ressources de l'homme. Si seulement il pouvait s'échapper de ce piège à temps et prévenir les hommes... ils pourraient se préparer à l'attaque et alors, les aliens n'auraient plus qu'à aller voir ailleurs dans l'espoir d'y trouver des habitants moins intelligents et moins rusés que nous, comme par exemple, ceux de Ursa Minor Gamma.

Si vous échouez, Bill restera bloqué à jamais dans ce dépotoir extra-terrestre et la Terre sera envahie, alors... A vous de jouer !

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.

Commencer à jouer

La première image qui apparaît à l'écran est la carte de l'espace. Utilisez votre joystick pour vous déplacer de vaisseau en vaisseau et sélectionner ainsi votre point de départ. Quand le pointeur représenté par une simple croix, passe sur un vaisseau, il se transforme en nombre. Plus le nombre est élevé, plus le niveau est difficile.

Sélectionnez "Terminal" pour entrer un mot de passe et revenir à une partie précédemment enregistrée.

Ecrans de jeu

Ecrans de Niveau

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

Title (Titre) Stage - Chaque niveau est divisé en plusieurs stages

Total Time (Temps Imparti) - Vous n'avez pas beaucoup de temps, dépêchez-vous !

Explodes in (Explosion) - Dans certains stages, des bombes sont prêtes à exploser.

Vous devez les transporter là où elles vous avantageront en explosant.

Température - Indique le degré qui fera fondre les blocs de glace. Il est possible de la régler sur froid, tiède, chaud et brûlant.

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.

Clavier

P - Pause. Appuyer une nouvelle fois sur Pause pour reprendre la partie.

Q - Quitter la partie

ECHAP/ENTREE - Abandonner ce niveau et recommencer une nouvelle partie (vous perdez cependant une vie).

M - Mettre la musique sur Marche ou Arrêt (on/off).

ENTREE - Même fonction que le bouton "Fire" du joystick

FLECHES - Mêmes fonctions que les boutons directionnels du joystick

Hole Fillers ("Remplisseurs" de Trous)

Les blocs mobiles ordinaires peuvent être de tailles et de poids distincts (trois au total).

C'est ce qui fait toute la différence lorsque vous essayez de les déplacer.

Poids plume - Vous pouvez pousser deux blocs à la fois

Poids moyen - Vous ne pouvez pousser qu'un seul bloc

Poids lourd - Ils sont si lourds que vous devrez leur mettre des roues pour pouvoir les déplacer

Pour les blocs de metal, c'est la même chose, sauf qu'ils peuvent être en plus affectés par des blocs magnétiques.

Les blocs glissants n'existent qu'en une seule taille mais, lorsque vous les poussez, ils glissent et ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent un obstacle sur leur chemin.

Tous les blocs peuvent être utilisés pour remplir des trous mais certains d'entre eux ont des propriétés qui sont nécessaires pour résoudre certaines énigmes.

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.

Pouvoirs des Blocs

Freezer Block (Bloc Congélateur)

Transforme l'eau en glace

Magnetic Block (Bloc Magnétique)

Il existe deux types de blocs magnétiques : Horizontaux et Verticaux.

Ils repoussent tous les blocs de métal.

Teleport Pad (Téléporteur)

Utile pour vous téléporter ou téléporter vos blocs à un autre endroit de l'écran.

Vous devez utiliser un Récepteur de Téléportation pour réapparaître.

Les téléporteurs sont de deux couleurs - verts et rouges. Un Téléporteur vert vous transporte vers un Récepteur vert et un Téléporteur rouge, vers un Récepteur rouge.

Teleport Receiver (Récepteur de Téléportation)

Déplacez le Récepteur à l'endroit où vous (ou vos blocs) desirerez aller plus tard.

Lorsque vous avez besoin de l'utiliser, mettez en marche le Téléporteur et poussez les blocs dessus. Ils disparaîtront avant de réapparaître dans le Récepteur de Téléportation situé dans la direction opposée.

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. Eteignez 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.

