

AMNIOS



COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.

AMNIOS

This product is 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** 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 Ltd's** rights unless specifically authorised in writing by **Psygnosis Ltd**.

The product **Amnios**, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of **Psygnosis Ltd** who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of **Psygnosis Ltd**.

Amnios cover illustration is Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd/Tim White**

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 © 1991 by **Psygnosis Ltd**. All Rights Reserved



CONTENTS

ENGLISH	4
FRENCH	14
GERMAN	25
ITALIAN	37

AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT: 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 **AMNIOS** master disk. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

Switch your computer on. Insert a *Kickstart* disk if so prompted. When the display prompts for a *Workbench* disk insert Disk 1 of **AMNIOS** in your computer's internal drive. Insert Disk 2 when prompted.

AMNIOS is played with a joystick plugged into the second joystick port and/or a mouse plugged into the first joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine 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 properly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load **AMNIOS** then you may have a faulty disk, in which case you may obtain a free replacement from **Psygnosis Ltd.** All **Psygnosis** products are fully guaranteed - see page 11 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 11 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before loading this game. Please see page 11 for more information regarding viruses and your warranty.

AMNIOS

It lurked at Galactic Centre like some obscene worm gnawing at the heart of a rose. A cancerous lifeform of planetary dimensions that fed on the very stuff of Spacetime, subverting it to its own needs, shaping it into versions of itself in a parody of procreation. It was called Life Gone Mad. It was Oncabloc.

The Sapiens of the planet Terra were the dominant sentient species in a whole quadrant of Homegalaxy, their remorseless diaspora absorbing the few other spacefaring species peacefully in to the Culture. Eventually they reached the Heart, Galactic Centre, so long obscured by immense dust clouds, only to discover the pulsating chaos there, waiting.

The power and wealth of the Culture was glimpsed by Oncabloc - enough, if absorbed into its heterogeneous bodies, to render it the most powerful entity in creation. The horror of its passage as it lunged at the peaceful and intricate domicile worlds, absorbing their Lifeorce and Energy, will never be forgotten.

Amnios was created as the Elder Minds struggled to come to terms with this unknowable Evil. Amnios was a Symbiotic Construct of Machine-Mind and Biology. Each element a disparate cell in an organism sharing one consciousness and purpose: to eradicate the malignancy that threatens all of Life. The best and bravest of all the species of the Culture volunteered to be represented within

this artificial organism, each a separate entity and yet united into a benign variation of that which they sought so desperately to destroy.

Like highly mobile bacteria they spread throughout the Oncabloc's heaving bulk, attacking its sensory and reproductive organs, knowing that if enough damage could be inflicted to each World-Growth in a short enough period of time then that growth would be irretrievably terminated. To this end their weaponry became variations of the Oncabloc's own Immune Defence System. Turning the creature's own means of protection upon itself. Each element had to be acquired from the surface, each piece of genetic information frantically sought to furnish the Fathership with the ability to manufacture weaponry.

The tiny ships flew to wrest these literally vital elements from the Growth to inflict enough damage to bring about Necrosis; thence to flee to yet another more powerful World-growth and continue this fight for survival. Each ship was controlled by a semi-independent Intelligence.

The Game

Use your joystick, mouse or keys to experience the joy of victory or the bitter sense of failure as you simulate an engagement in combat against the most deadly of enemies. Navigate your craft over planets, strategically using whatever fate places at your disposal in your efforts to rid the Culture finally of this ultimate horror of Death Incarnate.

AMNIOS features ten living planets, each made up of Foliage, Squama or Epidermis.

Your mission on each of these deadly worlds is to either destroy a given percentage of the planet's vital organs or to rescue a given number of encapsulated humanoids.

Any weapon will destroy a planet's vitals but an organ-specific weapon only requires one shot - to obtain weapons you need to collect DNA from the planet's surface and take it to your Fathership where arms are created for you. The four different types of DNA to be found appertain to the different types of weapons your Fathership can create:

DNA & Weapons:



Red DNA = 3 Smart Bombs
Green DNA = 20 seconds of Shield, Invulnerability or Repulsion
Blue DNA = Imperishable Laser Enhancements
Yellow DNA = 4 V-Bombs; Heart Attack, BrainBomb, Eyesocker or Veingence.
V-Bombs are capable of inflicting damage on



HeartAttack



BrainBomb



EyeSocket



Veingeance



Heart



Living Parts



Brain



Eyes

all living parts of a planet but organ-specific bombs require just one shot to destroy that organ: The right V-Bomb for the right job is easily recognisable by its name - HeartAttack, BrainBomb, EyeSocket and Veingeance Weapons carried are indicated by icons at the base of the screen.

The ENTER key (on the keypad) scrolls through your weapons and Spacebar activates the highlighted weapon. It takes Fatherships some time to make weapons. The ironic twist to your weapon-building capabilities is that the healthier the planet is the quicker your Fathership is able to create weapons.

In the top right of the screen are icons which represent the percentage of living parts remaining on the current planet: Heart: Overall Living Parts; Brain and Eyes. They disappear as the percentage lessens.

Fathership:



One Fathership is present on the first planet, two on the second, three on the third and so on. All Fatherships are capable of creating all types of weapon and of carrying humanoids. Each Fathership can only support one DNA strain or weapon and one Humanoid at a time. Hovering inside a Fathership restores your energy.

Humanoids:



To rescue Humanoids, use your BioScanner to find them on the planet's surface (they show up as pink dots) and fly over them to pick them up in your Levicradle. Take them to your Fathership to complete the rescue. Please note that only one Humanoid may be carried by each Fathership.

Bioscanner:



Your Bioscanner is positioned at the bottom right of the screen. It details almost all of the planet's surface and indicates the position of other inhabitants (indigenous and otherwise) in relation to you.

Pink Dots indicate Encapsulated Humanoids
White Dots indicate Snatchers
Light Orange Dots indicate Fatherships
Dark Green Dots indicate DNA
Light Green Dots indicate Wasps
Orange Dots indicate Biobeings.

The Enemy:



Each planet has several Brains, Eyes and Hearts as well as a number of Arteries. Planets also give birth to hordes of alien Biobeings produced specifically to bring your existence to an end.

Destroying a Brain results in less intelligent Bios being produced by the planet.

Destroying a Heart results in a reduction of the production of Bios.

Destroying Eyes lessens the Bios' ability to track you.

Destroying Arteries will add to your percentage of destroyed organs and also slow down Bio attack.

Indigenous Lifeforms:



Snatcher: Guards Humanoids and will pick one up to prevent you rescuing it but will drop it again after a short time. If you rescue a humanoid, its guarding Snatcher then hunts you. Snatchers are invulnerable.



