

ENGLISH/
ITALIANO

VIRTUAL WORLDS™

THE 3D GAME COLLECTION



incentive
The Award Winners

■ DRILLER ■ TOTAL ECLIPSE
■ CASTLEMASTER ■ THE CRYPT

DOMARK



and
The Crypt

CASTLE MASTER II

CASTLE MASTER

High in one tower of Castle Eternity, time seeps away for your captive twin. If rescue fails, you are both doomed to become spirit slaves of Magister the Castle Master, who waits to steal your souls!

Decipher the clues, open the drawbridge, maintain your strength against each and every guardian spirit. Three potions, ten keys and a plague of hazards may be encountered as you trespass behind locked doors, explore secret tunnels, descend into caverns or stumble upon treasure and terror. But should you fail ... fear is forever!

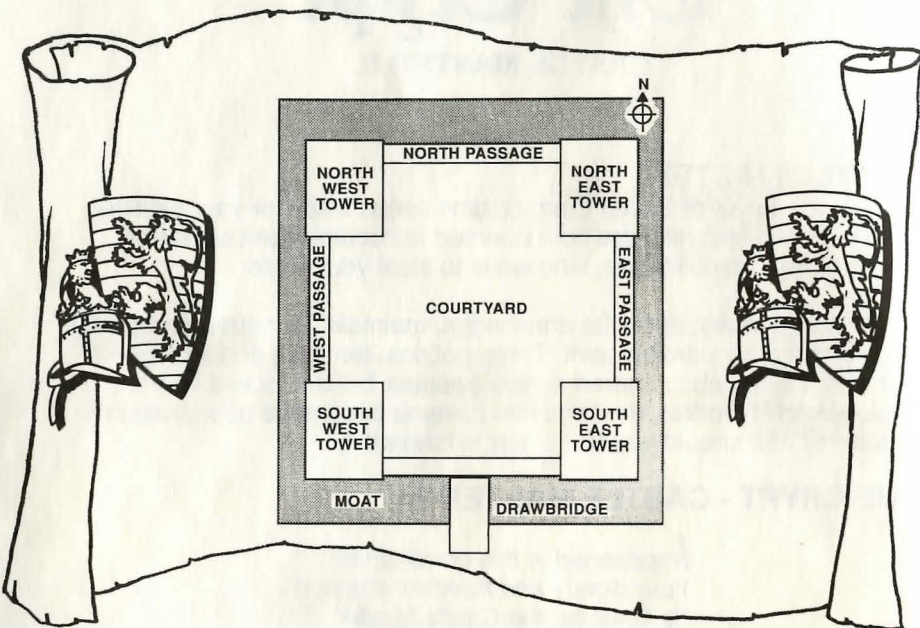
THE CRYPT - CASTLE MASTER II

*Imprisoned in this horror crypt
Your dignity and freedom stripped
By Magister the Castle Master
Try snatching victory from disaster.*

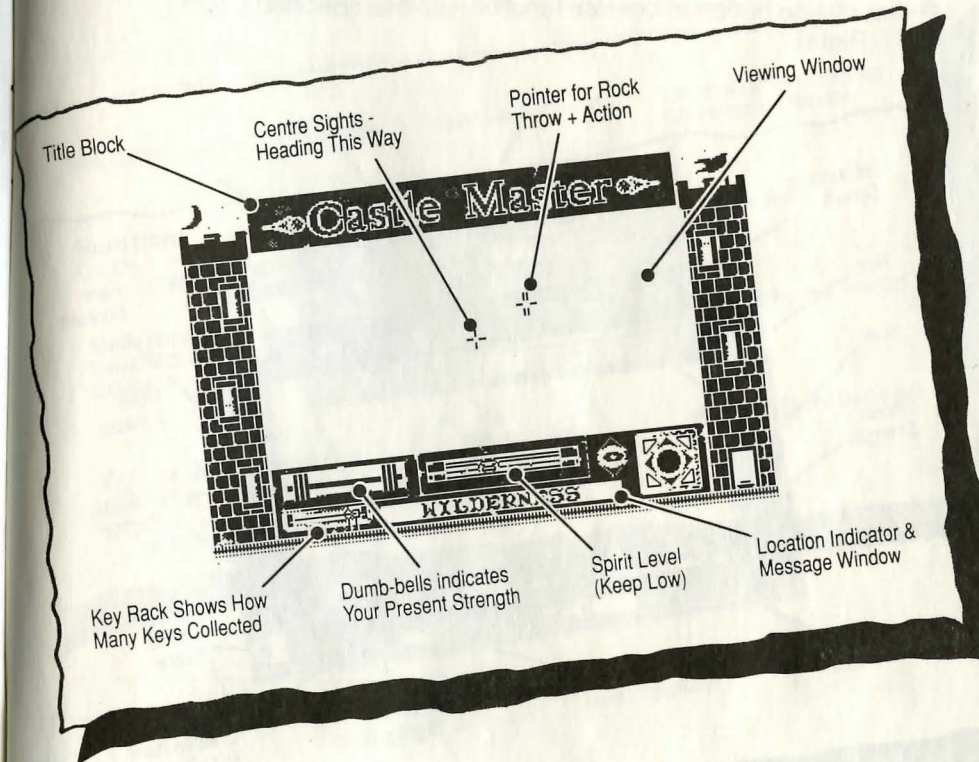
While once your twin was captive made
 Now you yourself with nerve-ends frayed
 For if you lose this struggle you
 Become an enslaved spirit too!