Key (Clés)

Insérez-les dans les trous de serrure pour ouvrir plus de portes.

Radiation Blocks (Blocs de Radiation)

Faites attention, ils sont extrêmement dangereux ! Si vous en placez sur un téléporteur, ce dernier sera détruit.

Bombs (Bombes)

Les explosifs peuvent toujours être utiles, surtout lorsque vous désirez détruire un mur un peu trop gênant.

Jeu Bonus

Entre chaque niveau, vous pourrez vous reposer l'esprit avec une petite sequence arcade. Ce n'est pas difficile et cela permet de se détendre.

Pilotez votre nacelle jusqu'au vaisseau spatial afin qu'il vous emmène dans le niveau supérieur. Ne vous affolez pas si vous heurtez les parois du corridor, ce n'est pas grave. Vous devez surtout collecter le plus de points possible tout en essayant d'éviter les missiles.

Crédits

Concept original et Design

Design

Graphismes

Musique

Séquences cinématiques

Producteur

Remerciements particuliers

Design Niveaux Supplémentaires

Texte Packaging et Manuel

Design Packaging et Manuel

Stephen Bond

Richard Hackett

Stephen Bond

Marcus Stringer

Darren Wood

Dalien

Greg Duddle

Dave Sarjantson

Owen Williams

Stefan Boberg

Arno Hollisi

David Hackett

Marcus Stringer

Richard Hackett

Tim Norris

Hesketh Design, Southport

Huw Thomas

Testeurs

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

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 Videospiels 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 Videospiels 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 wurde. 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 Erdmenschen zu machen. Wenn es Bill gelingen würde, ihren Fallen in der festgesetzten Zeit zu entgehen, wurde dies den Außerirdischen zeigen, daß die Erdmenschen 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 ...

Das Spiel

Bill sitzt in der Falle, und nur du kannst ihn befreien. Füll die Löcher vor den Ausgängen aus, damit du sie sicher erreichen kannst. Es genügt, die Klötze in die Löcher zu schieben.

Allerdings ist das nicht ganz so einfach wie du vielleicht denkst. Oder doch?

Die Klötze sind ganz unterschiedlich: Manche sind zu schwer zum Verschieben, manche so glitschig, daß sie so lange weiterrutschen, bis sie gegen ein Hindernis stoßen.

Auch die Räume sind ganz unterschiedlich: In manchen ist der Boden rutschig, in manchen klebrig, und manche Räume sind schlichtweg ungemütlich.

Verlier nicht die Nerven, und überleg dir gut, was du tust. Und gib vor allem nicht auf.

Du mußt Bill befreien, um die Menschheit zu retten. Nichts einfacher als das.

Laden

Hinweis:

Vor Laden des Spiels muß das Gerät mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet sein.

Andernfalls besteht die Gefahr, daß die X-IT-Disketten von einem Virus befallen werden.

Siehe dazu die Virus-Warnung und Garantie am Ende dieser Anleitung.

X-IT kann auf den Systemen Amiga 500, 500+, 600 und 1200 betrieben werden.

Dazu ist mindestens 1 MB Arbeitsspeicher erforderlich.

Das Gerät einschalten, Diskette 1 einlegen und den Bildschirmanweisungen folgen.

.....

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 Eisklötze auf der Ebene früher oder später.

Spiel-Bildschirm

Score (Punkte) – Wie viele Punkte hast du gesammelt?

Für 10 000 Punkte gibt es ein Extra-Leben.

Attempts (Versuche) – Wie viele Leben hast du noch?

Balken

Inventory (Inventar) – Anzeige aller aufgenommenen Gegenstände. Zum Auswählen eines Gegenstandes (z. B. Detonator) die Feuertaste drücken, und zum Einsetzen des Gegenstandes die Feuertaste erneut drücken.

Level (Ebene) – Anzeige der aktuellen Ebene

Herz + roter Balken – Verbleibende Energie

Uhr + blauer Balken – Verbleibende Zeit

Spielsteuerung

Joystick

Durch Drücken des Joysticks nach oben, unten, rechts oder links läuft Bill auf dem Bildschirm in die entsprechende Richtung.

