

Agony



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 **Agony**, 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**.
Agony cover illustration is Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd**/Tony Roberts
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 © 1992 by Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

CONTENTS



English	2
French	13
German	26
Italian	39

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

AMIGA

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

Agony is played with a joystick plugged into the second 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 **Agony** 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.



Grand Master Sun Wizard, *Acanthropsis* stood on the crest of *Bromire* and sighed into the cool, morning breeze. For a few brief moments his steamy breath danced above his furrowed brow before being whipped away on the wind towards the dark and distant mountains of *Krocott*.

As the first rays of the sun brushed *Acanthropsis*'s wizened face, and bird-song announced the dawning of a new morn, he knew that this was the day he was going to die.

Staring at the welcome sunrise and drinking in its power-giving warmth, *Acanthropsis* couldn't help but fear the inevitable. His mind replayed the last few fateful hours in haunting colours.

It was in the twilight hours of this very day, while he was working in his inner sanctum, that Acanthropsis discovered the power; the power that had been eluding him for so long: Cosmic Power:

Years of research and experimentation had at last come to fruition; but at what cost? He stood amid the mystical light of his mighty sorcery, watching it play on the dank, stone walls of his sanctum, and was in awe of the great Power welling up inside him. He bathed in the light for what must have been hours, little dreaming of the cost.

Slowly, the memories faded and Acanthropsis looked once more on the mountains of Krocott and their now sun-drenched peaks.

He knew now that the price for such a discovery was his life but that he had to pass on his knowledge, before he died, to one who was worthy.

He thought of his two apprentices: Alestes and Mentor. Both greatly skilled in the art of magic and both equally deserving of Cosmic Power. The Grand Wizard would have to devise a test for his two understudies... and hope that one of them would fail.

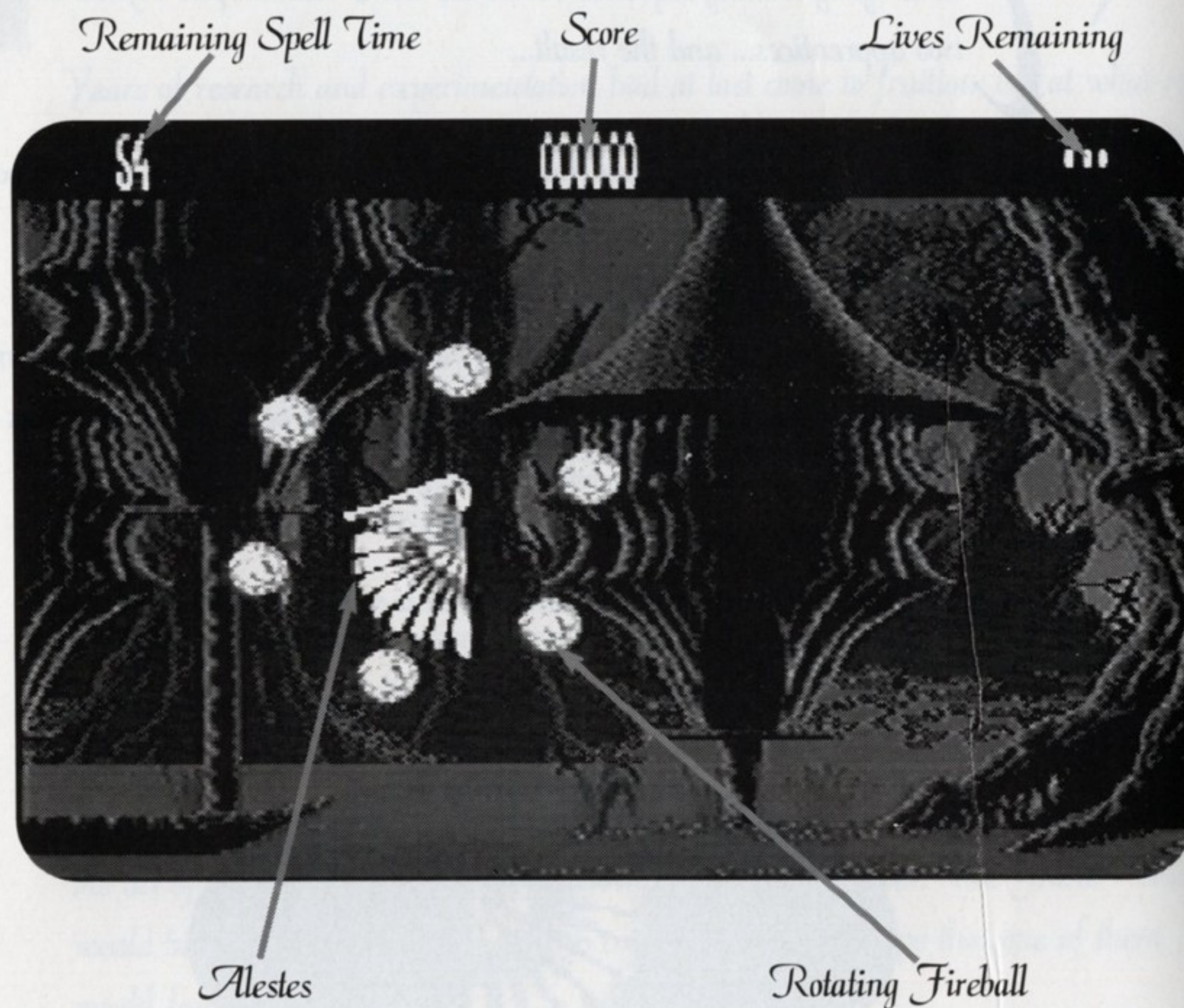
The Game

The Agony loading sequence shows the test Acanthropsis inflicts on his two apprentices... and the result...

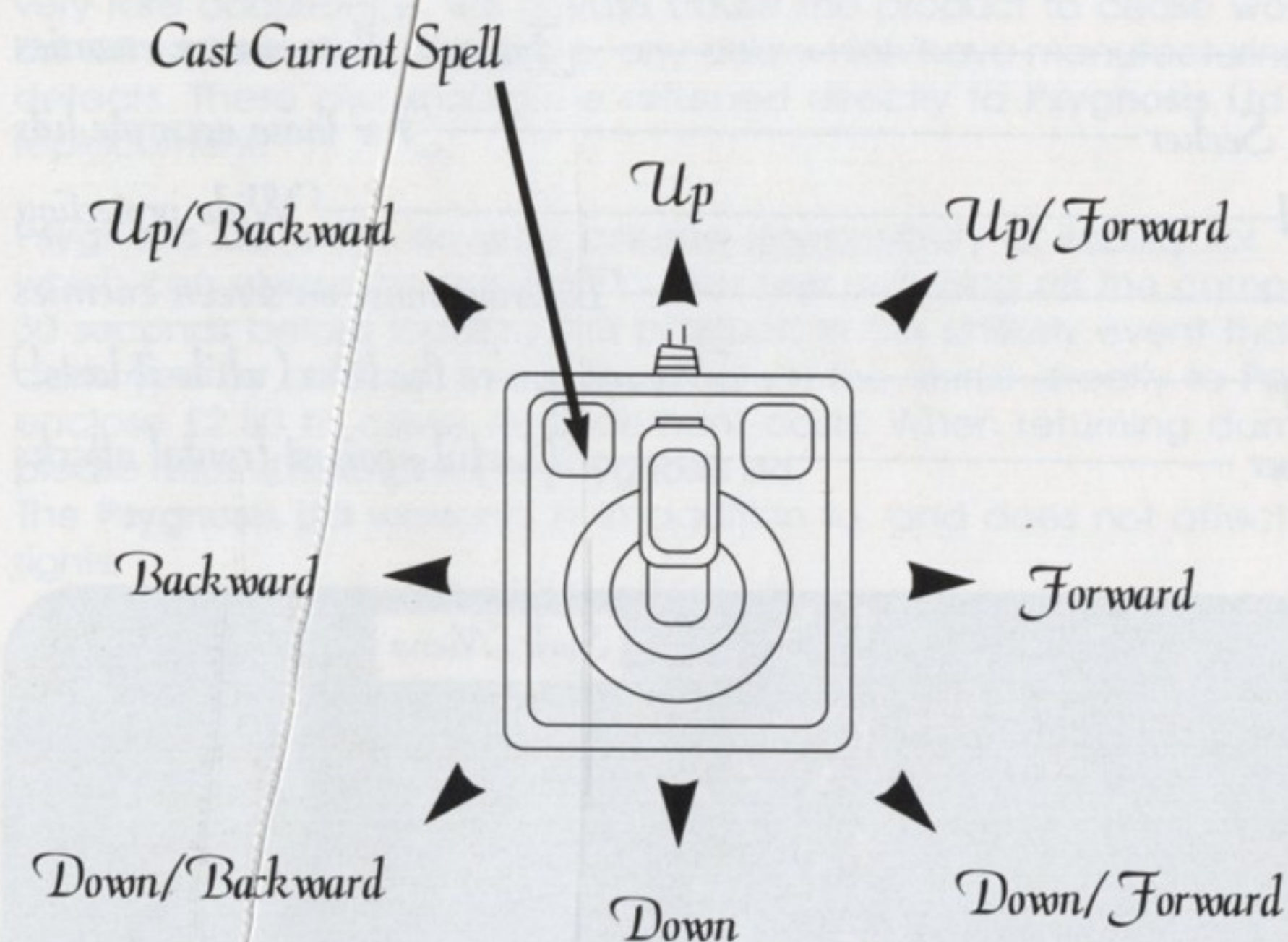
You are Alestes in his distance-devouring form of a mystical owl, and as such you must battle your way across six beautifully animated but deadly dangerous levels. You must fly like the wind to the magical place that holds the secret of Cosmic Power. And every inch of the way you fight for your life against the maleficent creatures pitted against you by Mentor. Your dexterity will be tested to the limits as you avoid or destroy the enemy hordes while finding and picking up spells and potions to help you in your seemingly impossible task. Only incredible flying skills, bravery in combat and a sound knowledge of the mystical arts will see you through...