Now poltergeists make dead things dance
 With flying rock and chairs that prance
 Will you escape to freedom or
 Fester here for evermore ...

CASTLE ETERNITY BASIC LAYOUT (CASTLE MASTER ONLY)

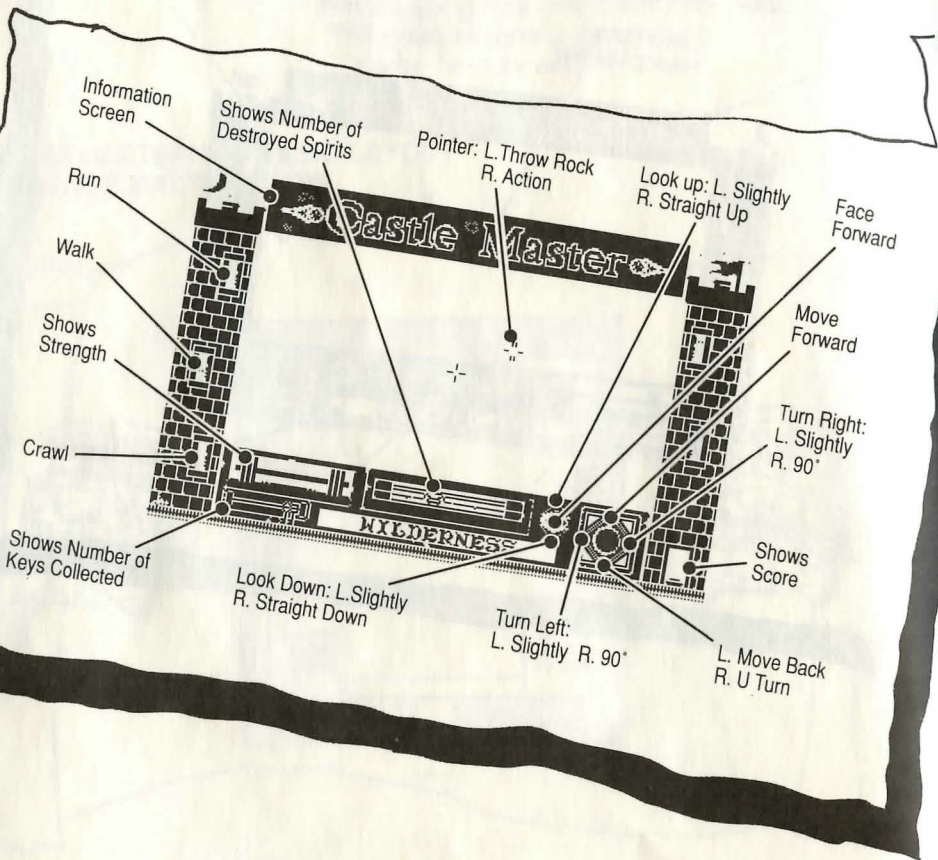


SCREEN INFORMATION

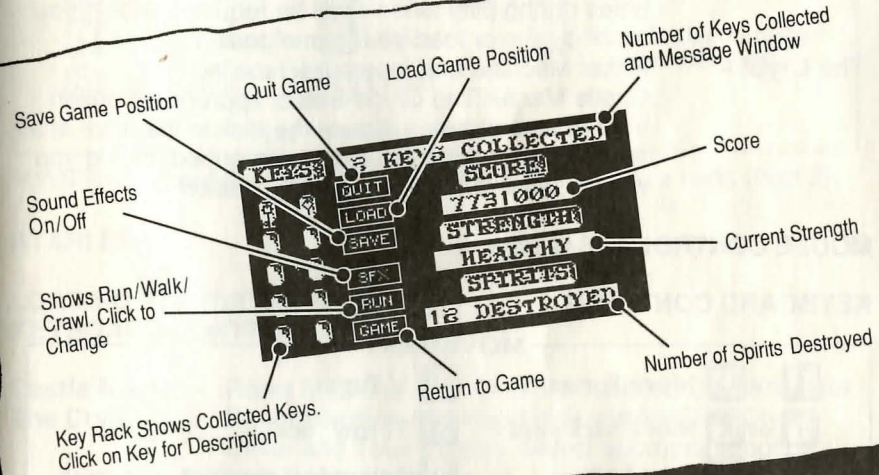


MOUSE CONTROLS (AMIGA, ATARI ST & IBM PC ONLY)

Either mouse button to operate function - unless specified L (Left) or R (Right).



MOUSE CONTROLS FOR THE INFORMATION SCREEN



AMIGA LOADING INSTRUCTIONS AND KEYBOARD CONTROLS

Castle Master – Reset Machine and insert disk labelled Castle Master/The Crypt. Select appropriate option from onscreen menu. Leave the disk in the drive at all times during play since it will be required should you wish to save or load your game position.

The Crypt – Reset Machine and insert disk labelled Castle Master/The Crypt. Select appropriate option from onscreen menu. Leave the disk in the drive at all times during play since it will be required should you wish to save or load your game position.

MOUSE CONTROLS - See page 4.

KEYBOARD CONTROLS

MOVEMENT

- | | |
|-------------------------------------|---|
| F or O Move Forward | U U Turn |
| I or K Move Backwards | Ø Throw rock |
| ← or Z Turn Left | A Action (will eat, drink, read, push, move, collect, examine, open, unlock or use as appropriate) |
| → or X Turn Right | |

Pressing **SHIFT** with **←** or **→** Turn left or right 90°.

OTHER CONTROLS

- | | | |
|-----------------------|----------------------|--|
| P Look up | R Run | SPACE Centre sights on/off |
| L Look down | W Walk | S Score, Spirit, Key and Strength information |
| F Face forward | C Crawl | |
| H Halt game | I Info screen | |

Pressing **SHIFT** with **P** or **L** Look straight up or down.

INFORMATION SCREEN **I**