Mit der Feuertaste lassen sich im Inventar Gegenstände auswählen.

Durch Oben + Feuertaste lassen sich die verschiedenen Schalter betätigen.

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 Klotze sind in drei verschiedene Größen und Gewichtsklassen unterteilt. Deshalb lassen sie sich unterschiedlich leicht verschieben.

Leicht – Es lassen sich zwei Klotze 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 Stahlklotze – mit dem Unterschied, daß diese auch durch magnetische Klotze verschoben werden können.

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

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

Eisklötze

Eisklotze können zum Ausfüllen der Löcher eingesetzt werden.

Da sie jedoch früher oder später schmelzen, ist Eile geboten. Wenn ein Eisklotz so schwer ist, daß er nicht verschoben werden kann, hilft schon ein wenig Geduld.

– sobald der Klotz etwas geschmolzen ist, läßt er sich schon viel leichter bewegen.

Aufnehmbare Gegenstände

Herz

Stellt verbrauchte Energie wieder her.

Zugstrahl

Mit diesem kannst du Klotze und Schlüssel anziehen.

Zündsatz

Dieser zündet Bomben.

Räder

Schwere Klotze lassen sich nur mit Hilfe von Rädern bewegen.

Die Räder sind in Blickrichtung auf den Klotz anzubringen.

Energie

Energie ist hilfreich, um durch Klebstoff blockierte Klotze zu bewegen.

Magnet

Durch einen Magneten läßt sich ein gewöhnlicher Klotz in einen Stahlklotz verwandeln.

Energie-Klötze

Gefrier-Klotz

Dieser verwandelt Wasserflächen in Eis.

Magnetischer Klotz

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

Teleportfeld

Dies ist eine sehr hilfreiche Einrichtung, um in einen anderen Bildschirm zu gelangen bzw. Klötze 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 Klötze später benötigen wirst. Wenn es dann soweit ist, genügt es, das Teleportfeld zu aktivieren und Klötze darauf zu schieben. Sie verlassen den Ausgang dann in umgekehrter Richtung.

Hindernisse

Wasser

Ein bißchen Wasser hat noch niemandem geschadet. Nur hier kann es großen Schaden anrichten. Alle Klotze können in flaches Wasser geschoben werden, damit Pfützen überquert werden können. Doch in tiefem Wasser versinken sie.

Fußbodenschalter

Manche Eingänge sehen aus, als ob sie niemals offen bleiben. Wenn du aber einen Klotz auf einen Fußbodenschalter schiebst (falls du einen findest), wird die Sache schon leichter.

Klebstoff

Dieser Klebstoff ist ausgesprochen hartnäckig. Allerdings blockiert er nur Klotze, die auf ihm abgestellt werden. Ein glitschiger Klotz rutscht zum Beispiel weg.

Eis

Eis ist glatt und rutschig. Deshalb geraten Klotze auf Eis leicht außer Kontrolle.

Weiche

Ein nützliches Hilfsmittel zum Drehen von Klotzen. Du kannst die Weiche benutzen, um die Orientierung von Schlüsseln, magnetischen Klotzen und Klotzen mit Rädern zu ändern.

Wandschalter

Steck den Schlüssel hinein, und öffne die Tür.

Netzschalter

Mit diesen kannst du Licht ein- und ausschalten. Wenn das Licht ausgeschaltet ist, kannst du elektrische Felder betreten. Aber Vorsicht – elektrische Klotze sind dann ebenfalls ausgeschaltet, was bedeutet, daß Elektromagneten ihre Wirkung verlieren, durch Gefrier-Klotze gefrorenes Wasser schmilzt usw.

Schlüssel

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

Radioaktiver Klotz

Von diesen Klotzen 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 mußt, 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 mußt du dich in acht nehmen.

