

## **LOADING**

Start with the Machine off, then switch Machine on and insert the DISTRACTIONS disc in Drive One.

---

# **2112 A.D**

---

Your job is to regain control over the renegade computer controlling the U.K. by finding all the pieces of a Switching Code and inserting them into the computer in the right places, this will hopefully bring the computer back under control. These Codes are stored in large Rom Cards, numbered 0 to 9, and scattered around the complex.

You start in the approximate centre of the computing complex where the computer cells that should contain the Code pieces are situated. The Codes must be placed back in these cells in the correct order. To deduce the order required, try dropping Code Roms in the central room. If the Code appears in one of the cells it is correct; if it is just dropped to the floor it is not the next Code expected by the computer, and has been rejected.

To help, you have a faithful Robo-hound called Poddy, whose numerous uses you will have to work out. He is controlled by a remote control device you carry at all times. The control will also perform other useful functions. The display from the remote control device is shown at the bottom of your screen. The left section is a message window, and the right displays various Icons. These are selected by pressing Fire then placing the cursor over the Icon you require and pressing Fire again. All the Icons are explained in the Help Menu, which is displayed by selecting the Question Mark Icon. Moving around the complex will deplete both your food reserves and Poddy's energy. There are things in the computer complex that will be useful and some that will be essential, but you will find that most things mechanical are loyal to the computer and will do their best to stop you.

---

# **N.E.X.O.R.**

---

## **Nemesis EXperimental & Operational Research**

The object of the game is to prevent the Nemesis device and its blueprints falling into the hands of the Andromedan enemy. You must get the Matter Transfer Beam working, searching the complex for a spare control panel for M.T.B., find the blueprints and beam them to safety.

There now remains the problem of recovering the ten Nemesis modules, and beaming them away. At least one each of the five different modules is required to recover a complete Nemesis device, enabling the planned attack to be launched. This is the second objective. Any modules that fall into the hands of the enemy can be destroyed by the self-destruct system. There is a time limit here, as an Andromedan shuttle will soon be arriving to transport any captured modules away for examination.

---

## **ON THE RUN**

---

Your mission is to recover SIX flasks from within a potentially lethal maze. The flasks contain dangerous chemicals which will become active in one hour, so don't stop. You have been equipped with a protective suit, and a jet-pack to speed up the recovery of the flasks. However, your suit requires energy to protect you from the planets mutants and this energy is drained each time you come into contact with a mutant. If your energy reaches Zero you will die. To aid you in your task various objects have been spread throughout the maze, such as energy mushrooms, but sample with care.

During your mission the screen will show you the immediate surroundings, the top lines display your score, flask collected, the time remaining and the status of your energy supply as a bar graph.

## LADEN

Start with the Machine off, then switch Machine on and insert the DISTRACTIONS disc in Drive One.

### 2112 A.D.

Deine Aufgabe: die Gewalt über den Computer wiederzugewinnen. Du mußt alle Teile einer Umstellungskode finden und dann diese in den Computer in den entsprechenden Stellen hineinstecken. Die Kodens sind in großen Rombarten gespeichert, die von 0 bis 9 numeriert sind, und die um den komplex herumgestreut wurden.

Du fängst ungefähr in der Mitte des Computerkomplexes an, wo die Computerzeunen, die die Teile der kode enthalten sollen, zu finden sind. Die Kodens müssen in der richtigen Reihenfolge zu deduzieren, mußt Du Kode Roms ins mittelzimmer hinein fallen lassen. Wenn sie zum Boden hinfällt, ist sie nicht die nächste Kode, die der Computer erwartet und wird nicht angenommen.

Der treue Robot-Hund Poddy ist da um Dir dabei bzw. helfen. Seine zahlreiche Funktionen mußt Du selbst ausfinden.

Es gibt Dinge in dem Computerkomplex, die gleichzeitig nützlich und notwendig sind, aber du wirst schon merken, daß die meisten mechanischen Dinge treu zu dem Computer sind, und sie werden Ihr Bestes tun, um Dich daran zu hindern.