Your score, strength, number of keys collected and number of spirits destroyed are all displayed here.

- | | | |
|-------------------------|----------------|---|
| S Save position* | R Run | 1 to Ø Show key descriptions |
| L Load position* | W Walk | F Sound effects/music (Loaded from disk) |
| Q Quit game | C Crawl | |

Any other key to return to game.

JOYSTICK simulates **←** **↑** **↓** **→** keys, fire throws a rock. (Port 2)

ATARI ST

LOADING INSTRUCTIONS AND KEYBOARD CONTROLS

Castle Master – Reset Machine and insert disk labelled Castle Master.
The Crypt – Reset Machine and insert disk labelled The Crypt, Driller and Total Eclipse. Select appropriate option from onscreen menu.

MOUSE CONTROLS - See page 4.

KEYBOARD CONTROLS

MOVEMENT

- | | |
|-------------------------------------|---|
| F or O Move Forward | U U Turn |
| I or K Move Backwards | Ø Throw rock |
| ← or Z Turn Left | A Action (will eat, drink, read, push, move, collect, examine, open, unlock or use as appropriate) |
| → or X Turn Right | |

Pressing **SHIFT** with **←** or **→** Turn left or right 90°.

OTHER CONTROLS

- | | | |
|-----------------------|----------------------|--|
| P Look up | R Run | SPACE Centre sights on/off |
| L Look down | W Walk | S Score, Spirit, Key and Strength information |
| F Face forward | C Crawl | |
| H Halt game | I Info screen | |

Pressing **SHIFT** with **P** or **L** Look straight up or down.

INFORMATION SCREEN **I**

Your score, strength, number of keys collected and number of spirits destroyed are all displayed here.

- | | | |
|------------------------|----------------|--|
| S Save position | R Run | 1 to 0 Show key descriptions |
| L Load position | W Walk | F Sound effects on/off |
| Q Quit game | C Crawl | |

Any other key to return to game.

