

Stryx

AMIGA/ATARI ST/PC

First: always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do this may result in virus contamination of the STRYX master disk.

■ ATARI ST VERSION

Insert the STRYX disk into Drive A. Then switch on the monitor/television followed by your computer, insert the second disk when prompted.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

■ AMIGA VERSION

Switch on the computer. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert the STRYX disk into the internal drive.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

As Stryx you are endowed with extraordinary physical and combat powers. You will also be able to find and use a jet pack and jet bike. Your mental powers are just as important as your physical ones - finding the keys and cracking the Lifeforce code will not be easy tasks. Time is strictly limited. The future of the human race depends on you. Good luck on your mission; you'll need it.

EXPLORING THE DOME CITIES

The Domes

There are four dome cities linked to the central large dome. Each dome city is divided into two parts. The upper section (the dome itself) is constructed of platforms and stairways on a number of levels. Here you will also find keys, passes and other objects which will be essential for completion of the game. As well as collecting these you will also have to tackle the robot guards that patrol the platforms.

The Hive

Within each dome is an entrance to the hive. The hive is a mining complex which contains many energy crystals. Energy crystals when collected, can be used to replenish the energy levels of your weaponry, speeder bike, and the mining craft. Use the mining craft to explore the hive, but beware - each mine is swarming with deadly androids and other creations.

The Travel Tubes

Each dome is linked to the central dome city via a travel tube. You must use the Speeder Bike to traverse the length of the tube. Destroy any enemies you encounter within the tube.

Deactivating the Cyborgs

Before the cyborgs can be deactivated you must work out how to use the colour coded terminals to the main computer. These are located within the central dome city. This must be done within a time limit or the deactivation will fail.

CONTROLLING STRYX

Stryx may be controlled with the joystick as shown below:

without fire button
UP/JUMP/ENTER DOOR

with fire button (no weapon)
JUMP

JUMP LEFT

JUMP RIGHT

KICK LEFT

KICK RIGHT

LEFT

RIGHT

PUNCH LEFT

PUNCH RIGHT

DOWN/CROUCH

CROUCH

If you are carrying a weapon pressing fire will fire the weapon. While the fire button is depressed you can aim the weapon with the joystick.

The first four function keys have the following uses:

- F1 PICK UP/DROP OBJECT
- F2 TOGGLE BETWEEN WALKING AND RUNNING
- F3 FETCH/RETRACT OBJECT FROM/TO INVENTORY WINDOW
- F4 ARM BOMB/USE DOOR PASS

Use the cursor keys to scroll through the items in the inventory window at the bottom of the screen.

When you are in the travel tube the joystick controls the movements of your Speeder Bike. Pressing fire will fire ahead of you.

When you reach the lift at the end of the tunnel press FIRE to exit.

When you are in the Hive the joystick controls your mining craft as below:

THRUST

ROTATE
LEFT

ROTATE
RIGHT

REVERSE THRUST

Pressing fire will fire ahead of you. To exit the hive move to the platform at the top of the hive and press FIRE.

Pressing Escape (ESC) will pause the game. When the game is paused, press F10 to restart.

The Puzzle

The puzzle consists of a number of colour coded wheels. Adjacent to the wheels are + and - keys which can be used to rotate the wheels. Moving the joystick without the fire button pressed will move between keys. Once you have selected the right key press and hold fire. Now moving the joystick will rotate the wheels. To select another key release fire. You must match up the colours on the wheels to deactivate the cyborgs.

STRYX PC LOADING INSTRUCTIONS

Insert Disk 1 into Drive A.

Type A: (RETURN) ↵

Type Stryx: (RETURN) ↵ on DOS prompt.

All keys as Amiga instructions except:

+ or - to move objects to or from the back-pack

'Ctrl' + 'Esc' Exit to DOS

'Q' up

'W' down

'O' left

'P' right

'Space' fire

'F5' Music on/off

'Scroll Lock' Due to incompatibilities between various EGA and VGA cards, some users might experience screen flicker when playing the game. If this occurs, pressing the 'Scroll Lock' key will correct the problem.

Title Screen When either of the Title Screens are showing, 'Esc' will return you to the Configuration Screen.

PC VERSION BY TIM ANSELL

WARRANTY LIMITATIONS: The disk/cassette included in this product is guaranteed to be in correct working order. Psygnosis Ltd. will replace free of charge any disk/cassette which have manufacturing or duplication defects. These disks/cassettes should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

When returning damaged product please return the disk/cassettes only. The Psygnosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

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 prior to loading this product. If disks have been destroyed by a virus then please return them directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY.