Wasps: Where there's death and decay you'll always find wasps.



The Planets:

Worms: Avoid their deadly jaws at all costs

Bonded Bios: Attack in formation; hard to kill and difficult to avoid.

Squama Planets: Dragor, Lizzon, Serpon, Repttos.

Foliage Planets: Foress, Bracton, Plantoss.

Epidermis Planets: Hider, Tegumor, Membron.

Guardians:

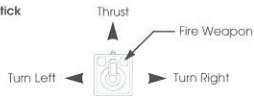
Once you have rescued the required number of Humanoids, or destroyed the required percentage of a planet's organs, and are ready to progress to the next living hell, the malicious celestial body, in a last ditch attempt to wipe you off its face, creates - out of any and all its remaining resources - a Guardian. You are warned of their approach by a change of hue in the planet's surface. These Guardians increase in power as you progress through the planets and have only one aim in life: your demise... attack with care!

IMPORTANT: Through all this mayhem your ship can only carry one Humanoid or DNA strain at a time. But it **can** carry up to eight weapons.



Controls:

Joystick



Mouse



Keys

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| R/H Alt Key | Turn Right |
| R/H Amiga Key | Turn Left |
| L/H Alt Key | Fire |
| L/H Amiga Key | Thrust |
| Enter (on keypad) | Weapon Select |
| Spacebar | Activate Highlighted Weapon |

Also

- | | |
|-------|------------|
| X | Turn Right |
| Z | Turn Left |
| ? | Fire |
| Shift | Thrust |

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 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.

Credits:

*DesignPaul Frewin
.....& Pete Lyon
CodingPaul Frewin
GraphicsPete Lyon
AnimationPete Lyon
Music & FXTim & Lee Wright
Intro Coding.....Paul Frewin &
.....Chris Wylie*

Thanks to Neil Thompson, Nick Burcombe & Chris Stanley.

AMNIOS

Ce produit est copyright.

Ici à **Psygnosis**, nous sommes dévoués à vous apporter le meilleur en tant que divertissement informatique. Chaque jeu que nous publions représente des mois de travail acharné en vue de produire pour vous des jeux de meilleure qualité. Nous vous prions de respecter nos efforts et de vous souvenir que reproduire un logiciel réduit l'investissement existant pour la production de jeux nouveaux et originaux; c'est aussi illégal.

Ce logiciel, comprenant toutes les images à l'écran, les concepts, la musique et le code de programmation est commercialisé par **Psygnosis Ltd** qui en possède tous les droits y compris le copyright. La commercialisation, de ce produit, autorise, à tout moment, son propriétaire légal et lui seul à utiliser ce programme, avec une restriction, à savoir le chargement du programme, depuis un support original, dans la mémoire du système informatique auquel ce produit est spécialement adapté. Tout autre usage ou extension d'usage, y compris duplication, reproduction, vente, location, prêt ou autre forme de distribution, transmission ou transfert de ce produit en violation de ces conditions constitue une infraction des droits de **Psygnosis Ltd** sauf avec autorisation écrite spéciale de **Psygnosis Ltd**.

Le Produit **Amnios**, son code de programmation, manuel et tout le matériel qui lui est associé sont copyright de **Psygnosis Ltd**, qui s'en réserve tous les droits. Ces documents, le code de programmation et autres ne peuvent en aucun cas, en totalité ou en partie, être l'objet de reproduction, location, prêt ou transmission, ils ne peuvent non plus être traduits ou utilisés sur un appareil électronique ou une machine capable de le lire sans consentement écrit préalable de **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis® et les logos qui lui sont associés sont des marques déposées de **Psygnosis Ltd**. L'illustration de la couverture de **Amnios** est copyright © 1991 **Psygnosis Ltd/Tim White**.

Amiga™, AmigaDOS™, et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

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

Copyright © 1991 de **Psygnosis Ltd**. Tous droits réservés.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMIGA

IMPORTANT: Toujours éteindre votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si cette condition n'est pas respectée, la disquette principale d'**AMNIOS** peut être contaminée par un virus. Voir la notice se rapportant aux virus et la garantie dans le manuel pour information complémentaire.

Mettre l'ordinateur en marche. Insérer une disquette *Kickstart* en suivant les instructions sur l'écran. Quand l'écran indique que la disquette *Workbench* est requise, insérer la disquette numéro 1 d'**AMNIOS** dans le lecteur interne de la machine. Insérer la disquette numéro 2 toujours en suivant les instructions données sur l'écran.

AMNIOS se joue à l'aide d'une manette de commandes branchée dans le second accès de la manette et/ou une souris branchée dans le premier accès de la manette.

POUR CHARGER

Si le titre n'apparaît pas sur l'écran 45 secondes après avoir allumé l'appareil, il est possible qu'il y ait un problème avec votre système informatique. Vérifier que les branchements sont en ordre et que les instructions ci-dessus ont été suivies. Si vous êtes absolument sûr que votre ordinateur fonctionne correctement (par exemple si d'autres logiciels fonctionnent sans problème) et que **AMNIOS** n'apparaît toujours pas sur l'écran, il est possible que vous soyez en possession d'une disquette defectueuse. Dans ce cas, **Psygnosis Ltd** peut vous fournir un remplacement. Tous les produits **Psygnosis** sont l'objet d'une garantie totale - détails en page 22.

ATTENTION AUX VIRUS !

Psygnosis garantit que ce produit ne contient aucun virus. **Psygnosis Ltd** décline toute responsabilité quant à d'éventuels dégâts causés à ce produit par l'introduction d'un virus. Voir page 22 du manuel pour détails.

Afin d'éviter une infection par virus, assurez-vous que votre machine est éteinte pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Voir page 22 pour informations supplémentaires au sujet des virus et de votre garantie.

AMNIOS

Il rôdait dans le Centre Galactique comme un ver obscène rongeur le cœur d'une rose. Une forme de vie cancéreuse, de dimension planétaire, qui se nourrissait de l'étoffe même de l'Espace-Temps, l'utilisant pour ses propres besoins, le façonnant à son image en une parodie de procréation. Son nom était La Vie Devenue Folle. C'était Oncabloc.

Les Sapiens de la planète Terra constituaient la principale espèce dotée de sentiments dans un quadrant entier de "Homegalaxy", une diaspora impitoyable englobant sans user de force les rares autres espèces spaciales dans la Culture. Finalement, ils atteignirent le Cœur, le Centre Galactique, obscurci depuis si longtemps par d'énormes nuages de poussière, seulement pour découvrir le chaos palpitant qui y régnait.