JOYSTICK simulates **←** **↑** **↓** **→** keys - Action. (Port 1)

IBM PC AND COMPATIBLES

LOADING INSTRUCTIONS AND KEYBOARD CONTROLS

- Castle Master** - 3.5": Insert disk labelled Castle Master. At prompt type: CASTLE
 5.25": Insert disk labelled Castle Master. At prompt type: CASTLE
- The Crypt** - 3.5": Insert disk labelled The Crypt. At prompt type: CRYPT
 5.25": Insert disk labelled The Crypt. At prompt type: CRYPT

MOUSE CONTROLS - See page 4.

To use a mouse you must have a Microsoft compatible mouse driver installed before you start the game. Instructions for doing this will be included with your mouse.

KEYBOARD CONTROLS

MOVEMENT

- | | |
|-------------------------------------|---|
| ↑ or O Move Forward | U U Turn |
| ↓ or K Move Backwards | 0 or Keypad 5 Throw rock |
| ← or Z Turn Left | A Action (will eat, drink, read, push, move, collect, examine, open, unlock or use as appropriate) |
| → or X Turn Right | |

Pressing **SHIFT** with **←** or **→** Turn left or right 90° (on number pad)

SPACE toggles between movement and pointer modes...

- | | |
|--|---|
| ↑ or O Move pointer up | ← or Z Move pointer left |
| ↓ or K Move pointer down | → or X Move pointer right |

OTHER CONTROLS

- | | | |
|-----------------------|-------------------------------|--|
| P Look up | R Run | CTRL + ESC Escape from game |
| L Look down | W Walk | SHIFT + P or L Look straight up or down |
| F Face forward | C Crawl | |
| I Info screen | + Centre sights on/off | S Score, Spirit, Key and Strength information |

INFORMATION SCREEN **I**

Your score, strength, number of keys collected and number of spirits destroyed are all displayed here.

- S** Save position **R** Run **1** to **0** Show key descriptions
- L** Load position **W** Walk **F** Sound effects on/off
- Q** Quit game **C** Crawl

Any other key to return to game.

JOYSTICK simulates **←** **↑** **↓** **→** keys, fire throws a rock.

SPECTRUM

LOADING INSTRUCTIONS AND KEYBOARD CONTROLS

Castle Master

Cassette: Type LOAD and press enter, then start tape.

The Crypt

Cassette: Type LOAD and press enter, then start tape.

KEYBOARD CONTROLS

MOVEMENT

- ↑** or **→** Move Forward **U** U Turn
- ↓** or **K** Move Backwards **0** Throw rock
- ←** or **Z** Turn Left **A** Action (will eat, drink, read, push, move, collect, examine, open, unlock or use as appropriate)
- or **X** Turn Right

Pressing Symbol **SHIFT** with **←** or **→** Turn left or right 90°.

SPACE toggles between movement and pointer modes...

- ↑** or **O** Move pointer up **←** or **Z** Move pointer left
- ↓** or **K** Move pointer down **→** or **X** Move pointer right

OTHER CONTROLS

- P** Look up **R** Run **B** Centre sights on/off
- L** Look down **W** Walk **I** Info screen
- F** Face forward **C** Crawl

Pressing Symbol **SHIFT** with **P** or **L** Look straight up or down

INFORMATION SCREEN **I**

Your score, strength, number of keys collected and number of spirits destroyed are all displayed here.

- S** Save position **L** Load position **Q** Quit game
- K** Show descriptions of keys collected

Any other key to return to game.

JOYSTICK simulates **←** **↑** **↓** **→** keys, fire throws a rock.

AMSTRAD CPC

LOADING INSTRUCTIONS AND KEYBOARD CONTROLS

Castle Master

Cassette: Hold down CTRL and press the small enter key. If you have a disk drive connected first type |TAPE. (| is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously.)

Disk: Type RUN"DISC" and follow the on-screen prompts.

The Crypt

Cassette: Hold down CTRL and press the small enter key. If you have a disk drive connected first type |TAPE. (| is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously.)

Disk: Type RUN"DISC" and follow the on-screen prompts.

KEYBOARD CONTROLS

MOVEMENT

- or Move Forward U Turn
- or Move Backwards or Throw rock
- or Turn Left Action (will eat, drink, read, push, move, collect, examine, open, unlock or use as appropriate)
- or Turn Right

Pressing with or Turn left or right 90°.

toggles between movement and pointer modes...

- or Move pointer up or Move pointer left
- or Move pointer down or Move pointer right

OTHER CONTROLS

- Look up Run Centre sights on/off
- Look down Walk Info screen
- Face forward Crawl + or Look straight up or down

INFORMATION SCREEN

Your score, strength, number of keys collected and number of spirits destroyed are all displayed here.