COPYRIGHT: This game is sold subject to the following conditions: all authorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

Psygnosis ®, Sizzlers® and all associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

Programming by Mike Chilton

Music by Paul Summers

Game Graphics by Garvan Corbett and Jeff Bramfitt

Title Graphics by Jim Bowers and Garvan Corbett

Design and Lettering by Roger Dean

Cover Illustration by Peter Andrew Jones

Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: (051) 709 5755

Stryx - French

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette STRYX.

■ VERSION ATARI ST

Insérez la disquette STRYX dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur.

Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

■ VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette STRYX dans le lecteur.

Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

Vous êtes dotés de pouvoirs physiques de combat extraordinaires. Vous pourrez trouver en chemin un auto-propulseur Jet Pack et un Jet Bike. Vos pouvoirs mentaux sont à la hauteur de vos pouvoirs physiques — mais rechercher les clés et mettre la machine en route ne sera pas une partie de plaisir. Le temps est strictement limité. Le futur de la race humaine dépend de vous. Bonne chance pour votre mission — vous en aurez besoin.

EXPLORATION DES DOMES

Les Dômes

Il y a quatre dômes reliés au dôme central. Chaque dôme est divisé en deux parties. La partie supérieure (le dôme proprement dit) est constitué de plateformes et d'escaliers sur un certain nombre de niveaux. C'est là que vous trouverez des clés, des passes et d'autres objets qui seront essentiels pour terminer le jeu. En même temps que vous récupérez ces objets, il faudra déjouer la surveillance des robots-gardes qui patrouillent sur les plateformes.

La Ruche

A l'intérieur de chaque dôme il y a une entrée pour la ruche. La ruche est un complexe minier qui contient beaucoup de cristaux énergétiques. Ces cristaux, lorsque vous en récupérez, remontent le niveau d'énergie de votre armement, du Jet Bike et du véhicule minier. Grâce à ce véhicule, vous pourrez explorer la ruche, mais attention — celle-ci regorge d'androides mortels.

Les réseaux de communication

Chaque dôme est relié au Dôme Central par un réseau de communication, que l'on appelle Tube. Vous devez utiliser le Jet Bike pour traverser la longueur du Tube. Détruisez les ennemis que vous pourriez rencontrer.

Désactivation des Cyborgs

Avant de désactiver les Cyborgs, il faut trouver comment utiliser les terminaux à codes couleur de l'ordinateur central. Ceux-ci se trouvent dans le Dôme Central. Cela doit être fait dans un temps limité, sinon la désactivation échouera.

POUR DIRIGER STRYX

Stryx peut être dirigé avec le joystick comme indiqué ci-dessous:

Sans le bouton Fire		Avec le bouton Fire	
Haut/Sauter/Porte d'entrée		Sauter	
Sauter à gauche	Sauter à droite	Coup de pied gauche	Coup de pied droit
Gauche	Droite	Coupe de poing gauche	Coupe de poing droit
Bas/s'accroupir			
		S'accroupir	

Si vous transportez une arme, appuyer sur le bouton Fire déclenche cette arme. Pendant que vous appuyez, vous pouvez diriger l'arme avec le joystick.

Les quatre premières touches de fonction ont les fonctions suivantes:

- F1 Ramasser/Laisser objet
- F2 Alternier entre la marche et la course
- F3 Prendre ou supprimer un objet de la fenêtre d'inventaire
- F4 Déclencher bombe/Utiliser un passe

Utilisez les touches du curseur pour faire défiler les objets qui sont dans la fenêtre d'inventaire en bas de l'écran.

Lorsque vous êtes dans le tube, le joystick permet de contrôler les mouvements du Jet Bike. Appuyer sur Fire vous fera tirer devant vous. Lorsque vous arrivez à la fin du tunnel, appuyez sur Fire pour sortir.

Lorsque vous êtes dans la ruche, le joystick contrôle le vaisseau de la façon suivante:

AVANCER

TOURNER À
GAUCHE

TOURNER À
DROITE

RÉTROPUSSION

Appuyer sur Fire vous fera tirer devant vous. Pour sortir de la ruche, allez sur la plateforme la plus haute et appuyez sur FIRE. Appuyer sur Escape (Esc) pause le jeu. Lorsque le jeu est en pause, appuyez sur F10 pour repartir.

L'énigme

L'énigme consiste en un certain nombre de roues colorées. A côté de ces roues se trouvent des touches + et - qui permettent de les faire tourner. Déplacer le joystick sans appuyer sur Fire permet de passer d'une touche à l'autre. Une fois la touche choisie, appuyez sur Fire. Déplacer alors le joystick fait tourner les roues. Pour choisir une autre roue, relâchez le bouton Fire. Les couleurs des roues doivent être alignées pour désactiver les Cyborgs.