Dank

Konzept und Design

Design

Graphik

Musik

Rendering-Sequenzen

Produktion

Besonderen Dank

Stephen Bond,

Richard Hackett

Stephen Bond

Marcus Stringer

Darren Wood

Dalien

Greg Duddle

Dave Sarjantson,

Owen Williams,

Stefan Boberg,

Arno Hollisi

David Hackett,

Marcus Stringer,

Richard Hackett

Hesketh Design, Southport

Huw Thomas

Design von Zusatzebenen

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

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
 - Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

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, perchè 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 cavie 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 obbiettivi - 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...

Giocare a X-IT

Bill è intrappolato ed è compito vostro riportarlo a casa. Dovete riempire i buchi che si trovano davanti alle uscite in modo che le possiate raggiungere in tutta sicurezza. Tutto quello che dovete fare è spingere i blocchi nei buchi, questo dovrebbe bastare. Ma non è così semplice. Sennò sarebbe troppo facile, no?

I blocchi sono diversi fra loro - alcuni sono troppo pesanti per venire spostati, alcuni sono così scivolosi e scorrevoli che continuano a muoversi sino a quando non si scontrano con qualcosa. Le camere sono diverse le une dalle altre - alcune hanno il pavimento scivoloso, altre il pavimento appiccicoso altre ancora sono semplicemente impraticabili.

Conservate la calma. Continuate a pensare. E non gettate la spugna. Dovete salvare Bill per salvaguardare il futuro dell'umanità. Una cosa da niente.

Caricamento

N.B.

Spegnete sempre la vostra macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se non lo fate i dischi di X-IT potrebbero venire contaminati da un virus. Per ulteriori informazioni a questo proposito consultate l'avvertenza sul virus e la nota della garanzia alla fine del presente manuale.

X-IT può girare su Amiga 500, 500+, 600 e 1200. Richiede 1 Mb di memoria.

Accendere il computer ed inserire il Disco 1, quindi seguire le istruzioni sullo schermo.

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!

Schermata del gioco

Score (Punteggio) - Quanti punti avete? Ogni 1000 punti viene concessa una vita in più.

Attempts (Tentativi) - quante vite vi rimangono?

Bar (Barra)

Inventory (Inventario) - qui viene mostrata qualsiasi cosa abbiate preso.

Premete Fire per selezionare un oggetto (per esempio un detonatore) e poi premete di nuovo Fire quando volete usarlo.

Level (Livello) - Vi mostra a quale livello vi trovate.

Cuore e Barra rossa - Energia rimanente.

Orologio e Barra blu - Tempo rimanente.

Controlli

Joystick

Spostate Bill sullo schermo con le direzioni Up (Su), Down (Giù), Left (Sinistra) e Right (Destra) sul joystick.

Premete Fire per selezionare gli oggetti del vostro inventario.

Premete Up e Fire per usare gli interruttori/interruttori di potenza.

Controlli della tastiera

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

Q - Abbandona

ESC/SPAZIO - Rinunciate a questo livello e riprova-teci (ma perdete 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.

Blocchi di ghiaccio

I blocchi di ghiaccio possono venire utilizzati come riempibuchi ma prima o poi si scioglieranno quindi dovete fare in fretta. Di volta in volta potrete trovare un blocco di ghiaccio troppo grande per venire spostato, siate pazienti -quando si scioglie un po' sarà più facile da girare.

Oggetti che si possono raccogliere

Cuore

Rende l'energia perduta.

Raggio trattore

Utile per tirare verso di voi i blocchi e le chiavi.

Detonatori

Il miglior modo di far esplodere le bombe.

Ruote

I blocchi pesanti non si spostano a meno che non vi mettiate delle ruote.

Le ruote verranno attaccate nella direzione in cui voi guardate il blocco.

Extra potenza

Utile per spostare i blocchi che sono trattenuti dalla colla.

Calamita

Trasforma i blocchi normali in blocchi di acciaio.

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.

Ostacoli

Acqua

Un po' d'acqua non fa male a nessuno. Salvo che in questo caso, dove fa davvero male alla salute. Tutti i blocchi possono venire spinti nell'acqua bassa per guardarla ma colano a picco in acque profonde.