What's On-Screen



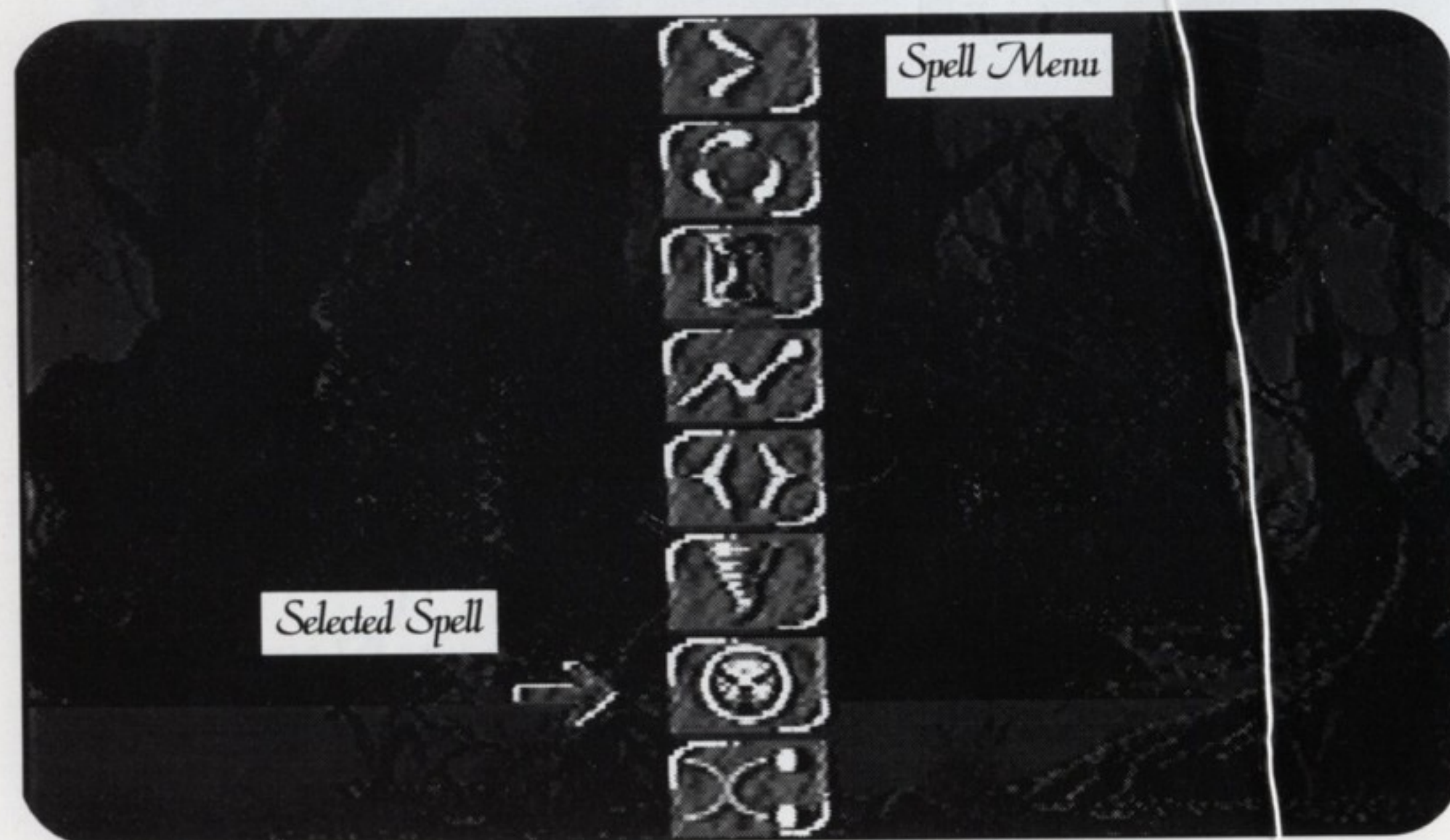
Controls



Holding down the fire button - for longer than half a second - accesses your spell menu. Spells not yet available to you (ie you've not collected them) are indicated by a cross covering the appropriate icon. Collectable spells are indicated on-screen by either a potion bottle or a scroll. You may select a spell to utilise by moving the menu arrow adjacent to it and pressing fire. Please note that all spells have a time limit.

Spells Available

Reverse Energy-----	Useful against attacks from the rear
Rotating Fireball-----	For all-round protection
Time Freeze-----	Freezes all on-screen enemies
Black Magic Seeker-----	For those accurate hits
Plasma Shield-----	Wide protection
Smart Bomb-----	Destroys most on-screen enemies
Invulnerability-----	Means you're the boss (while it lasts!)
Forward Power-----	Useful against frontal attacks



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, although a very rare occurrence, 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. In the unlikely event that your disks are 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

Programming.....	Yves Grolet
Intro.....	T. Landspurg & L. Larminier
Title Music	Tim Wright & Franck Sauer
Loading Music	R. Ling, M. Wall, M. Simmons
.....	M. Iveson & A. Brimble
In-Game/Intro Music.....	Jeroeen Tell
End Music.....	Robert Ling & Martin Wall
Graphics	Frank Saur & Marc Albinet
Cover Artwork	Tony Roberts
Manual	Nik Wild
Produced By	Steve Riding

Agony

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program, and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft - 0628 660377



**PIRACY
IS THEFT!**

COPYRIGHT © 1992 by PSYGNOSIS LTD

Ce produit est sous copyright

Ici, chez **Psygnosis**, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de **Psygnosis** si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par **Psygnosis Ltd.**

Le produit **Agony**, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.
L'illustration de la couverture d'**Agony** est Copyright © 1991 Psygnosis et Tony Roberts.
Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

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

Copyright © 1992 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

SOMMAIRE

<i>Anglais</i>	2
<i>Français</i>	14
<i>Allemand</i>	26
<i>Italien</i>	38

COMMENT CHARGER

IMPORTANT: Il faut toujours éteindre votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas il se peut que vos disquettes maîtres **Agony** soient contaminées par un virus. Voir l'Avertissement Virus et l'Avis de Garantie dans ce mode d'emploi pour de plus amples informations.

AMIGA

Allumez votre ordinateur. Si on vous le demande, insérez une disquette Kickstart. Quand une demande pour une disquette Workbench est affichée, insérez la disquette 1 de **Agony** dans le lecteur interne de votre ordinateur. Insérez la disquette 2 quand on vous les demande.

Vous jouez à **Leander** avec un joystick branché dans le deuxième port d'accès joystick.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si, quand vous allumez votre ordinateur, 45 secondes s'écoulent sans que l'écran de titre ne soit affiché, il se peut qu'il y ait un problème avec votre système ordinateur. Vérifiez toutes les connexions de l'ordinateur et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont été suivies à la lettre. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne correctement (d'autres logiciels se chargent correctement) et vous ne pouvez toujours pas charger **Agony**, il se peut qu'il y ait une anomalie de disquette. Dans ce cas **Psygnosis Ltd.** remplacera gratuitement la disquette.

Tous les produits **Psygnosis** sont couverts par une garantie complète - voir la page 23 pour les détails.

Avertissement Virus!

Ce produit est garanti libre de tout virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd. n'accepte aucune responsabilité pour les dommages éventuellement causés à ce produit s'il est contaminé par un virus. Veuillez voir la page 23 de ce mode d'emploi pour détails.