STRYX INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR PC

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A.

Tapez A: <J>

Tapez Stryx: <J> à la demande du DOS.

Toutes les touches sont les mêmes que celles figurant dans les instructions pour Amiga sauf:

+ or - pour mettre ou enlever les objets du sac à dos

'Ctrl' + 'Esc' pour revenir au DOS

'Q' haut

'W' bas

'O' gauche

'P' droite

'Space' feu

'FS' Musique On/Off

'Scroll Lock' a cause de certaines incompatibilités entre différentes cartes EGA et VGA, certains utilisateurs pourraient voir le jeu trembler. Si cela arrivait, la touche 'Scroll Lock' corrigerait ce problème.

Quand un des écrans de présentation est affiché, la touche 'Esc' vous ramène à l'écran des configurations.

Ecran de titre

Stryx - German

Bitte schalten Sie Ihren Computer grundsätzlich für mindestens 30 Sekunden aus, bevor Sie das Spiel laden. Es könnte sich sonst ein im Speicher befindlicher Virus auf Ihre Diskette kopieren.

■ AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein, und legen Sie, sofern Sie einen Amiga 1000 haben, die Kickstart-Diskette in das Laufwerk, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Wenn Sie die Aufforderung für die Workbench erhalten, legen Sie bitte die Spieldiskette 1 ins interne Laufwerk. Disk 2 bitte immer einlegen, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Die Steuerung erfolgt über Joystick, der in Port 2 angeschlossen sein muß.

■ ATARI ST

Legen Sie bitte die Spieldiskette 1 in Laufwerk A.

Schalten Sie bitte Ihren Computer ein, und immer wenn nach der Spieldiskette 2 gefragt ist, legen Sie diese bitte ins Laufwerk.

Die Steuerung erfolgt über Joystick, der in Port 2 angeschlossen sein muß.

Als Stryx sind Sie mit übernatürlichen Kräften ausgestattet. Außerdem können Sie einen Jet-Rucksack und ein Jet-Motorrad benutzen (natürlich erst, nachdem Sie es gefunden haben). Ihre geistigen Kräfte sind nicht minder wichtig - das Auffinden der Schlüssel und das Entschlüsseln des "Lifeorce" - Codes ist keine leichte Aufgabe. Sie haben nicht viel Zeit zur Verfügung. Die Zukunft der menschlichen Rasse hängt allein von Ihnen ab. Viel Glück bei Ihrer Mission; Sie werden es brauchen.

ERFORSCHUNG DER KUPPELSTÄDTE

Die Kuppeln

Es gibt vier Kuppelstädte, die alle mit der großen, zentralen Kuppel verbunden sind. Jede Stadt ist in zwei Sektionen unterteilt. Die obere Sektion besteht aus Plattformen und Treppen auf verschiedenen Ebenen. Hier finden Sie Schlüssel, Pässe und andere Dinge, die für die Lösung des Spiels unbedingt notwendig sind. Außer dem Sammeln dieser Gegenstände müssen Sie die Roboter angreifen, die auf den Plattformen patrouillieren.

Die Kraftwerke

Innerhalb jeder Kuppel gibt es einen Eingang zum unterirdischen Minenkomplex, indem sich viele der Energiekristalle befinden. Die Energiekristalle können Sie auf-sammeln und zum Aufladen Ihrer Waffen, des Jet-Motorrads und des Minerfahrzeugs verwenden. Benutzen Sie das Minerfahrzeug um die Minen zu erforschen. Achtung! Jede Mine wimmelt von gefährlichen Androiden und anderen Kreaturen.

Die Verbindungstunnel

Jede Kuppel ist durch Tunnel mit der Zentralkuppel verbunden. Fahren Sie mit dem Motorrad durch diese Tunnel und schalten Sie alle Roboter ab, die Ihnen begegnen.

Deaktivieren der Cyborgs

Bevor Sie die Cyborgs mithilfe des "Lifeorce" Computers ausschalten können, müssen Sie herausfinden, wie die farb-kodierten Terminals des Haupt-computers zu benutzen sind. Die Terminals befinden sich in der zentralen Stadt. Den Code müssen Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit knacken oder die Deaktivierung misslingt.