Oncabloc se rendit compte de la puissance et la richesse de la Culture, suffisantes, si absorbées par ses corps hétérogènes, pour faire de lui l'entité la plus puissante de la création. L'horreur avec laquelle il se fraya un passage au milieu de ces mondes paisibles et complexes, absorbant leur Force Vitale ainsi que leur Energie restera inoubliable.

Amnios fut crée alors que les Anciens luttèrent pour combattre ce Mal inconnaissable. Amnios était une Construction Symbiotique d'Esprit-Machine et de Biologie. Chacun des éléments étant une

cellule à part dans un organisme ayant un seul sentiment et un seul but en commun: faire disparaître ce mal pernicieux qui menaçait l'ensemble de la Vie. Les meilleurs et les plus courageux de chaque espèce formant la culture se portèrent volontaires pour être représentés dans cet organisme artificiel, chacun d'entre eux une entité séparée et en même temps unis en une version bénéfique de ce qu'ils cherchaient si désespérément à détruire.

A la manière de bactéries d'extrême mobilité, ils se propagèrent sur toute la surface mouvante d'Oncabloc, attaquant ses organes sensoriels et reproductifs, sachant que s'ils réussissaient à endommager suffisamment chaque Excroissance en un laps de temps assez court, elle serait irrémédiablement détruite. Dans ce but, ils modifièrent leur armement sur le modèle du propre Système de Défence Immunitaire d'Oncabloc, retournant les moyens de protection de la créature contre elle-même. Chaque élément devant provenir de la surface de la Planete, chaque pièce d'information génétique recherchée avec frénésie pour permettre au Vaisseau-Père de fabriquer des armes.

Les minuscules vaisseaux survolèrent les Excroissances pour leur arracher ces éléments qui leur étaient littéralement vitaux, pour leur causer suffisamment de dommages afin d'être sûrs de les détruire complètement; passant ensuite à une autre Excroissance plus puissante et continuant ainsi la lutte pour leur survie. Chaque vaisseau était contrôlé par une Intelligence semi-indépendante.

Le Jeu

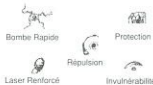
Servez vous de votre manette de commandes ou de votre souris pour connaître une sensation de joie victorieuse ou d'amère défaite alors que vous vous engagez dans un combat simulé contre un ennemi mortel. Surveillez les planètes dans votre vaisseau, utilisant tout ce que le destin met à votre disposition dans vos efforts pour délivrer la Culture une fois pour toutes de cette ultime horreur, de cette Mort incarnée.

AMNIOS comprend dix planètes vivantes, chacune d'elles formée de Feuillage, Ecaille ou Epiderme.

Votre mission sur chacun de ces mondes mortels est soit de détruire un certain pourcentage d'organes vitaux de la planète, soit de sauver un nombre donné d'Humanoïdes emprisonnés dans des capsules.

Chaque arme est capable de détruire les organes vitaux d'une planète, mais un seul tir par une arme spéciale-organe est suffisant. Pour obtenir des armes vous devez amasser de l'ADN provenant de la surface de la planète et l'apporter à votre Vaisseau-Père, où des armes vous seront fabriquées. Les quatre différents types d'ADN correspondent aux différents types d'armement que votre Vaisseau-Père est capable de créer:

ADN & Armes:



ADN rouge = 3 Bombes Rapides
ADN vert = 20 secondes de Protection, Invulnérabilité ou Répulsion.
ADN bleu = Laser Renforcé permanent.
ADN jaune= 4 Bombes V; HeartAttack, BrainBomb, EyeSocket ou Veingeance.

Les Bombes V sont capables d'endommager n'importe qu'elle partie vivante d'une planète

mais une bombe spéciale-organe détruit cet organe en un seul tir: Le nom de chaque bombe permet de sélectionner plus aisément la Bombe V adaptée à la cible visée - les armes Cardio-Attaque, Cerveau-Bombe, Déglobeur et Veingeance qu'il vous reste sont visualisées en bas de l'écran. La touche d'ENTREE (sur le clavier numérique) fait un inventaire de votre armement, et la barre d'espacement déclenche l'arme choisie. Il faut un certain temps à votre Vaisseau-Père pour fabriquer les armes. Votre capacité à produire des armes est ironiquement liée à la vitalité de la planète. Plus elle est saine, plus les armes sont produites rapidement.



En haut à droite de votre écran se trouvent des symboles qui représentent le pourcentage de parties vivantes que possède la planète choisie: Coeur, Parties Vivantes en Général, Cerveau et Yeux. A mesure que le pourcentage diminue, les symboles disparaissent.

Vaisseau-Père:



Humanoïdes:

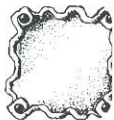


Un Vaisseau-Père se trouve sur la première planète, deux sur la seconde, trois sur la troisième et ainsi de suite. Chaque Vaisseau-Père est capable de créer toutes sortes d'armes et de transporter des humanoïdes. Chaque Vaisseau-Père ne peut transporter en même temps qu'une seule charge d'ADN ou arme et un Humanoïde. Le temps passé à bord d'un Vaisseau-Père renouvelle votre énergie.

Pour sauver les Humanoïdes, servez-vous de votre Bioscanner, localisez leur position sur la planète (ils sont représentés par un point rose) et surveillez les afin de les élever avec votre Levicradle. Amenez-les à bord de votre Vaisseau-Père pour un sauvetage complet. Souvenez-vous qu'un seul Humanoïde peut être transporté par chaque Vaisseau-Père.

Votre Bioscanner se trouve en bas à droite de

Bioscanner:



vosre écran. Il vous donne un plan détaillé de la quasi- totalité de la planète et indique la position d'autres habitants (indigènes ou pas) par rapport à vous.

Un point rose représente un Humanoïde prisonnier dans une capsule.

Un point blanc représente un Voleur.

Un point orange clair représente un Vaisseau-Père.

Un point vert foncé représente ADN.

Un point vert clair représente une Guêpe.

Un point orange représente un Bioêtre.

L'ennemi:



Chaque planète possède plusieurs Cerveaux, Yeux et Coeurs ainsi qu'un bon nombre d'Artères. Les planètes donnent naissance à des hordes de Bioêtres extra-terrestres spécialement créés afin de vous détruire.

Détruisez un Cerveau et la planète produit des Bios d' intelligence inférieure.

Détruisez un Coeur et la production de Bios de la planète diminue.

Détruisez les Yeux et les Bios éprouvent des difficultés à vous traquer.