Interruttori sul pavimento

Alcune porte danno l'impressione di non voler restare aperte per niente al mondo. Ma spingete un blocco sull'interruttore situato sul pavimento (se potete trovarlo) e vi faciliterete di molto la vita.

Colla

Tenace questa colla. Attacca solo i blocchi che si fermano su di lei, ciò significa che un blocco scivoloso ci scivolerà sopra come niente.

Ghiaccio

E' scivoloso, sdruciolevole e rende molto difficile il controllo dei blocchi.

Spinners (Filatoi)

Non si tratta del gruppo folk degli anni '70 ma di un utile sistema di far girare i blocchi. Usateli per cambiare l'orientamento delle chiavi, dei blocchi magnetici e dei blocchi con le ruote.

Interruttori da muro

Inserite la chiave e aprite la porta.

Interruttori elettrici

Usateli per accendere e spegnere le luci. Spegnete le luci e sarà sicuro camminare sui quadrati elettrici. Ma attenzione perché si spegneranno anche i blocchi alimentati dall'elettricità, vale a dire le elettroculamite smetteranno di funzionare e l'acqua congelata dai congelatori si scioglierà.

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.

Realizzazione

Ideazione e Progettazione

Design

Grafica

Musica

Rappresentazione sequenze

Producer

Si ringraziano

Design addizionale del livello

Collaudatori del gioco

Stephen Bond

Richard Hackett

Stephen Bond

Marcus Stringer

Darren Wood

Dalien

Greg Duddle

Dave Sarjantson

Owen Williams

Stefan Boberg

Arno Hollisi

David Hackett

Marcus Stringer

Richard Hackett

Hesketh Design, Southport

Huw Thomas

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

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING ANY VIDEO GAME
OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions -

IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING PRECAUTIONS
WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen, position yourself when linking the cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games.

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 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 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 not 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 4BQ
Tel: 051 707 2333

Psygnosis Ltd (US Office), 675 Massachusetts Avenue, Cambridge, MA 02139 USA
Tel: 617 497 7734

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 disk 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 voulons 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 bruitages, 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 copie ou toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de dérivées, 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 si 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 and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.
L'illustration de la couverture de X-IT est Copyright © 1994 Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 707 2333

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 du code 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 Psychosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichten, 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 Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird verbreitet von Psychosis 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 verbreitet 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 andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mäßigung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psychosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psychosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt X-IT, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psychosis Ltd, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts in irgendeiner Form übertragen, noch in irgendeinem elektronischen Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psychosis Ltd.

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

Psychosis Ltd, South Harrington Building
Setton Street, Liverpool L3 4BQ
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. Sie liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem "Virus" zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde.

Psychosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psychosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psychosis 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 Psychosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte:

NUR DIE DISKETTEN an Psychosis Ltd.

Questo è un prodotto con copyright

La Psychosis 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 Psychosis 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 e altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psychosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psychosis Ltd.

Il prodotto denominato X-IT il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psychosis 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 Psychosis Ltd.

Psychosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psychosis Ltd.
L'illustrazione di copertina di X-IT è Copyright © 1994 della Psychosis Ltd.

Psychosis Ltd, South Harrington Building
Setton Street, Liverpool L3 4BQ
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". E' 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 Psychosis Ltd sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla Psychosis Ltd per una immediata sostituzione.

La Psychosis 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 i dischetti venissero distrutti da un "Virus", si prega di restituirci direttamente alla Psychosis Ltd, accudendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nei restituiti prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla Psychosis Ltd SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della Psychosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

ENGLISH

Page 1

•

FRENCH

Page 13

•

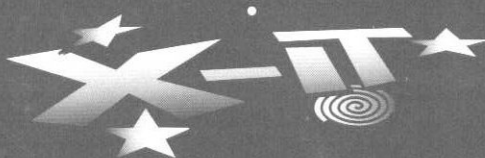
GERMAN

Page 25

•

ITALIAN

Page 37



© DATA DESIGN SYSTEMS 1994

Published by Psygnosis Ltd

A Sony Electronic Publishing Company