Afin d'éviter la contamination par virus, assurez-vous que votre machine est toujours éteinte pendant au moins 30 secondes avant de charger ce jeu. Veuillez voir la page 23 pour plus d'informations au sujet des virus et votre garantie.



Le grand maître magicien du soleil, Acanthropsis se trouvait sur le sommet de Bromire, soupirant dans la fraîche brise du matin. Durant un bref instant, la vapeur émanant de son souffle dansa au dessus de ses cils avant d'être enlevée par le vent soufflant en direction des lointaines et sombres montagnes de Krocott.

Alors que les premiers rayons de soleil balayaient le visage parcheminé de Acanthropsis, et que le chant des oiseaux annonçait le matin, il sût que ce même jour, il trouverait la mort.

Regardant le soleil se lever et buvant son énergie, Acanthropsis ne pouvait cacher l'inévitable peur qui le hantait. Son esprit rejoua les dernières heures fatales dans des couleurs d'épouvante.

S'était le crépuscule de ce jour, alors qu'il travaillait à l'intérieur de son sanctuaire, qu'Acanthropsis découvrit le pouvoir; le pouvoir qui lui avait, depuis si longtemps, échappé: Le Pouvoir Cosmique.

Des années de recherche et d'expérimentation avaient, enfin, porté leurs fruits; mais à quel prix? Il se tint au centre de la lumière mystique de sa puissante sorcellerie, l'observant jouer sur les humides murs de pierre de son sanctuaire. Il était rempli de crainte face au grand pouvoir jaillissant et pénétrant jusqu'au plus profond de son être. Il baigna dans la lumière certainement durant des heures entières, ne se souciant pas du coût.

Doucement, les souvenirs s'évanouirent et Acanthropsis regarda une fois encore les montagnes de Krocott et leurs sommets baignés de lumière.

Il sût désormais que le prix à payer pour une telle découverte était sa vie, mais qu'avant de mourir, il devait passer ses connaissances à quelqu'un de digne.

Il pensa à ses deux apprentis: Alestes et Mentor. Tous deux maîtres dans l'art de la magie et tous deux méritant le pouvoir cosmique. Le grand magicien devrait imaginer une épreuve pour ses deux élèves... en espérant que l'un deux échouerait.

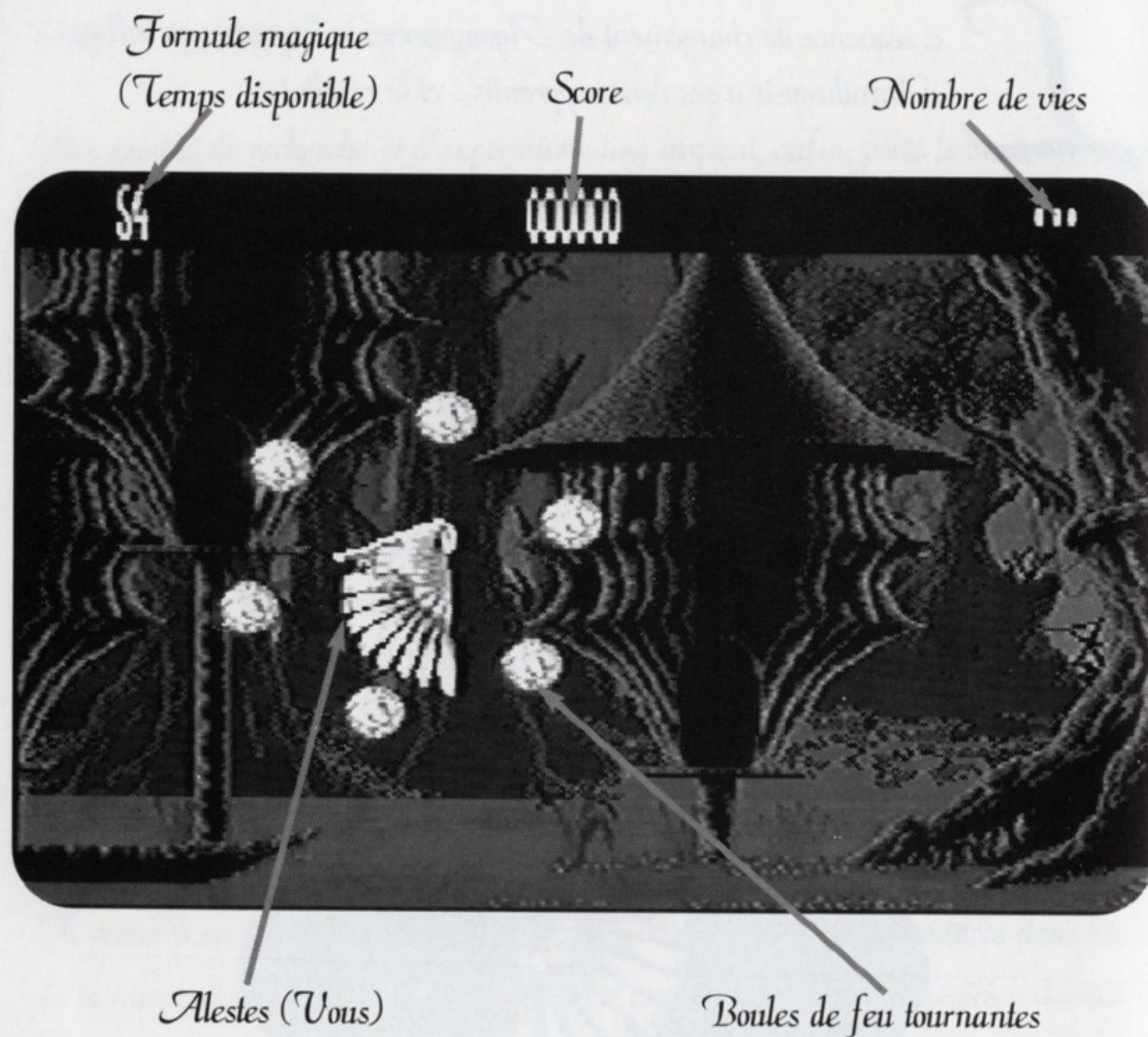
Le Jeu

La séquence de chargement de Agony présente l'épreuve qu'inflige Acanthropsis à ses deux apprentis... et le résultat...

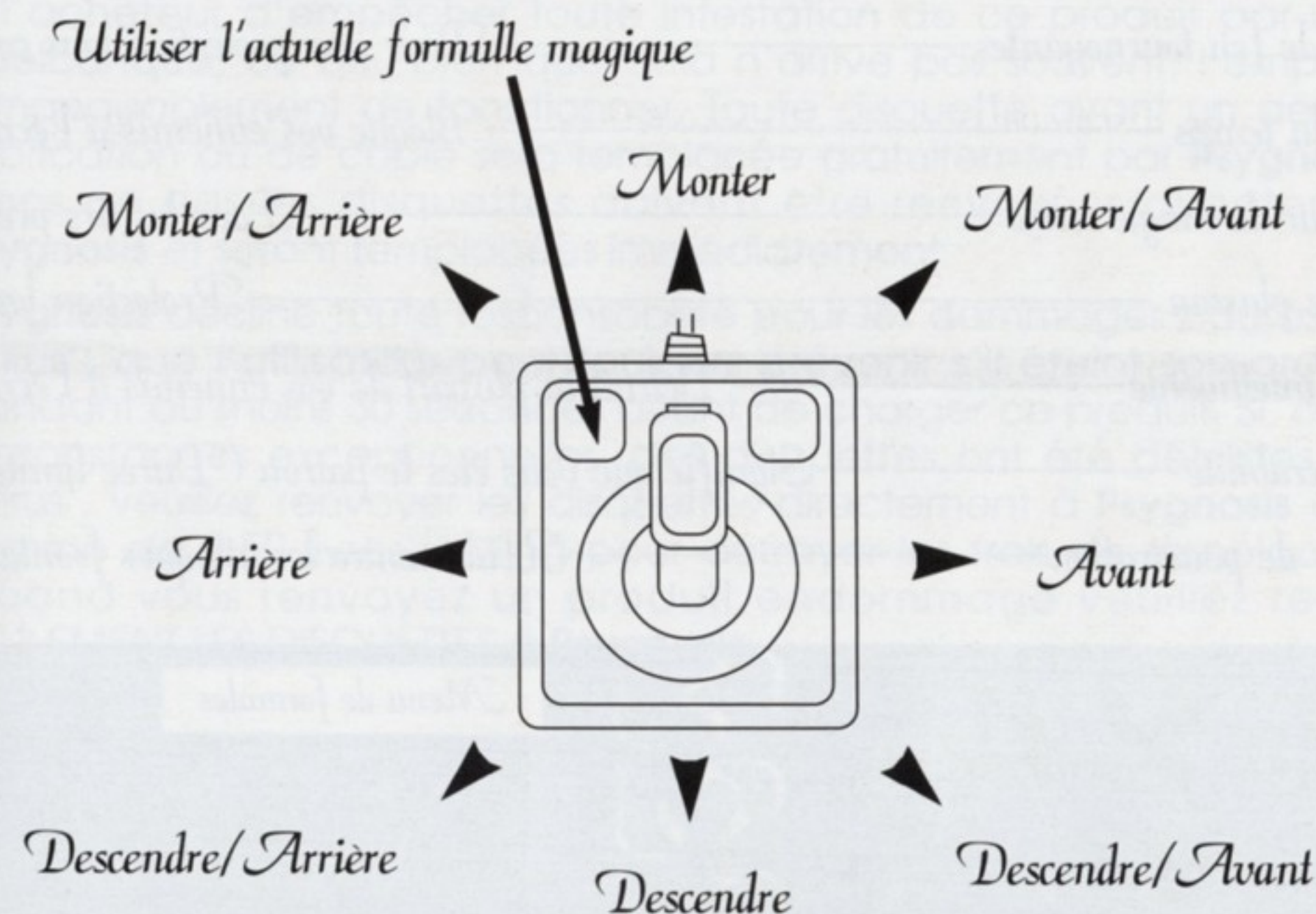
Vous êtes Alestes ayant la forme d'un hibou mystique dévoreur de distance, et vous devez vous battre pour vous frayer un passage à travers six niveaux merveilleusement animés mais mortellement dangereux. Vous devez voler comme le vent jusqu'à l'endroit où est retenu le secret pouvoir cosmique. A chaque battement d'ailes, vous vous battrez pour la sauvegarde de votre vie contre les créatures lancées contre vous par Mentor. Votre dextérité sera testée à ses limites alors que vous éviterez ou détruirez les hordes d'ennemis, tout en trouvant et ramassant les formules magiques ainsi que les potions qui vous aideront dans votre tâche apparemment impossible. Seules votre habileté à voler, votre bravoure au combat et les connaissances des arts mystiques vous permettront de passer au travers...