Détruisez des Artères et vous augmentez votre pourcentage d'organes détruits et ralentissez les attaques des Bios.

Formes de Vies:



Voleurs: Ils gardent les Humanoïdes et les retiennent pour vous éviter de les secourir, mais les relâchent assez rapidement. Si vous sauvez un Humanoïde, son garde vous prend en chasse. Les Voleurs sont invulnérables.



Guêpes: Partout où l'on trouve mort et décomposition, on trouve toujours les Guêpes.



Les planètes:

Vers: Evitez leurs mâchoires sans merci à tout prix.

Bios liés: Attaquent en groupe; durs à tuer et difficiles à éviter.

Planètes à Ecailles: Dragor, Lizzon, Serpon, Repttos.

Planètes à Feuillage: Foress, Bracton, Plantoss.

Planètes à Epiderme: Hider, Tegumor, Membron.

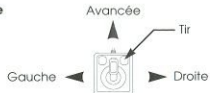
Les Gardes:

Une fois que vous avez sauvé le nombre requis d'Humanoïdes ou détruit le pourcentage requis d'organes d'une planète, et êtes prêt à passer au prochain cauchemar, le corps céleste maléfique, en une dernière tentative pour se débarrasser de vous, a créé - en utilisant le restant de ses ressources - un Garde. Un changement de nuance de la surface de la planète vous avertit de leur approche. Ces Gardes deviennent de plus en plus puissants à mesure que vous progressez parmi les planètes et n'ont qu'un seul but dans la vie: votre extermination...attaquez avec prudence!



IMPORTANT: Tout au long de ce massacre, votre vaisseau ne peut transporter en même temps qu'un seul Humanoïde ou charge d'ADN, mais peut stocker jusqu'à huit armes.

Commandes: Manette



Souris



Touches

Touche Alt droite	Droite
Touche Amiga droite	Gauche
Touche Alt gauche	Tir
Touche Amiga gauche	Avancée
Touche d'entrée	
(sur clavier numérique)	Sélection Arme
Barre d'espace	Déclencher arme choisie

Plus

X	Droite
Z	Gauche
?	Tir
Touche majuscules	Avancée

Limitations de garantie:

Les disquette(s) accompagnant ce produit sont garanties en bon état de marche et dénuées de toute force de "Virus". Eviter l'introduction d'un "Virus" dans ce produit; ce qui cause toujours l'arrêt du programme, est la responsabilité de l'acheteur. **Psygnosis Ltd** remplace, sans aucun frais, toute disquette comportant un défaut de fabrication. Ces disquettes doivent être immédiatement renvoyées à **Psygnosis Ltd** en vue d'un remplacement immédiat.

Psygnosis Ltd peut en aucun cas être tenu responsable d'aucun dégât causé par un "Virus". Ceci peut être évité si l'utilisateur éteint l'ordinateur au moins 30 secondes avant de charger ce programme. Si des disquettes ont été détruites par un "Virus", veuillez les renvoyer à **Psygnosis Ltd** avec £2.50 pour frais de remplacement. Veuillez renvoyer à **Psygnosis Ltd** les disquettes endommagées seulement, aucune autre partie du produit ne sera échangée.

La garantie **Psygnosis Ltd** est une addition à vos droits statutaires et ne les affecte en aucun cas.

*Dessin.....Paul Frewin.
.....& Pete Lyon
Programmation.....Paul Frewin
GraphismePete Lyon
Animation.....Pete Lyon
Musique & Effets.....Tim & Lee Wright
Programmation
de l'intro.....Paul Frewin &
.....Chris Wylie*

*Nous remercions Neil Thompson, Nick Burcombe &
Chris Stanley.*

AMNIOS

Dieses Produkt ist urheberrechtlich geschützt

Hier bei Psygnosis bemühen wir uns darum, Ihnen das Allerbeste in der Computerunterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir herausgeben, bedeutet Monate harter Arbeit, um die Spiele, die Sie spielen, auf einen noch höheren Standard zu bringen. Respektieren Sie bitte unseren Einsatz und bedenken Sie, daß das Kopieren von Software die möglichen Investitionen für die Produktion neuer und originaler Spiele verringert. Es ist außerdem strafrechtlich verfolgbar.

Dieses Softwareprodukt, einschließlich aller Bildschirmhalte, Konzepte, Geräuscheffekte, Musikmaterial und Programmcode wird von der **Psygnosis Ltd.** vertrieben, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich der Urheberrechte. Der Vertrieb dieses Produkts gibt nur dem jeweils rechtmäßigen Besitzer das Recht, dieses Programm zu verwenden, und zwar nur zum Einlesen des vertriebenen Mediums in den Speicher desjenigen Computersystems, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jede andersartige Verwendung, einschließlich Kopie, Duplikation, Verkauf, Vermietung, Verleih oder anderweitiger Vertrieb, Übertragung oder Transfer dieses Produkts unter Nichtbeachtung dieser Bedingungen ist eine Verletzung der Rechte von **Psygnosis Ltd.**, es sei denn, es liegt eine besondere schriftliche Erlaubnis seitens **Psygnosis Ltd.** vor.

Das Produkt **Amnios**, sein Programmcode, Handbuch und alles zugehörige Material sind urheberrechtlich geschützt, Copyright © **Psygnosis Ltd.**, die sich alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programmcode und andere Artikel dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.** weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verkauft, vermietet, verliehen oder sonstwie übertragen, noch übersetzt oder auf irgendein elektronisches Medium gespeichert oder in maschinenlesbare Form überführt werden.

Psygnosis ® und zugehörige Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd.** Die Titellustration von **Amnios** ist Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd./Tim White**. Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

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

Copyright © 1991 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten

LADEANWEISUNGEN FÜR AMIGA

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden aus, bevor Sie das Spiel laden. Tun Sie dies nicht, könnte Ihre **AMNIOS**-Masterdiskette von einem Virus befallen werden. Siehe die Viruswarnung und die Garantieerklärung in diesem Handbuch für weitere Informationen.

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie eine Kickstart-Diskette ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Sobald Ihr Bildschirm die Aufforderung zeigt, eine Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie die **AMNIOS**-Diskette 1 in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers ein. Nach weiterer Aufforderung legen Sie dann die Diskette 2 ein. **AMNIOS** wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port und/oder mit einer Maus im ersten Joystick-Port gespielt.