- Save position Load position Quit game Show descriptions of keys collected

Any other key to return to game.

12 JOYSTICK simulates keys, fire throws a rock.

COMMODORE 64

LOADING INSTRUCTIONS AND KEYBOARD CONTROLS

Castle Master

Disk: Insert Disk, then type LOAD""",8,1

Select appropriate option from on-screen menu.

Cassette: Hold down Shift and press run/stop, then start tape.

The Crypt

Disk: Insert Disk, then type LOAD""",8,1

Select appropriate option from on-screen menu.

Cassette: Hold down Shift and press run/stop, then start tape.

KEYBOARD CONTROLS

MOVEMENT

- or Move Forward Hold both down for double distance U Turn
- Move Backwards Throw rock
- Turn Left Action (will eat, drink, read, push, move, collect, examine, open, unlock or use as appropriate)
- Turn Right

Pressing the COMMODORE key with or Turn left or right 90°.

toggles between movement and pointer modes...

- Move pointer up Move pointer left
- Move pointer down Move pointer right






OTHER CONTROLS

- Look up Run Centre sights on/off
- Look down Walk Info screen
- Face forward Crawl





Pressing the COMMODORE key with or Look straight up or down

INFORMATION SCREEN

Your score, strength, number of keys collected and number of spirits destroyed are all displayed here.

-  Save position  Quit game  Music or Sound effects
 Show descriptions of keys collected  Load position

Any other key to return to game.

JOYSTICK simulates     keys, fire throws a rock. (Port 2)

HINTS AND TIPS – (CASTLE MASTER ONLY)

GETTING STARTED

1. A well aimed rock will bring the drawbridge down.
2. Examine the hanging pictures to study the clues.
3. Spirits can be exorcised by some accurate rock throwing.
4. Making a map of your progress will aid orientation.
5. It is best to walk within enclosed chambers and to run when outside or in corridors.
6. Eating food will boost your strength.

GENERAL HINTS

1. Examine locked doors for more information.
2. Alas, you cannot swim.
3. The remaining spirits' power increases all the time. You will be overpowered if the spirit level reaches maximum.
4. Examine the keys you collect.
5. Collecting treasure will boost your score.
6. Crawl to look under things.
7. Look out for the Magic Potions.

TARGETS FOR ADVANCED PLAYERS

1. First day target 1,000,000 points.
2. Complete the game!
3. Complete the game playing the alternative character.
4. Go for maximum score (at least 7,500,000 points).

TOTAL ECLIPSE

26th OCTOBER 1930, EGYPT ...

After a three day journey involving most methods of transport one can think of, and a few one probably would not like to, I arrived at Ankh-Arah village. It was a fairly typical North African town, with dry, dirty streets, square whitewashed houses, and a stone well in the main square.

I jumped clumsily down from my "taxi" and paid the camel driver his money. Doing a quick calculation in my head I came up with the same answer as when I started the journey – five shillings and sixpence for a six mile camel ride. Captive markets such as helpless English Archaeologists obviously lend themselves to exploitation by the locals ... oh, well. At least I had learned the knack of getting off a camel without landing on my head, and that probably lowered the price by sixpence or so.

The driver unstrapped my two cases and let them drop to the ground. Without any ado he spurred his camel, turned about and was gone, leaving me looking rather lost in a slowly settling cloud of dust.

I retrieved my cases and set off in search of somewhere to stay.

It took me twenty minutes to find the only inn in the village: a small sandstone building like all the others, with two bedrooms, a hole in the ground for a latrine and enough insect life to set the whole English population scratching themselves. One of these was the owner, who charged in similar vein to the camel driver, and grudgingly showed me my room.

Although the straw-stuffed bed was scratchy and lumpy, I fell asleep almost immediately, intending to get up early the next day in order to start my exploration of the gigantic pyramid, which stood in the dried up river valley a couple of miles to the south of the village. That should give me a few hours at least before the eclipse.

As I drifted off to sleep, I dreamily wished that I had brought an alarm clock.

I need not have worried. The innkeeper's cockerel awoke me far too early in the morning for my liking. Silently cursing it and the population of bedbugs in the mattress, I dressed and packed my equipment for the day. In a sudden fit of self-reflection, I noted how calmly I was taking it all. The End of the World is, after all, not your normal run-of-the-mill sort of problem. Panicking would have achieved little, so I held back the urge to do so.