Sur l'Ecran



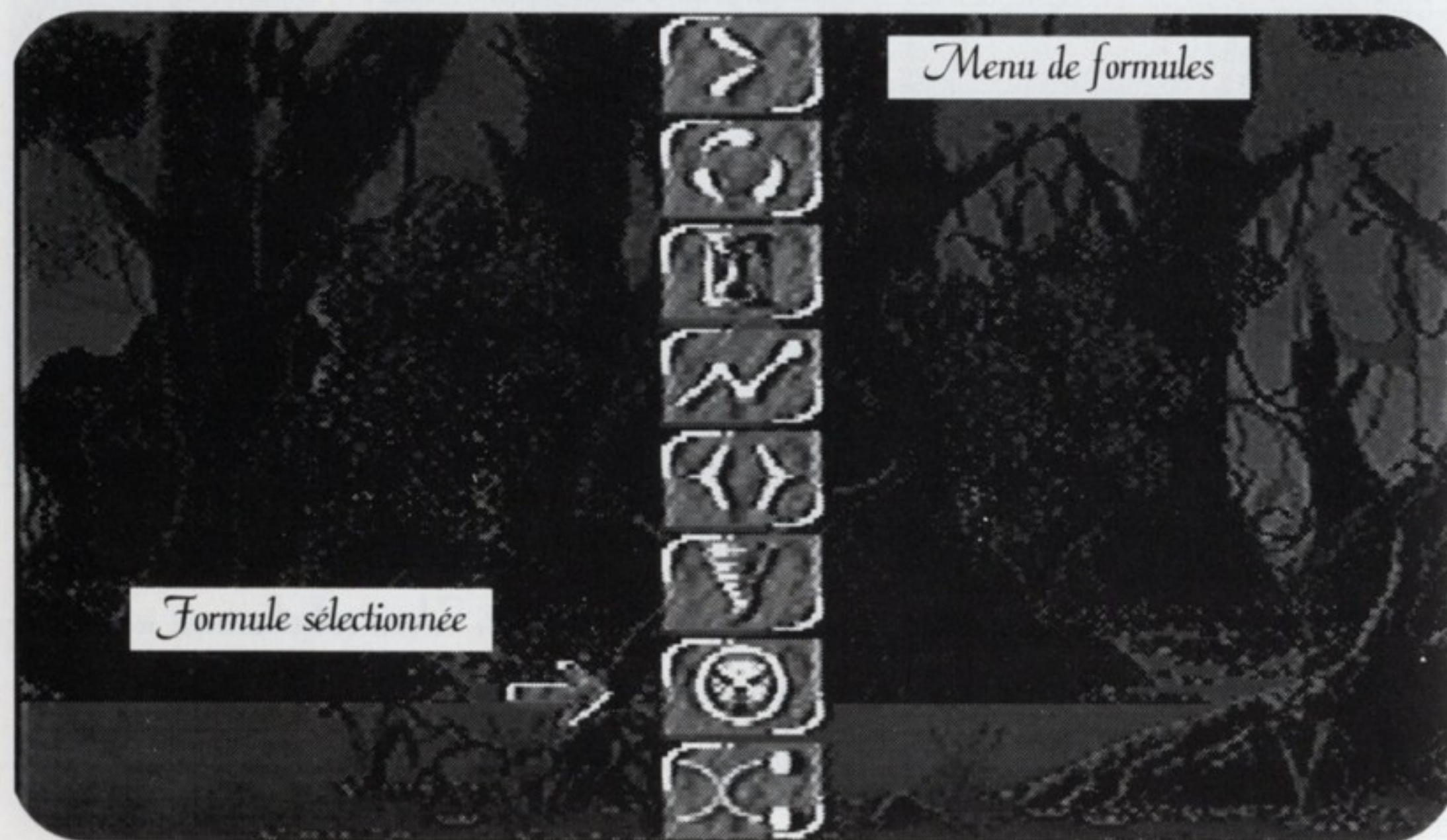
Contrôles



En maintenant appuyé le bouton de feu, pour plus d'une demi-seconde, vous avez accès au menu des formules magiques. Les formules magiques n'étant pas disponibles (celles que vous n'avez pas encore recueillies) sont indiquées par une croix couvrant l'icône. Les formules magiques que vous pouvez collecter sont matérialisées sur l'écran par une bouteille de potion magique ou par un rouleau de parchemin. Vous sélectionnez une formule magique que vous voulez utiliser en déplaçant la flèche du menu jusqu'à ce que vous rencontriez la formule désirée, et appuyez le bouton feu. Notez que chaque formule a un temps limite.

Formules Magiques Disponibles

Inversion de l'énergie	-----	Utile contre les attaques venant de l'arrière
Boules de feu tournoyantes	-----	Pour une protection tous cotés
Arrêt du temps	-----	Bloque vos ennemis à l'écran
Chercheur de magie noire	-----	Pour les tirs précis
Ecran de plasma	-----	Protection large
Bombe intelligente	-----	Détruit la plupart de vos ennemis à l'écran
Invulnérabilité	-----	Signifie que vous êtes le patron (Durée limitée)
Pouvoir de pénétration	-----	Utile contre les attaques frontales



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 infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd.** Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

Générique

Programmation.....	Yves Grolet
Introduction.....	T. Landspurg & L. Larminier
Musique du titre	Tim Wright & Frank Sauer
Musique de chargement	R. Ling, M.Wall,
.....	M. Simmons, M. Iveson & A. Brimble
Musique d'introduction et de jeu	Jeroeen Tell
Musique de fin.....	Robert Ling & Martin Wall
Graphiques	Frank Saur & Marc Albinet
Réalisation de la couverture	Tony Roberts
Manuel d'utilisation	Nick Wild
Produit par	Steve Riding

AVERTISSEMENT

C'est une crime de vendre, louer, offrir à la vente ou au louage ou de distribuer d'aucune façon des copies illégales de ce logiciel ordinateur, et toute personne coupable sera poursuivie.

Toute information concernant le copiage illégal doit être envoyée à The Federation Against Software Theft - 19 44 628 660377.



**LE COPIAGE
ILLEGAL EST
UN VOL!**

COPYRIGHT © 1992 par PSYGNOSIS LTD

Agony

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Code wird vertrieben von **Psygnosis Ltd**, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, 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 Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd's** Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd** vorliegt.

Das Produkt **Agony**, sein Programm-Code, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd**, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Code oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd**.

Agony Einbandillustration Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd**/Tony Roberts

Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1992 **Psygnosis Ltd**. Alle Rechte vorbehalten

INHALT

Englisch	2
Französisch	14
Deutsch	26
Italienisch	38

LADEANWEISUNGEN

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Nichtbeachtung könnte zu einer Virusinfektion der **Agony** Masterdiskette führen. Siehe auch die Garantieerklärung und die Viruswarnung in diesem Handbuch.

AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die *Kickstart* Diskette ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Wenn die Aufforderung zum Einlegen einer *Workbench* diskette erfolgt, legen Sie Disk 1 von **Agony** in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers ein. Legen Sie die anderen Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Agony wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port gespielt.

LADE-TIPS

Erscheint der Titelbildschirm nicht innerhalb von 45 Sekunden nach dem Einschalten Ihrer Maschine, könnte Ihr Computersystem Probleme haben. Prüfen Sie die Verbindungen und stellen Sie sicher, daß die o.a. Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer korrekt funktioniert (d.h. andere Software lädt korrekt) und immer noch nicht **Leander** laden können, haben Sie vielleicht eine fehlerhafte Diskette, die in diesem Fall kostenlos von **Psygnosis Ltd.** ersetzt wird.

Alle **Psygnosis**-Produkte sind voll garantiert - siehe Seite 35 für Details.

VIRUS-WARNUNG !

Dieses Produkt wird von **Psygnosis** als virusfrei garantiert. **Psygnosis Ltd** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt durch Virusinfektion. Siehe Seite 35 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusinfektion zu vermeiden, lassen Sie Ihren Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Spiel laden. Siehe Seite 35 für weitere Information in Bezug auf Viren und Ihre Garantie.



*G*roßmeister Sonnenmagier Acanthropsis stand auf dem Gipfel von Bromire und atmete tief im kühlen Morgenwind. Einige kurze Augenblicke lang tanzte sein dampfender Atem über den gerunzelten Brauen, bevor ihn der Wind in Richtung auf die dunklen fernen Berge von Krocott wegwehte.

Als die ersten Strahlen der aufgehenden Sonne über Acanthropsis' schrumpeliges Gesicht strichen und Vogelsang ein neues Morgengrauen ankündigte, wußte er, daß dieser Tag sein Todestag sein würde.

Acanthropsis starrte in den willkommenen Sonnenaufgang, trank seine kraftgebende Wärme, doch konnte er nicht anders als das Unvermeidliche fürchten. Im Geiste rollten die letzten schicksalhaften Stunden noch einmal in beklemmenden Farben ab.

Es war in den Zwielftstunden eben dieses Tages, als er in seinem innersten Sanktum arbeitete, daß Acanthropsis die Kraft entdeckte; die Kraft, die sich ihm so lange entzogen hatte: die Kosmische Kraft.

Jahrelange Forschung und Experimente brachten endlich ihre Frucht, doch zu welchem Preis? Er stand inmitten des mystischen Lichts seiner mächtigen Magie, schaute wie es auf den dumpfen Steinmauern seines Sanktums spielte und war von Ehrfurcht vor der großen Kraft ergriffen, die in ihm aufwallte. Er badete stundenlang in diesem Licht und dachte wenig an den Preis.

Langsam schwand die Erinnerung und Acanthropsis schaute noch einmal auf die Berge von Krocott und ihre nun sonnengetränkten Gipfel.

Er wußte, daß der Preis für eine solche Entdeckung sein Leben sein würde und daß er sein Wissen weitergeben mußte, vor seinem Tod, an jemanden, der dessen würdig war.

Er dachte an seine zwei Lehrlinge: Alestes und Mentor. Beide waren sehr geschickt in der Zauberkunst und verdienten gleichermaßen die Kosmische Kraft. Der Großmeister würde eine Probe für die beiden ersinnen müssen... und hoffen, daß einer sie nicht bestehen würde.

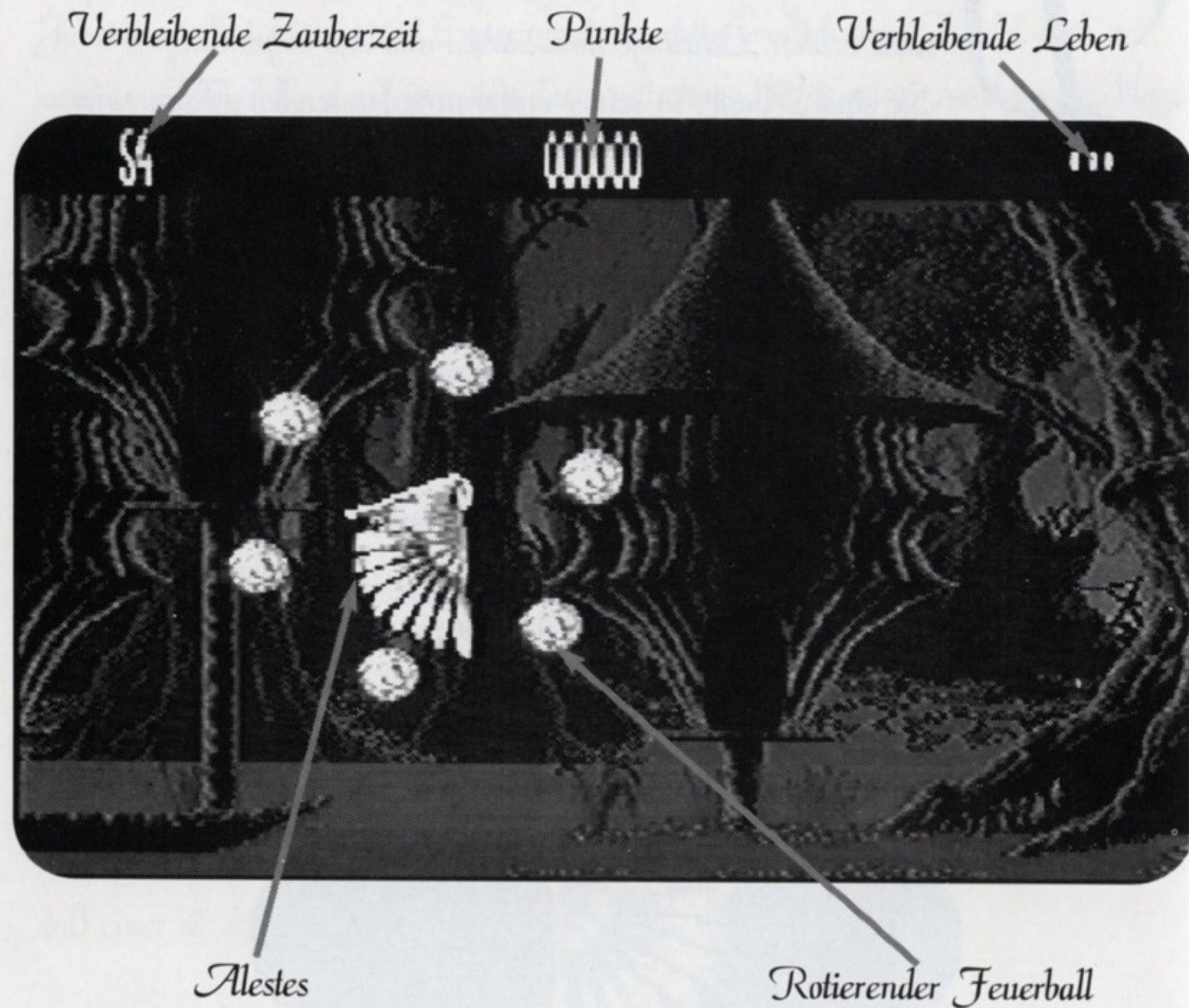
Das Spiel

Die Ladesequenz von Agony zeigt die Probe, der Acanthropsis seine beiden Lehrlinge unterzieht... und das Ergebnis...

Sie sind Alestes in seiner entfernungsfressenden Form einer mystischen Eule, und als solche müssen Sie sich durch sechs wunderbar belebte, aber lebensgefährliche Niveaus durchschlagen. Schnell wie der Wind müssen Sie zu dem verzauberten Ort fliegen, der das Geheimnis der Kosmischen Kraft verbirgt. Und jeden Zoll des Weges verteidigen Sie Ihr Leben gegen die böartigen Kreaturen, die Mentor auf Sie losläßt. Ihr Geschick wird bis zum Äußersten getestet, wenn Sie feindlichen Horden ausweichen oder sie zerstören, Zaubersprüche und Tränke finden und sammeln, die Ihnen bei Ihrer scheinbar unmöglichen Aufgabe helfen. Nur unglaubliche Flugkunst, Kampfesmut und eine gute Kenntnis der Zauberei bringen Sie durch...