HINWEISE ZUM LADEN

Sollte innerhalb von 45 Sekunden nach Einschalten Ihres Computers der Titelbildschirm nicht erscheinen, könnte Ihr Computersystem Probleme haben. Überprüfen Sie die Kabelverbindungen und vergewissern Sie sich, daß die o.a. Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer einwandfrei funktioniert (d.h. andere Software lädt problemlos) und **AMNIOS** immer noch nicht laden können, dann haben Sie möglicherweise eine fehlerhafte Diskette. In diesem Fall erhalten Sie kostenfreien Ersatz von **Psygnosis Ltd.** Alle **Psygnosis**-Produkte sind voll garantiert - siehe S. 11 für Details.

VIRUSWARNUNG!

Dieses Produkt wird von **Psygnosis** als virusfrei garantiert. **Psygnosis Ltd.** übernimmt keine Verantwortung für Schäden an diesem Produkt, die durch Virusbefall entstehen. Siehe S. 11 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusbefall zu vermeiden, stellen Sie sicher, daß Ihr Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet ist, bevor Sie dieses Spiel laden. Siehe S. 11 für weitere Informationen über Viren und Ihre Garantie.

AMNIOS

Es lauerte im Galaktischen Zentrum wie ein obszöner Wurm, der am Herzen einer Rose nagte. Eine krebbsgeschwürige Lebensform planetarischer Größe, die sich vom Wesen selbst von Raum- und Zeit ernährte, es nach den eigenen Bedürfnissen änderte und in Versionen von sich selbst ummodelte, eine Parodie der Fortpflanzung. Man nannte es Irres Leben. Es war Oncabloc.

Die Denkenden des Planeten Terra waren die dominierende empfindungsfähige Rasse in einem ganzen Quadranten der Haus-Galaxis, in ihrer unbarmherzigen Diaspora gliederten sie die wenigen anderen raumfahrenden Rassen friedlich in ihre Kultur ein. Schließlich erreichten Sie das Herz, lange durch ungeheure Staubwolken verdunkelt, doch sie fanden nichts weiter als das dort wartende pulsierende Chaos.

Die Macht und der Reichtum der Kultur wurde von Oncabloc erspäht - genug, wenn sie in seine vielgestaltigen Körper absorbiert wurden, um es zum mächtigsten Wesen in der Schöpfung zu machen. Der Schrecken seines Durchzugs, als es sich auf die friedfertigen und vielfältigen Welten von zu Hause stürzte und ihre Lebeskraft und Energie verschlang, sollte nie und nimmer vergessen werden.

Amnios wurde geschaffen, als die Älteren Weisen darum rangen, mit diesem unfaßbaren Übel fertig zu werden. Amnios war ein

symbiotisches Gebilde aus Maschine-Denken und Biologie. Jedes Element in einer Zelle für sich, in einem Organismus der nur ein Bewußtsein und einen Zweck hatte: das Übel auszurotten, das das gesamte Leben bedrohte. Die Besten und Mutigsten aller Rassen der Kultur stellten sich freiwillig zur Verfügung, um in diesem künstlichen Organismus vertreten zu sein, jeder ein einzelnes Wesen, doch alle vereint in einer gutartigen Variante dessen, das sie so verzweifelt zu zerstören trachteten.

Wie höchst bewegliche Bakterien verbreiteten sie sich in und über Oncablocs wogende Masse und griffen seine Sinnes- und Fortpflanzungsorgane an, im Bewußtsein daß, wenn jedem Welt-Auswuchs nur schnell genug ausreichender Schaden zugefügt werden konnte, dann würde sein Wachstum unwiderruflich zu Ende sein. Zu diesem Zweck wurden ihre Waffen Variationen von Oncablocs eigenem Immunsystem. Sie richteten die Schutzmechanismen der Kreatur gegen sie selbst. Jedes Element mußte von der Oberfläche heraufgebracht werden, jedes einzelne Stück genetischer Information hektisch gesucht, um dem Vaterschiff die Fähigkeit zu geben, Waffen zu erzeugen.

Die winzigen Schiffe flogen aus, um den Auswüchsen diese sprichwörtlich lebenswichtigen Elemente zu entreißen und ihnen genug Schaden zuzufügen, um Nekrose hervorzurufen; dann flogen sie weiter zu einem noch mächtigeren Welt-Auswuchs, um ihren Kampfs ums Überleben fortzusetzen. Jedes Schiff wurde von einer halb-unabhängigen Intelligenz gesteuert.

Das Spiel

Verwenden Sie Joystick, Maus oder Tasten, um Siegesfreude oder den bitteren Geschmack der Niederlage zu empfinden, während sie einen Kampf gegen den tödlichsten aller Feinde simulieren. Steuern Sie Ihr Schiff über Planeten und verwenden Sie strategisch alles, was das Schicksal Ihnen zur Verfügung stellt, in Ihrem Bemühen, die Kultur endgültig von diesem absoluten Schrecken fleischgewordenen Todes zu befreien.

AMNIOS hat zehn lebende Planeten, jeder von ihnen aus Blattwerk, Schuppen oder Haut. Ihre Mission in jeder dieser tödlichen Welten ist es, entweder einen bestimmten Prozentsatz der lebenswichtigen Organe des Planeten zu zerstören oder eine gewisse Anzahl eingekapselter Humanoiden zu retten.

Jede Waffe zerstört Lebeskraft des Planeten, doch eine organ-spezifische Waffe braucht nur einen Schuß - um Waffen zu erhalten, müssen Sie DNS von der Oberfläche des Planeten sammeln und zu Ihrem Vaterschiff bringen, wo Waffen für Sie angefertigt werden. Die vier verschiedenen DNS-Typen, die Sie finden können, bestimmen die verschiedenen Waffentypen, die Ihr Vaterschiff erzeugen kann:

Rotes DNS = 3 Flinke Bomben
Grünes DNS = 20 Sekunden Schild,
Unverwundbarkeit oder Repulsion
Blaues DNS = Dauer-Laser-Verbesserungen
Gelbes DNS = 4 V-Bomben; HerzSchlag,
GehirnBombe, AugenAus oder BlutRache.

DNS & Waffen:





HerzSchlag



GehirnBombe



AugenAus



BlutRache



Herz



Lebensorgane



Gehirn



Augen

V-Bomben sind in der Lage, allen lebenden Teilen eines Planeten Schaden zuzufügen, doch organ-spezifische Bomben brauchen nur einen Schuß. Die richtige V-Bombe für den richtigen Job läßt sich leicht am Namen erkennen - HerzSchlag, GehirnBombe, AugenAus und BlutRache. Waffen, die sie mitführen, werden durch Ikone unten auf dem Bildschirm dargestellt.

Die ENTER-Taste (auf der numerischen Tastatur) rollt durch Ihre Waffen, die Leertaste aktiviert die hervorgehobene Waffe.