### KONTROLS

2112 A.D. kann wie folgt mit den populärsten Joysticks benutzt werden:  
Nach Links—Nach Links drehen  
Nach Rechts—Nach Rechts drehen  
Nach Oben—Nach Borne drehen  
Feuer—Ikone modus wählen

### TASTATUR

Z — Nach Links  
X — Nach Rechts  
N — Nach Oben  
M — Nach Unten  
, — Ikone modus wählen

## N.E.X.O.R.

### Nemesis Experimental & Operational Research

**ZIELE** Das Ziel des Spieles ist, Nemesis und seine Tonbänder nicht in die Hände des Feindes fallen zu lassen. Sie müssen den Matter Transfer Richtstral in Gang setzen, eine Ersatz-Kontrollanlage und Pläne finden und sie in Sicherheit beamen.

Die 10 Nemesis-Bestandteile müssen nun in Sicherheit gebracht und ausgestrahlt werden. Wenigstens eines jeder Teile muss in Sicherheit gebracht werden um die komplette Nemesisvorrichtung zu erhalten und den geplanten Angriff zu starten. Teile, die in die Hände des Feindes fallen, können vom Selbstzerstörungs systems zerstört werden. Die Zeit ist begrenzt, da ein Andromeda-Schiff bald ankommen wird um erbeutete Teile zur Untersuchung abzutransportieren

## ON THE RUN

**AUF DER FLUCHT** Ziel des Spiels. Das Ziel des Spiels ist, innerhalb einer Stunde sechs Glaskolben in dem Labyrinth aufzusammeln.

**KONTROLLE** Alle Kontrollen sind Benutzerdefinierbar.

## LOADING

Start with the Machine off, then switch Machine on and insert the DISTRACTIONS disc in Drive One.

### 2112 A.D.

Votre tâche: regagner le contrôle de l'ordinateur. Il faut trouver tous les morceaux du code et les insérer dans les endroits, corrects de l'ordinateur. Ces codes sont mis en réserve, sur les cartes Rom, numérotés de 0 à 9 et dispersés autour du complexe.

Vous commencez, à peu près, au centre du complexe d'ordinateurs où les cellules sont situés, qui devraient contenir les morceaux de codes. Il faut remettre les codes en place dans les cellules aux endroits corrects; pour déduire l'ordre correct il faut laisser tomber les codes dans la salle centrale. Si le code se montre dans une des cellules, c'est correct. S'il tombe au plancher, ce n'est pas le prochain code, que l'ordinateur attend et il a été refusé. Pour vous aider, vous avez un robot chien fidèle, qui s'appelle Poddy. Vous nombreuses. Vous lui faites obéir par une télécommande que tu ports toujours.

Il y a des choses dans le complexe d'ordinateur qui seront utiles et quelques unes qui seront essentielles, mais vous trouvez que la plupart des choses mécaniques sont fidèles à l'ordinateur et elles feront de leur mieux pour vous empêcher.

#### LES CONTROLES

Vous pouvez utiliser les joysticks les plus populaires pour AD 2112 comme suit:  
à gauche—tournez à gauche  
à droite—tournez à droite  
monter—en avant  
tirer—choisissez le mode de l'icône

#### CLAVIER

Z — à gauche  
X — à droite  
N — monter  
M — descendre  
, — choisissez le mode d'icône

### N.E.X.O.R.

#### Nemesis Experimental & Operational Research

**OBJECTIVE** Vous allez jouer le rôle du chef de la sécurité. Votre but; trouver les plans de Nemesis et faire marcher le M.T.B. puis faire transporter les plans en lieu sûr. Vous pouvez trouver aussi les dix composants de Nemesis, mais vite... l'ennemi les cherche aussi.

### ON THE RUN

**PRENDRE LA FUITE** L'objet du jeu.

L'objet du jeu est de rassembler six gourdes de produits chimiques dangereux du labyrinthe. Vous avez une heure!

**LES CONTRÔLES** Tous les contrôles sont définis par le joueur.

**Games written by:-**Graham Stafford.

**Graphics by:-**David Fish and Stuart Rucroft.

*So long & thanks for all the fish!*