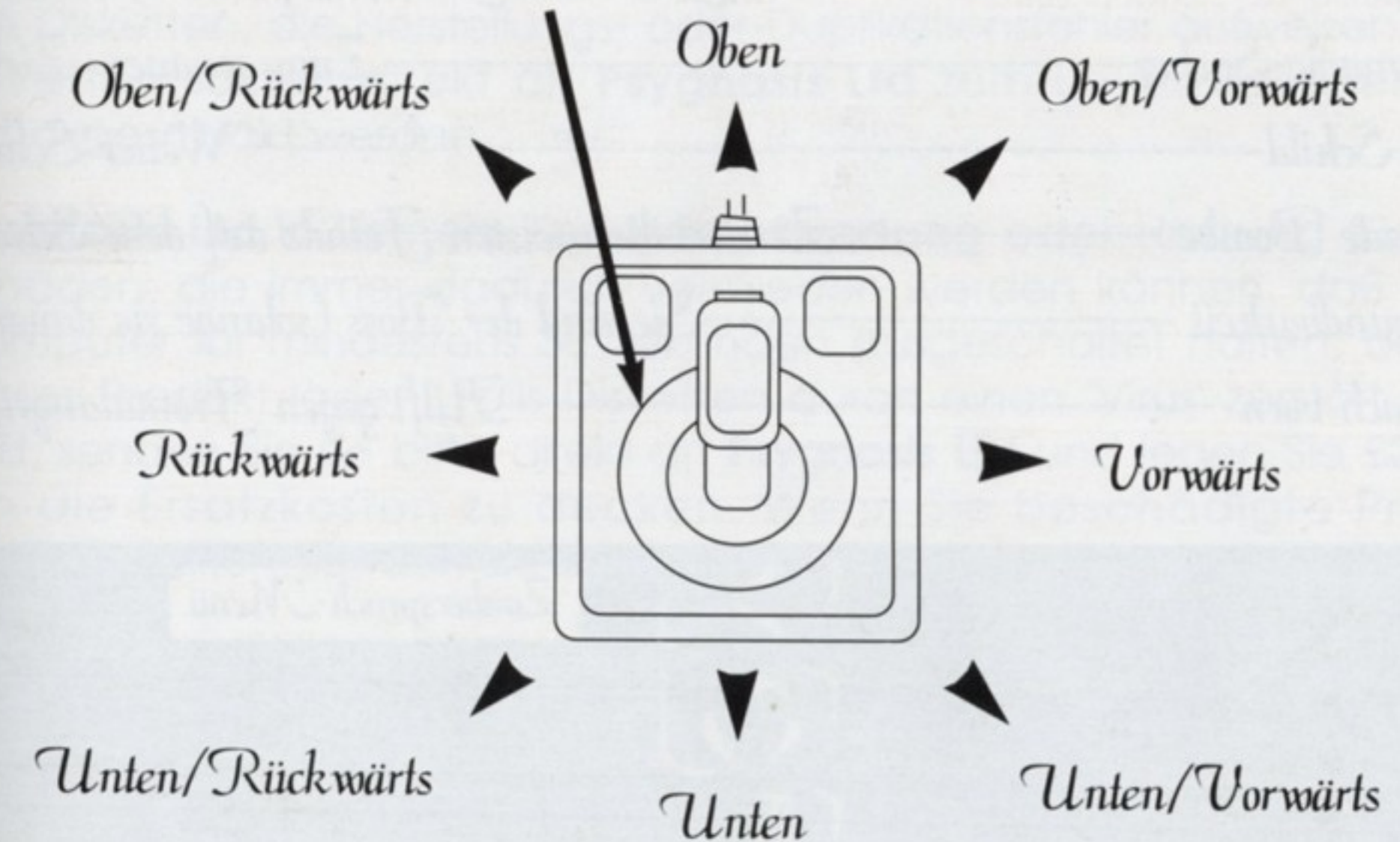


Was der Schirm zeigt



Steuerung

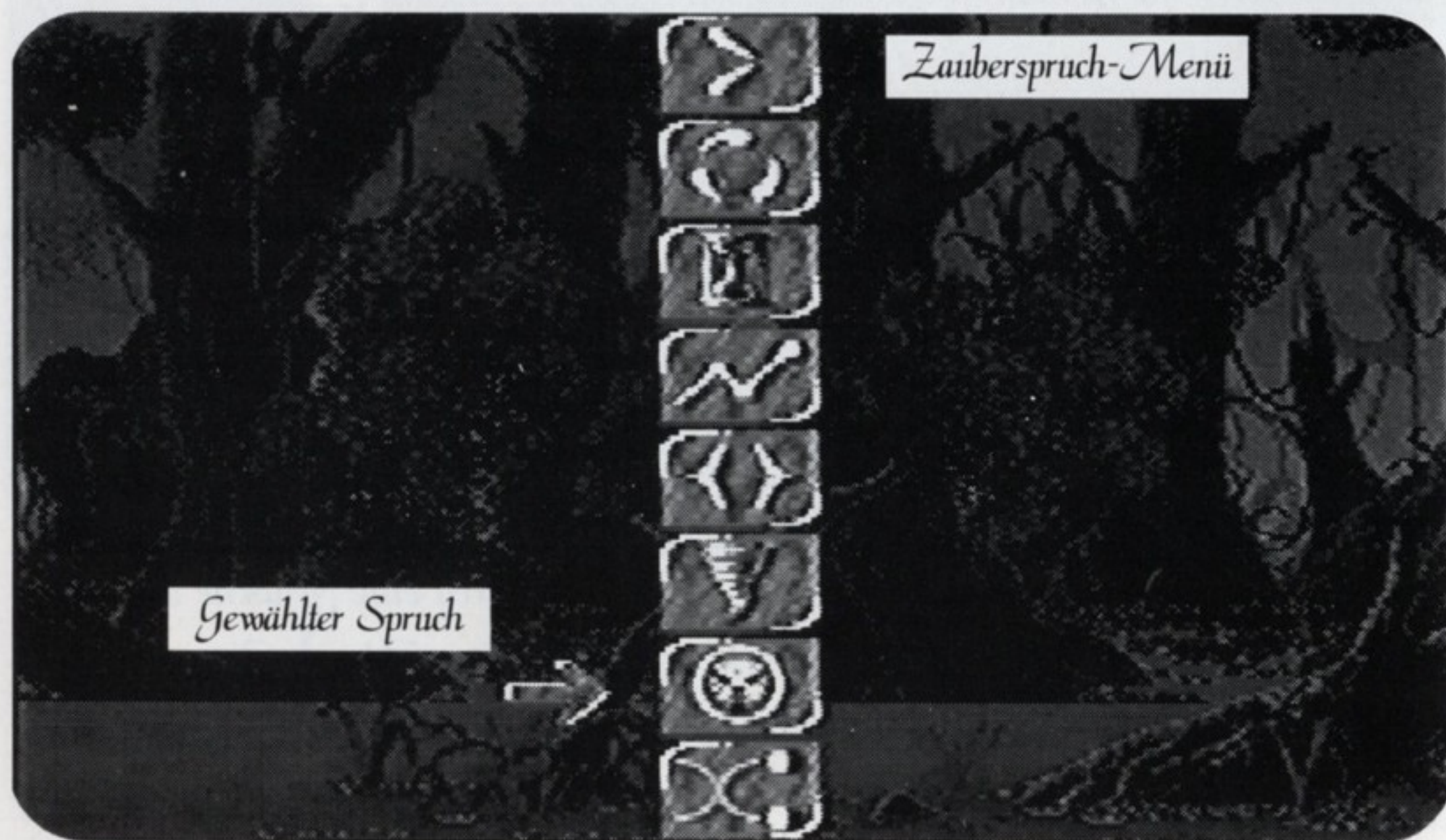
Sprich gewählten Zauberspruch



Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten - für länger als eine halbe Sekunde - gelangen Sie ins Zauberspruch-Menü. Sprüche, die Sie nicht zur Verfügung haben (d.h. die Sie nicht gesammelt haben), haben ein Kreuz über ihrem Icon. Sprüche zum Sammeln werden auf dem Bildschirm durch eine Flasche oder eine Rolle angezeigt. Sie wählen einen Spruch, indem Sie den Menü-Zeiger daneben bringen und Feuer drücken. Vergessen Sie nicht, daß alle Zaubersprüche ein Zeitlimit haben.

Zaubersprüche

Energieumkehrung	Hilfreich gegen Angriffe von hinten
Rotierender Feuerball	Rundum-Schutz
Zeit einfrieren	Friert alle Feinde auf dem Schirm ein
Schwarzmagie-Sucher	Zum genauen Zielen
Plasma-Schild	Weiter Schutz
Intelligente Bombe	Zerstört die meisten Feinde auf dem Schirm
Unverwundbarkeit	Sie sind der Boss (solange sie dauert!)
Kraft nach vorn	Hilft gegen Frontalangriffe



GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an **Psygnosis Ltd**.