Vaterschiffe benötigen einige Zeit zur Anfertigung von Waffen. Das Ironische dabei ist, daß Ihr Vaterschiff desto schneller Waffen erzeugen kann, je gesünder der Planet ist.

Oben rechts auf dem Bildschirm befinden sich Ikone, die den Prozentsatz lebender Organe anzeigen, die dem aktuellen Planeten noch verbleiben: Herz, allgemeine Lebensorgane, Gehirn und Augen. Sie verschwinden, wenn der Prozentsatz geringer wird.

Vaterschiff:



Ein Vaterschiff befindet sich auf dem ersten Planeten, zwei auf dem zweiten, drei auf dem dritten usw. Alle Vaterschiffe sind in der Lage, alle Waffentypen zu erzeugen und Humanoiden zu transportieren. Jedes Vaterschiff kann gleichzeitig nur einen einzigen DNS-Typ und einen Humanoiden an Bord haben. Solange Sie innerhalb eines Vaterschiffs herumschweben, wird Ihre Energie wieder aufgebaut.

Humanoiden:



Um Humanoiden zu retten, benutzen Sie Ihren Bioscanner, um sie auf der Oberfläche des Planeten ausfindig zu machen (sie werden als rosa Punkte angezeigt) und fliegen Sie über sie hinweg, um sie in Ihren Hebekäfig aufzunehmen. Bringen Sie sie in Ihr Vaterschiff, um

Bioscanner:



Der Feind:



Lebensformen:



die Rettung zu vervollständigen. Vergessen Sie nicht, daß je nur ein Humanoid von jedem Vaterschiff transportiert werden kann.

Ihr Bioscanner befindet sich unten rechts auf dem Bildschirm. Er stellt fast die ganze Oberfläche des Planeten dar, mit den Positionen anderer Bewohner (Eingeborene oder nicht) relativ zu Ihnen. Die Punkte bedeuten:
Rosa Punkte: eingekapselte Humanoiden
Weiße Punkte: Räuber
Hellorange Punkte: Vaterschiffe
Dunkelgrüne Punkte: DNS
Hellgrüne Punkte: Wespen
Orange Punkte: Biowesen

Jeder Planet hat mehrere Gehirne, Augen und Herzen sowie eine Anzahl von Arterien. Planeten bringen zudem noch Horden außerirdischer Biowesen hervor, die speziell dazu gedacht sind, Ihre Existenz zu beenden. Zerstörung eines Gehirns bedeutet die Produktion dümmere Biowesen. Zerstörung eines Herzens bedeutet die Produktion von weniger Biowesen. Zerstörung von Augen bedeutet, daß die Bios Sie schlechter verfolgen können. Zerstörung von Arterien bedeutet, daß Ihr Prozentsatz zerstörter Organe steigt und daß die Bios langsamer angreifen.

Räuber: Bewacht Humanoiden und nimmt einen auf, um zu verhindern, daß Sie ihn retten, läßt ihn aber nach kurzer Zeit wieder fallen. Wenn Sie einen Humanoiden retten, wird dessen Wache-Räuber Ihnen nachjagen. Räuber sind unverwundbar.

Wespen: Wo immer es Tod und Verfall gibt, finden Sie auch Wespen.



Die Planeten:

Würmer: Was immer es kostet, vermeiden Sie ihre tödlichen Rachen.

Vereinte Bios: Greifen in Formation an, schwierig zu vernichten und nur schwer zu vermeiden.

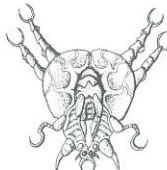
Schuppenplaneten: Dragor, Lizzon, Serpon, Reptros.

Blattwerkplaneten: Foress, Bracton, Plantoss.

Hautplaneten: Hider, Tegumor, Membron.

Wächter:

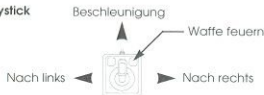
Nachdem Sie die erforderliche Anzahl von Humanoiden gerettet oder den nötigen Prozentsatz von Organen eines Planeten zerstört haben und dazu bereit sind, zur nächsten lebenden Hölle weiterzufliiegen, wird der bössartige Himmelskörper, in einem allerletzten Versuch, Sie von seiner Oberfläche wegzuwischen - aus allen noch vorhandenen Ressourcen - einen Wächter kreieren. Sie werden von deren Annäherung durch einen Wechsler im Farbton des Planeten gewarnt. Diese Wächter werden immer mächtiger, je weiter Sie in den Planeten kommen, und haben nur einen Lebenszweck: Ihr Ableben... greifen Sie sie mit Vorsicht an!



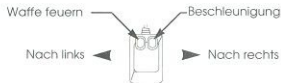
WICHTIG: Ihr Schiff kann gleichzeitig jeweils nur einen Humanoiden oder eine Art von DNS durch diese Verwüstung transportieren. Es **kann** jedoch bis zu acht Waffen tragen.

Steuerung:

Joystick



Maus



Tasten

Rechte Alt-Taste	Nach rechts
Rechte Amiga-Taste	Nach links
Linke Alt-Taste	Feuer
Linke Amiga-Taste	Beschleunigung
Enter (auf num. Tastatur)	Waffenwahl
Leertaste	Aktiviere hervorgehobene Waffe

Auch

X	Nach rechts
Z	Nach links
?	Feuer
Großschr.	Beschleunigung

Garantie-Einschränkung:

Die Garantie von **Psygnosis Ltd.** ist eine zusätzliche Garantie und beeinflusst keinerlei weiteren Rechte, die Ihnen zustehen können.

Die diesem Produkt beiliegende(n) Diskette(n) werden darauf garantiert, daß sie korrekt arbeitsfähig und frei von allen Formen von 'Virus' sind. Der Käufer ist dafür verantwortlich, einen Virusbefall dieses Produkts, der zu seinem Nichtfunktionieren führen würde, zu verhindern. **Psygnosis Ltd.** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Fabrikations- oder Duplikationsschäden aufweisen. Derartige Disketten sollten zum sofortigen Ersatz direkt an **Psygnosis Ltd.** geschickt werden.

Psygnosis Ltd. übernimmt in keinem Fall irgendeine Verantwortung für Virusbefall, der immer dadurch verhindert werden kann, daß der Benutzer seinen Computer für mindestens 30 Sekunden abschaltet, bevor er/sie dieses Produkt lädt. Sollten Disketten durch einen Virus zerstört werden, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd.**, unter Beifügung von £2,50 für die Unkosten des Ersatzes. Wenn Sie ein beschädigtes Produkt zurücksenden, senden Sie DISKETTEN NUR zu **Psygnosis Ltd.**

Die Garantie von **Psygnosis Ltd.** ist eine zusätzliche Garantie und beeinflusst keinerlei weitere Rechte, die Ihnen zustehen können.