STEUERUNG

Stryx können Sie mit dem Joystick wie folgt steuern:

ohne Feuerknopf		mit Feuerknopf (ohne Waffe)	
Hoch/Springen	gehen sie durch die Tür	Springen	
Nach Links Springen	Nach Rechts Springen	Nach Links Treten	Nach Rechts Treten
Links	Rechts	Links schlagen	Rechts schlagen
Runter/Ducken		Ducken	

Wenn Sie eine Waffe mit sich führen, bewirkt das Drücken des Feuerknopfes ein Abfeuern der Waffe. Während Sie den Feuerknopf gedrückt halten, können Sie durch Bewegen des Joysticks ihr Ziel anvisieren.

Die ersten vier Funktionstasten haben folgende Bedeutung:

- F1 Gegenstand aufnehmen/ablegen
- F2 Gehen/Rennen(Umschalter)
- F3 Gegenstand aus dem Inventar nehmen oder zurücklegen
- F4 Bombe entschärfen/Turpass benutzen

Mithilfe der Cursortasten können Sie die Gegenstände im Inventarfenster am unteren Bildschirmrand verschieben.

Wenn Sie sich in einem Verbindungstunnel befinden, kontrollieren Sie mit dem Joystick das Motorrad. Durch Drücken des Feuerknopfes schießen Sie nach vorne. Wenn Sie den Lift am Ende des Tunnels erreichen, drücken Sie den Feuerknopf, um den Tunnel zu verlassen.

Wenn Sie in den Minen sind, steuern Sie mit dem Joystick das Minerfahrzeug wie folgt:

SCHUBKRAFT	
NACH LINKS DREHEN	NACH RECHTS DREHEN
UMKEHRSCHUB	

Durch Betätigen des Feuerknopfes schießen Sie nach vorne. Um die Mine zu verlassen, bewegen Sie sich zur Plattform oberhalb der Mine und drücken den Feuerknopf.

Mit der "ESC" - Taste können Sie das Spiel unterbrechen und mit F10 fortsetzen.

Das Puzzle

Das Puzzle besteht aus mehreren farb-kodierten Scheiben. Neben den Scheiben sind + und - Tasten zu finden. Bewegen Sie den Joystick, um zwischen den Tasten auszuwählen. Wenn Sie die richtige Taste ausgewählt haben, drücken Sie den Feuerknopf und halten ihn gedrückt. Durch Bewegen des Joysticks können Sie die Scheiben drehen. Wenn Sie den Feuerknopf wieder loslassen können Sie eine andere Taste anwählen.

Drehen Sie die Scheiben in die richtige Position, um die Cyborgs zu deaktivieren.

STRYX PC LADEANWEISUNGEN

Legen Sie Disk 1 in Laufwerk A ein.

Drücken Sie A:↓

Schreiben Sie Stryx .J beim DOS-Prompt

Alle Tasten wie bei den Amiga - Instruktionen verwenden, ausser:

+ or -	Objekte aus und in den Rucksack geben
'Ctrl' + 'Esc'	zurückgehen ins DOS
'Q'	auf
'W'	runter
'O'	links
'P'	rechts
'Space'	Leertaste; Feuer
'F5'	Musik aus- und einschalten
'Scroll Lock'	Aufgrund der Inkompatibilitäten zwischen den verschiedenen EGA und VGA-Karten, wird bei einigen Benutzern ein Bildschirmflackern während des Spiels auftreten. Wenn das vorkommt, drücken Sie die Taste "Scroll Lock", dann ist das Problem behoben.

Titel-Screen Wird der Titel-Screen gezeigt, so kann man durch drücken von 'Esc' wieder in den Konfigurations-Screen zurückkehren.

Stryx - Italian

Primo: spegni sempre il computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se non lo fai, rischi la contaminazione da virus del dischetto madre di STRYX.

VERSIONE ATARI ST

Inserisci il dischetto di STRYX nell'Unità A. Poi accendi il monitor/televisore seguito dal computer; inserisci il secondo dischetto quando viene richiesto.

Il gioco si esegue con un joystick collegato alla seconda porta joystick.

VERSIONE AMIGA

Accendi il computer. Se appare il sollecito per il dischetto Kickstart, inseriscilo uno nell'unità interna. Quando appare il sollecito per il dischetto Workbench, inserisci il dischetto di STRYX nell'unità interna.

Il gioco si esegue con un joystick collegato alla seconda porta joystick.

Nei panni di Stryx, tu sei dotato di poteri di combattimento e fisici straordinari. Sei anche in grado di trovare e utilizzare uno zaino a getto e una moto a reazione. I tuoi poteri mentali sono altrettanto importanti di quelli fisici — trovare la chiave per decifrare il codice della Forza vitale non è un compito facile. Il tempo è strettamente limitato. Il futuro della razza umana dipende da te. Buona fortuna nella tua missione; ne avrai bisogno.