Autoren

Programmierung	Yves Grolet
Intro	T. Landspurg & L. Larminier
Titelmusik	Tim Wright & Franck Sauer
Lademusik	R. Ling, M. Wall, M. Simmons
	M. Iveson & A. Brimble
Spiel-/Intromusik	Jeroeen Tell
Endmusik	Robert Ling & Martin Wall
Grafik	Frank Saur & Marc Albinet
Einbandgestaltung	Tony Roberts
Handbuch	Nik Wild
Produziert von	Steve Riding

WARNUNG

Es ist strafbar, das Urheberrecht
verletzende (illegale) Kopien dieses
Computerprogramms zu verkaufen,
zu vermieten, zum Verkauf anzubieten
oder auszustellen oder anderswie
zu vertreiben. Zuwiderhandelnde
werden strafrechtlich verfolgt.

Jegliche Information über Piraterie
sollte weitergegeben werden an:
The Federation Against Software
Theft - 0044 628 660377



**PIRATERIE
IST DIEBSTAHL!**

COPYRIGHT © 1992 PSYGNOSIS LTD

Agony

Questo è un prodotto con copyright

La **Psygnosis** è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente 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 **Agony**, 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 loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della **Psygnosis Ltd**.

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

L'illustrazione di copertina di **Agony** è Copyright© 1991 della **Psygnosis Ltd**/Tony Roberts.

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© 1992 della **Psygnosis Ltd**. Tutti i Diritti Riservati

INDEX

Inglese	2
Francese	14
Tedesco	26
Italiano	38

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

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

AMIGA

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

Agony si gioca con un joystick collegato alla seconda 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 **Agony**, 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 47.

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 47 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 47.



Il Gran Maestro Mago del Sole, *Acanthropsis*, in piedi sulla cima di *Bromire*, sospirò nella fresca brezza del mattino. Per alcuni fugaci istanti, il vapore del fiato gli danzò sulla fronte corruciata prima di essere spinto dal vento verso le lontane e oscure montagne di *Krocott*.

Come i primi raggi del sole accarezzarono la faccia avvizzita di *Acanthropsis*, e il canto degli uccelli annunciarono l'alba di un nuovo mattino, egli capì che questo era il giorno in cui sarebbe morto.

Fissando il gioioso sorgere del sole e assorbendo il suo calore invigorente, *Acanthropsis* non riuscì a trattenere la paura per l'inevitabile. La sua mente riandò con colori ossessivi alle ultime ore fatali.

Era stato nelle ore del crepuscolo di quello stesso giorno, mentre lavorava nel suo studio privato, che Acanthropsis aveva scoperto il potere; quel potere che lo aveva eluso per così tanto tempo: Il Potere Cosmico.

Anni di ricerche e di esperimenti avevano finalmente dato i loro frutti; ma a quale costo? Egli era rimasto avvolto nella mistica luce della sua potente stregoneria, osservandola mentre danzava sulle umide mura di pietra del suo rifugio, sgomentato dall'enorme Potere che gli cresceva dentro. Era rimasto immerso nella luce forse per ore, senza nemmeno sognare le conseguenze.

Lentamente, i ricordi svanirono ed Acanthropsis guardò di nuovo verso le montagne di Krocott e ai picchi ora inondati dal sole.

Adesso sapeva che il prezzo per una tale scoperta era la sua stessa vita, ma anche che doveva trasmettere la sua conoscenza, prima di morire, a qualcuno che ne fosse degno.

Pensò ai suoi due allievi: Alestes e Mentor. Entrambi molto versati nelle arti della magia ed entrambi ugualmente degni del Potere Cosmico. Il Grande Mago avrebbe dovuto dividere una prova per i suoi due sostituti ... e sperare che uno di essi la fallisse.

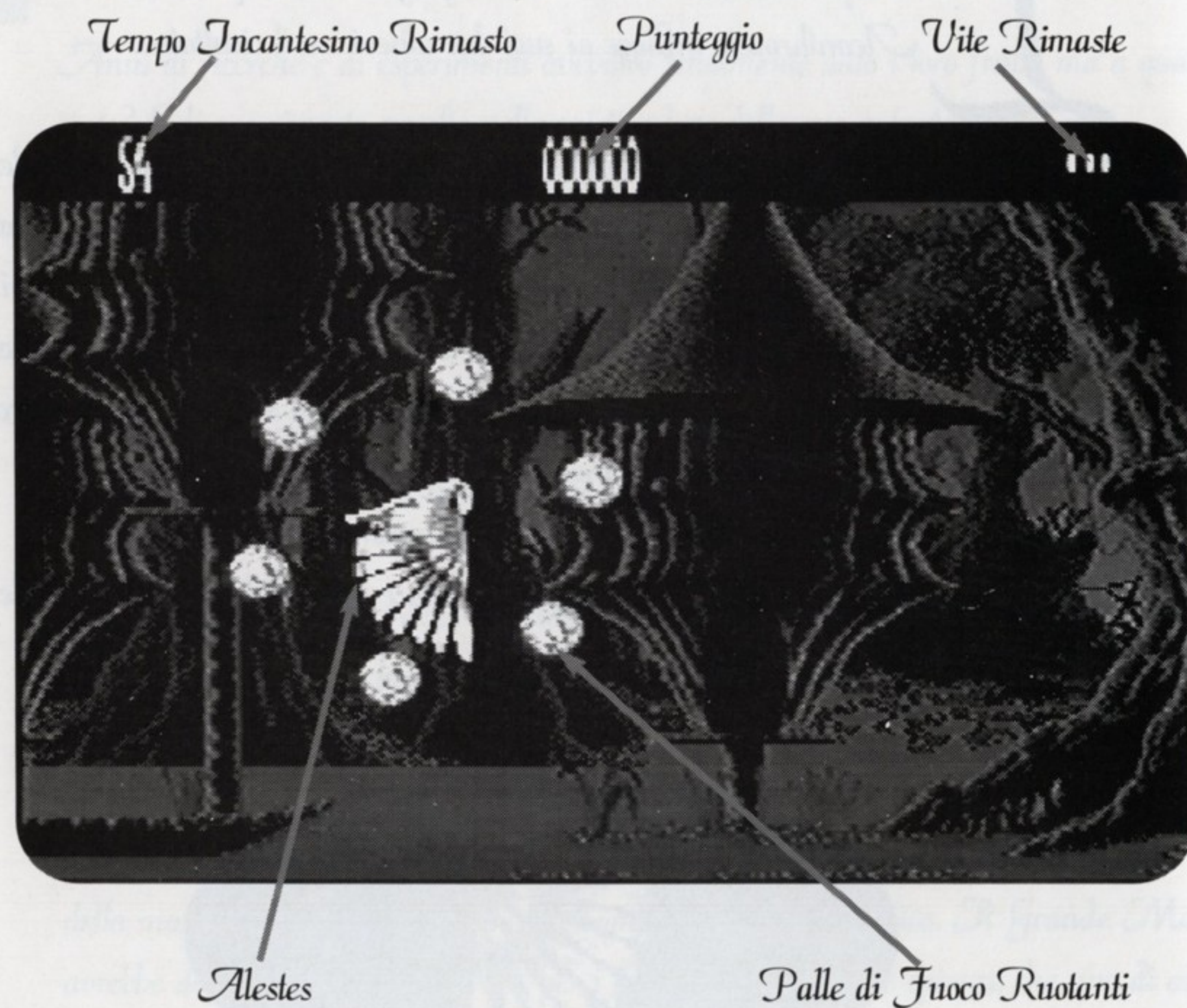
Il Gioco

La sequenza di caricamento di Agony illustra la prova che Acanthropsis infligge ai suoi due allievi... e il risultato...