Autoren:

Design**Paul Frewin**
.....& **Pete Lyon**
Kodierung.....**Paul Frewin**
Grafik**Pete Lyon**
Animation**Pete Lyon**
Musik & FX**Tim & Lee Wright**
Kodierung..**Paul Frewin &**
der Einleitung.....**Chris Wylie**

Dank an Neil Thompson, Nick Burcombe & Chris Stanley.

AMNIOS

Questo è un prodotto con copyright

La **Psygnosis** è un'azienda che intende fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla **Psygnosis Ltd.**, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della **Psygnosis Ltd.**, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima **Psygnosis Ltd.**

Il prodotto denominato **Amnios**, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della **Psygnosis Ltd** che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della **Psygnosis Ltd.**

L'illustrazione di copertina di **Amnios** è Copyright© 1991 della **Psygnosis Ltd/Tim White**

Amiga™, **AmigaDOS™**, e **Kickstart™** sono marchi della Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 della **Psygnosis Ltd.** Tutti i Diritti Riservati

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PER AMIGA

AVVERTENZA: Spegni sempre la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. In caso contrario, il disco matrice di **AMNIOS** potrebbe risultare contaminato da un virus. Per ulteriori informazioni, vedi all'Avvertenza Antivirus e all'Avviso di Garanzia nel presente manuale.

Accendi il computer. Inserisci il dischetto **Kickstart** se richiesto. Quando appare la richiesta di dischetto **Workbench**, inserisci il Dischetto 1 di **AMNIOS** nell'unità disco interna del tuo computer. Quando richiesto, inserisci il Dischetto 2.

AMNIOS si gioca con un joystick collegato alla seconda porta joystick e/o un mouse allacciato alla prima porta joystick.

CONSIGLI PER IL CARICAMENTO

Se la videata titolo non dovesse apparire entro 45 secondi dall'accensione, potrebbe esserci qualche problema nel tuo sistema di computer. Controlla tutti i collegamenti del computer e che le istruzioni di cui sopra siano state eseguite correttamente. Qualora il computer funzioni correttamente (cioè, altro software si carica normalmente) ma non riesci ancora a caricare **AMNIOS**, può significare che il dischetto è difettoso, nel qual caso puoi ottenere una sostituzione gratuita dalla **Psygnosis Ltd.** Tutti i prodotti **Psygnosis** sono pienamente garantiti - per i particolari vedi a pagina 11.

AVVERTENZA ANTIVIRUS!

La **Psygnosis** garantisce che il presente prodotto è esente da virus. La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per eventuali danni provocati al prodotto da infezioni da virus. Per altri particolari, vedi a pagina 11 del presente manuale.

Per evitare infezioni da virus, accertati sempre che la macchina sia spenta per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Per ulteriori informazioni sui virus e sulla garanzia, vedi a pagina 11.

AMNIOS

Si celava nel Centro Galattico come un verme osceno che rosicchia il cuore di una rosa. Una forma di vita cancerosa di dimensioni planetarie che si alimentava della essenza dello Spazio-tempo, sovvertendola ai propri bisogni, modellandola in versioni di se stesso in una parodia della procreazione. Era detto la Vita Impazzita. Era Oncabloc.

I Sapiienti del pianeta Terra erano le specie senzienti dominanti in un intero quadrante della Galassia di casa, che assorbivano pacificamente nella Cultura nella loro diaspora inesorabile le poche altre specie di viaggiatori spaziali. Infine, essi erano arrivati al Cuore, al Centro galattico, a lungo oscurato da immense nubi di polvere, solo per scoprirvi il caos pulsante, in attesa.

La potenza e la ricchezza della Cultura venne intravista da Oncabloc - sufficiente, se assorbita nei suoi corpi eterogenei, a renderlo la più potente entità del creato. L'orrore del suo passaggio, mentre si scagliava sui pacifici e complessi mondi di casa assorbendone la Forza vitale e l'Energia, non verrà mai dimenticato.

Amnios era stato creato dalle Menti Anziane per venire a capo di questo Male inconoscibile. Amnios era un Costrutto Simbiotico di Macchina-Mente e Biologia. Ogni elemento era una cellula disparata in un organismo aventi in comune una sola coscienza ed

un solo scopo: estirpare la malignità che minacciava la Vita intera. I migliori e i più coraggiosi di tutte le specie della Cultura si erano offerti volontari per essere rappresentati in questo organismo artificiale, ognuno nella sua entità separata ma uniti in una variante benigna di ciò che essi cercavano disperatamente di distruggere.

Come tanti batteri mobilissimi, essi si erano sparsi in tutta la massa ansante dell'Oncabloc attaccandone gli organi sensori e riproduttivi, sapendo che se avessero potuto infliggere danni sufficienti a ciascuna Crescita-Mondo in un periodo di tempo abbastanza breve, quella crescita sarebbe stata irreparabilmente terminata. A questo fine, i loro armamenti erano diventati variazioni del Sistema Immunitario di Difesa dell'Oncabloc. I mezzi di protezione della creatura gli venivano rivoltati contro. Ogni elemento doveva essere acquisito dalla superficie, ogni frammento di informazione genetica ricercato freneticamente per dare alla Nave padre la capacità di produrre armi.

Le minuscole navi volavano per strappare letteralmente questi elementi vitali dalla Crescita e infliggere danni sufficienti per generare la Necrosi; poi fuggivano su un'altra crescita-mondo ancora più potente a continuare la lotta per la sopravvivenza. Ogni nave era controllata da una Intelligenza semi-indipendente.

Usa il joystick, il mouse o i tasti per provare la gioia della vittoria o l'amara sensazione del fallimento, mentre simuli un combattimento contro il più letale dei nemici. Porta il tuo mezzo sopra i pianeti, usando strategicamente qualunque cosa il destino ti metta a disposizione, nello sforzo di liberare finalmente la Cultura da questo orrore supremo della Morte Incarnata.

AMNIOS presenta dieci pianeti viventi, ognuno composto di Fogliame, Squame o Epidermide.

La tua missione su ognuno di questi mondi letali è di distruggere una data percentuale degli organi vitali del pianeta, oppure di salvare un dato numero di umanoidi incapsulati.