ESPLORAZIONE DELLE CITTA' CUPOLA

Le Cupole

Ci sono quattro città cupola collegate alla grande cupola centrale. Ogni città cupola è suddivisa in due parti. La sezione superiore (la cupola) è formata da piattaforme e rampe di scale su diversi livelli. Qui troverai anche le chiavi, le tessere ed altri oggetti essenziali al completamento del gioco. Oltre a raccogliere queste cose, dovrai anche affrontare i robot di guardia che pattugliano le piattaforme.

L'Alveare

All'interno di ogni cupola si trova l'ingresso all'alveare. L'alveare è un complesso minerario che contiene parecchi cristalli di energia. Quando sono raccolti, questi servono a ricaricare i livelli di energia delle tue armi, della moto e delle macchine di miniera. Queste ultime le usi per esplorare l'alveare, ma stai attento — ogni miniera pullula di micidiali androidi e altri marchingegni.

I Tubi di Transito

Ogni cupola è collegata alla città cupola centrale da un tubo di transito. Per percorrerlo, devi utilizzare la Moto, distruggendo tutti i nemici che trovi all'interno del tubo.

Disattivazione dei Cyborgs

Prima di poter disattivare i Cyborgs, devi scoprire come funzionano i terminali colorati del computer centrale. Questi sono situati nella città cupola centrale e devi farcela entro il tempo prestabilito o la disattivazione non avviene.

CONTROLLO DI STRYX

Stryx si controlla con il joystick, come indicato qui sotto:

Senza bottone di fuoco arma
SLI/SALTA/PASSA UNA PORTA

con bottone di fuoco niente
SALTA

SALTA A SINISTRA

SALTA A DESTRA

CALCIA A SINISTRA

CALCIA A DESTRA

SINISTRA

DESTRA

PUGNI A SINISTRA

PUGNI A DESTRA

GIU'/ACCOSCIA

'ACCOSCIA

STRYX - 8

Se hai un'arma, premendo Fuoco spari. Mentre il bottone di fuoco è premuto, puoi puntare l'arma mediante il joystick.

I primi quattro tasti funzione servono a quanto segue:

F1 RACCOGLIE/LASCIA OGGETTI

F2 SCAMBIA TRA PASSO E CORSA

F3 PRELEVA/RITIRA OGGETTI DALLA FINESTRA INVENTARIO

F4 INNESCA BOMBA/USA LA TESSERA PER LA PORTA

Per scorrere tra gli oggetti nella finestra inventario in fondo allo schermo, usa i tasti cursore.

Quando sei nel tubo di transito, il joystick controlla i movimenti della Moto. Premendo Fuoco, spari in avanti. Quando arrivi all'ascensione alla fine della galleria, premi FUOCO per uscire.

Quando sei nell'Alveare, il joystick controlla la macchina da miniera come segue:

SPINTA

RUOTA A
SINISTRA

RUOTA A
DESTRA

SPINTA ALL'INDIETRO

Premendo Fuoco, spari in avanti. Per uscire dall'alveare, vai sulla piattaforma in cima all'alveare e premi FUOCO.

Premendo Escape (ESC), sospendi il gioco. Quando il gioco è sospeso, premi F10 per riprendere.

Il Rompicapo

Il rompicapo consiste in un certo numero di ruote colorate. A fianco delle ruote ci sono i tasti + e - che servono a far girare le ruote. Muovendo il joystick premi il bottone di fuoco, ti sposti tra le varie ruote. Una volta selezionato il tasto giusto, premi e tieni schiacciato Fuoco. Adesso, se muovi il joystick, le ruote girano. Per selezionare un altro tasto, rilascia Fuoco.

Per disattivare i Cyborgs, devi far combaciare i colori sulle ruote.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PER PC

Inserisci il Dischetto 1 nell'Unità A.

Batti A: (RITORNO)

Batti Stryx: (RITORNO) al sollecito DOS.

Tutti i tasti sono come sulle istruzioni per l'Amiga, eccetto:

+ or - per spostare oggetti dallo zaino

'Ctrl' + 'Esc' per tornare al DOS

'Q' su

'A' giù

'Q' sinistra

'P' destra

'Barra' fuoco

'F5' musica accesa/spenta

'BlocScom'

A causa di incompatibilità tra le varie schede EGA e VGA, alcuni utenti possono riscontrare dei tremolii sullo schermo durante il gioco. Se questo si verificasse, premendo BlocScom si elimina il problema.

Quando se in una delle Videate Titolo, Esc ti riporta alla Videate Configurazione

Videate Titolo

VERSIONE PC DI TIM ANSELL

STRYX - 9