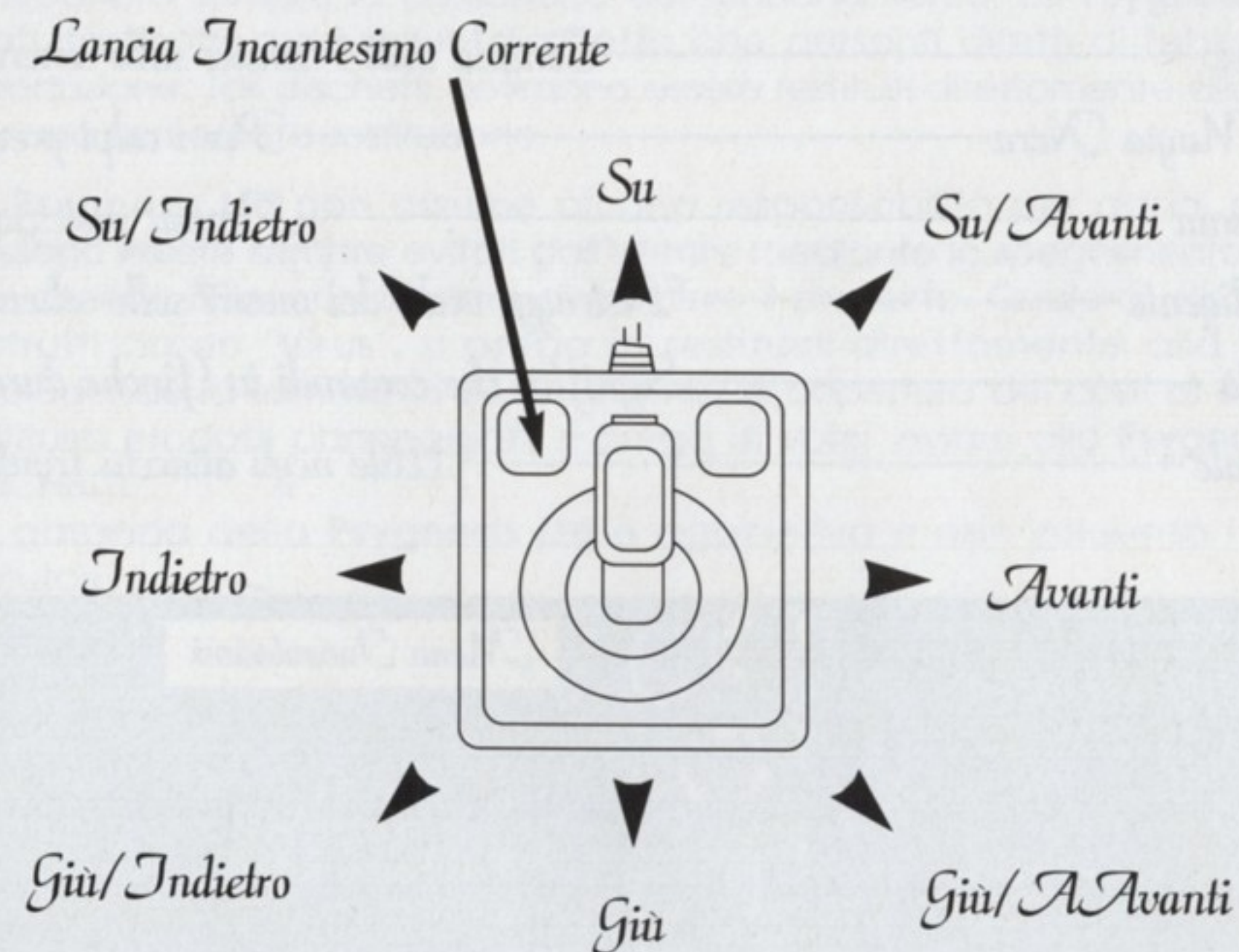
Tu sei Alestes, nella sua forma di gufo mistico divoratore di distanze, e come tale, dovrai lottare per sei bellissimi ma pericolosamente mortali livelli. Dovrai volare come il vento verso il luogo magico che contiene il segreto del Potere Cosmico. E ad ogni centimetro della strada lotti per la tua vita contro le malefiche creature che Mentor ti scatena contro. La tua destrezza verrà messa alla prova fino al limite, mentre cerchi di evitare o distruggi le orde nemiche, trovando e raccogliendo nel frattempo incantesimi e pozioni per assisterti nel tuo compito apparentemente impossibile. Solo con incredibili abilità di volo, coraggio nella lotta e una solida conoscenza delle arti mistiche, riuscirai a farcela...



Che C'è Sullo Schermo



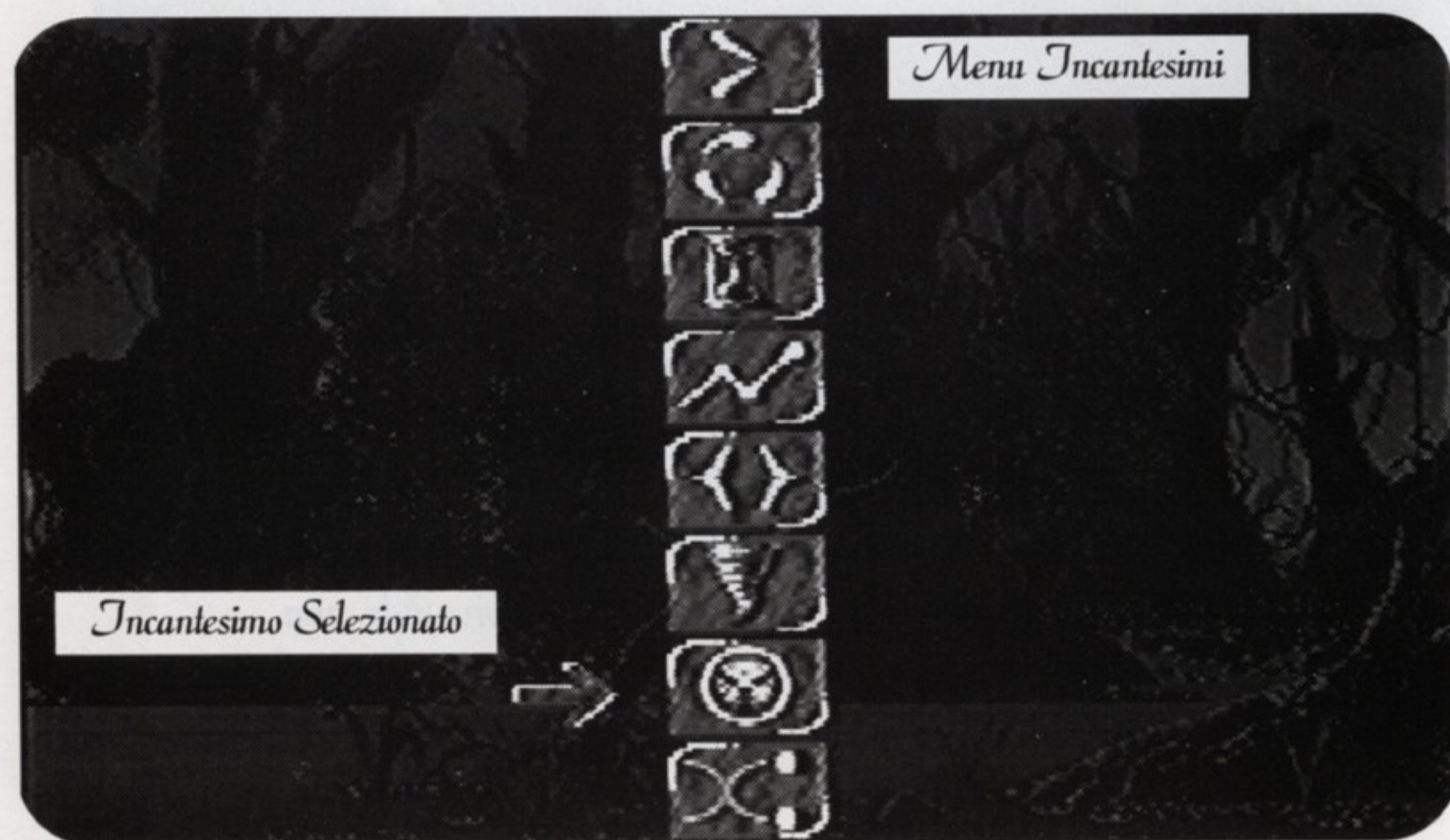
Controlli



Tenendo premuto il bottone di fuoco - per più di mezzo di secondo - hai accesso al tuo menu incantesimi. Gli incantesimi non ancora disponibili (cioè, non li hai ancora raccolti) sono indicati da una croce riguardante l'icona appropriata. Gli incantesimi raccogliabili sono indicati sullo schermo da una bottiglia di pozione o da una pergamena. Puoi selezionare un incantesimo da utilizzare muovendo la freccia di menu accanto e premendo fuoco. Nota che tutti gli incantesimi hanno un tempo massimo.

Incantesimi Disponibili

Retro Energia-----	Utile contro attacchi alle spalle
Palle di Fuoco Ruotanti-----	Per una protezione totale
Tempo Bloccato-----	Congela tutti i nemici sullo schermo
Cercatore di Magia Nera-----	Per i colpi precisi
Scudo al Plasma-----	Ampia protezione
Bomba Intelligente-----	Distrugge molti dei mostri sullo schermo
Invulnerabilità-----	Significa che comandi tu (finché dura!)
Potere Frontale-----	Utile negli attacchi frontali



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

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

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

Titoli

Programmazione	Yves Grolet
Introduzione	T. Landspurg e L. Larminier
Musica di Testa	Tim Wright e Franck Sauer
Musica di Caricamento.....	R. Ling, M. Wall, M. Simmons
.....	M. Iveson e A. Brimble
Musica Gioco/Introduzione	Jeroeen Tell
Musica di Coda	Robert Ling e Martin Wall
Grafica	Franck Sauer e Marc Albinet
Copertina	Tony Roberts
Manuale	Nik Wild
Prodotto da	Steve Riding