Qualunque arma può distruggere gli organi vitali di un pianeta, ma un'arma specifica ad un organo richiede un solo colpo - per ottenere armi, devi raccogliere il DNA dalla superficie del pianeta e portarlo alla tua Nave padre dove vengono create armi per te. I quattro diversi tipi di DNA da trovare sono pertinenti ai diversi tipi di armi che la Nave padre può creare:

DNA e Armi:



DNA Rosso = 3 Bombe Intelligenti
DNA Verde = 20 secondi di Scudo, Invulnerabilità o Repulsione
DNA Azzurro = Potenziamento Laser Indistruttibile
DNA Giallo = 4 Bombe V; Attacco Cardiaco, Bomba Cerebrale, Cavaocchio o Sventatore.
Le Bombe V sono capaci di infliggerci danni a tutte le parti viventi di un pianeta, ma per le

bombe specifiche all'organo basta un solo colpo per distruggere quel dato organo: La Bomba V adatta al compito giusto è facilmente riconoscibile dal nome - le armi Attacco Cardiaco, Bomba Cerebrale, CavaOcchio e Sventatore che porti sono indicate da icone alla base dello schermo. Con il tasto INVIO (sul tastierino) scorri tra le armi, mentre con la Barra Spaziatrice attivi l'arma evidenziata.



AttaccoCardiaco



BombaCerebrale



CavaOcchio



Sventatore

La Nave padre impiega un po' di tempo per fabbricare le armi. Il tocco ironico per quanto riguarda le tue capacità di costruire armi è che più il pianeta gode buona salute, più la Nave padre è rapida a creare armi.



Cuore



Parti Vive



Cervello



Occhi

In alto a destra sullo schermo vi sono icone che rappresentano la percentuale delle rimanenti parti vive del pianeta in corso: Cuore; Parti Vive in Genere; Cervello e Occhi. Queste scompaiono mano a mano che si abbassa la percentuale.

La Nave padre:



Sul primo pianeta è presente una Nave padre, due sul secondo, tre sul terzo e così via. Tutte le Navi padre sono capaci di creare tutti i tipi di arma e di trasportare umanoidi. Ciascuna Nave padre può supportare soltanto un tipo di DNA o arma e un Umanoide alla volta. Svolazzando all'interno della Nave padre, ripristini la tua energia.

Umanoidi:



Per salvare gli Umanoidi, usa il Bio-Analizzatore per trovarli sulla superficie del pianeta (essi appaiono come puntini rosa) e poi volaci sopra per raccoglierti con la Levitagabbia. Per completare il salvataggio, portali, quindi, alla Nave padre. Ricorda, comunque, che una Nave padre può portare un solo Umanoide.

Bio-Analizzatore:



Il Nemico:



Forme di Vita Indigene:



Il Bio-Analizzatore è situato in basso a destra sullo schermo. Esso fornisce quasi tutti i particolari della superficie del pianeta ed indica la posizione di altri abitanti (indigeni o meno) relativa alla tua.

I Puntini Rosa indicano gli Umanoidi Incapsulati
I Puntini Bianchi indicano i Rapitori
I Puntini Arancione Chiaro indicano le Navi padre
I Puntini Verde Scuro indicano i DNA
I Puntini Verde Chiaro indicano le Vespe
I Puntini Arancione indicano i Bio-Esseri.

Ogni pianeta dispone di Cervello, Occhi e Cuore, oltre ad un dato numero di Arterie. I pianeti generano anche orde di Bio-Esseri alieni, prodotti specificamente per porre fine alla tua esistenza.

La distruzione di un Cervello risulta in una produzione di Bio-Esseri meno intelligenti da parte del pianeta.
La distruzione di un Cuore risulta in una minore produzione di Bio-Esseri.
La distruzione degli Occhi diminuisce la capacità del Bio-Esseri a rintracciarti.
La distruzione delle Arterie aumenta la percentuale degli organi distrutti e rallenta anche gli attacchi dei Bio-Esseri.

Rapitori: Fanno la guardia agli Umanoidi e li prendono per impedirli di salvarli, ma li lasciano cadere dopo un certo periodo. Se salvi un Umanoide, il suo Rapitore di guardia ti darà la caccia. I Rapitori sono invulnerabili.

Vespe: Dove c'è morte e decomposizione, troverai sempre delle vespe.



I Pianeti:

Vermi: Evita le loro fauci mortali a tutti i costi.

Bio-Esseri Uniti: Attaccano in formazione; duri da uccidere e difficili da evitare.

Pianeti a Squame: Dragor, Lizon, Serpon, Reptos.

Pianeti a Fogliame: Foress, Bracton, Plantoss.

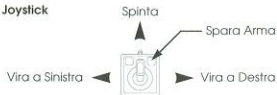
Pianeti a Epidermide: Hider, Tegumor, Membron.

Guardiani:



Una volta salvato il richiesto numro di Umanoidi, o distrutto la percentuale richiesta di organi del pianeta e sei pronto a proseguire verso il prossimo inferno vivente, il maligno corpo celeste, in un ultimo tentativo di spazzarti via dalla sua superficie, crea un Guardiano da una qualunque delle sue risorse superstiti. Il loro avvicinarsi ti viene segnalato da un cambiamento di sfumatura della superficie del pianeta. Questi Guardiani aumentano di potenza mano a mano che procedi tra i pianeti ed hanno un solo scopo nella loro vita: la tua fine ... attaccali con cautela!

ATTENZIONE: In tutto questo macello la tua nave può portare solo un Umanoide o tipo di DNA alla volta. Ma può portare fino ad otto armi.

Controlli:**Joystick****Mouse****Tasti**

Tasto Alt di Destra	Vira a Destra
Tasto Amiga Destro	Vira a Sinistra
Tasto Alt di Sinistra	Fuoco
Tasto Amiga Sinistro	Spinta
Invio (su tastierino)	Selezione Arma
Barra Spaziatrice	Attiva Arma Evidenziata

Inoltre

X	Vira a Destra
Z	Vira a Sinistra
?	Fuoco
Maiusc	Spinta

Limiti di Garanzia:

I dischetti acclusi 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 ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La **Psygnosis Ltd** sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla **Psygnosis Ltd** per una immediata sostituzione.

La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla **Psygnosis Ltd** accludendo la somma di £2.50 a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla **Psygnosis Ltd** SOLO I DISCHETTI.

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

*Disegno.....Paul Frewin
.....e Pete Lyon
Codificazione.....Paul Frewin
Grafica.....Pete Lyon
AnimazionePete Lyon
Musica ed
Effetti Sonori.....Tim e Lee Wright
Codificazione
IntroduzionePaul Frewin e
.....Chris Wylie*

*Si ringraziano anche Neil Thompson, Nick
Burcombe e Chris Stanley.*