The sun was just creeping sleepily over the horizon as I left the hotel and turned south along the little-used track that ran to the only airfield within twenty miles.

The mechanic who seemed to be the only inhabitant of the place showed me to their only plane. "Tiny" had called ahead and arranged everything in advance, so all I had to do was pay for it. Again.

It was a clapped-out Sopwith Camel. As I climbed into the cockpit, I reflected that, in Egypt, you tend to find yourself travelling by Camel most of the time. The mechanic heaved on the propeller several times before the plane's engine spluttered into life, and only just managed to jump clear of the blades as I rolled forward. I am not an experienced aviator and had no real idea as to the practical value of chocks.

Still, he seemed unharmed and gave me a friendly wave as I passed overhead.

16 At least, I think it was friendly.

It was still early morning by the time I reached the pyramid, and I stood in awe at its base, looking up at its silhouette against the sky. By squinting into the sun I could just make out the tiniest sliver of crescent moon, which would soon eclipse the sun.

All the other exploration work I had conducted had been very much smaller than this, and took months of painstaking effort, researching and training.

It was too big. I would never make it in time. The shrine that "Tiny" had identified was right at the apex.

Skirting the base of the pyramid, I saw the door into the ante-chamber ...

BACKGROUND

It is written that, in the heart of ancient Egypt hundreds of years ago, the High Priest of the day had become annoyed. His people were revolting and refused to continue the sacrifices to Re the God of the Sun. His anger had erupted so he set an ominous curse as punishment to the people.

A great pyramid was erected and at the topmost chamber a shrine was built for Re the Sun-God. The curse was set. Should anything ever block the sun's rays during the daylight hours it would be destroyed.

It is now 26th October 1930 and in just 2 hours the moon will totally eclipse the sun, triggering the curse of Re, causing the offending moon to explode, showering the Earth with colossal meteorites thus upsetting the ecological balance and plunging civilisation into a dark age of starvation and conflict.

YOUR MISSION

It is 8 o'clock, you have just landed your bi-plane next to the great pyramid. Your mission is to reach and destroy the shrine of the Sun-God Re, which is located at the apex of the pyramid.

TREASURE

Collect as much as possible - you're gonna be rich! First day's target £125,000.

YOUR EQUIPMENT

- A revolver – plus an ample supply of bullets.
- Your wrist watch – the eclipse is due just before 10 o'clock.
- A water bottle – keep this topped up - it is very hot! It is not healthy to be without water for long periods.
- Your trusty compass – an essential item for successful orientation.
- A torch – (ST and Amiga only) useful in unlit areas

LOADING INSTRUCTIONS

Amiga

Reset Machine and insert disk labelled Driller/Total Eclipse.
Select appropriate option from onscreen menu.

Atari ST

Reset Machine and insert disk labelled The Crypt, Driller and Total Eclipse. Select appropriate option from on-screen menu.

IBM PC

3.5": Insert disk labelled Driller/Total Eclipse. At prompt type:
CD TOTAL (return)

TOTAL

5.25": Insert disk labelled Total Eclipse. At prompt type:

TOTAL

Commodore 64

Disk: Insert Disk, then type LOAD""",8,1. Select appropriate option from on-screen menu.

Cassette: Hold down Shift and press run/stop, then start tape.

Spectrum

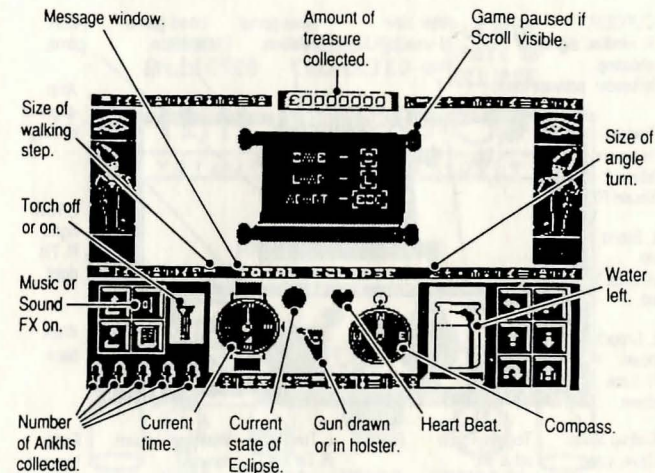
Cassette: Type LOAD"" and press enter, then start tape.

Amstrad

Disk: Type RUN"DISC" and follow the on-screen prompts.

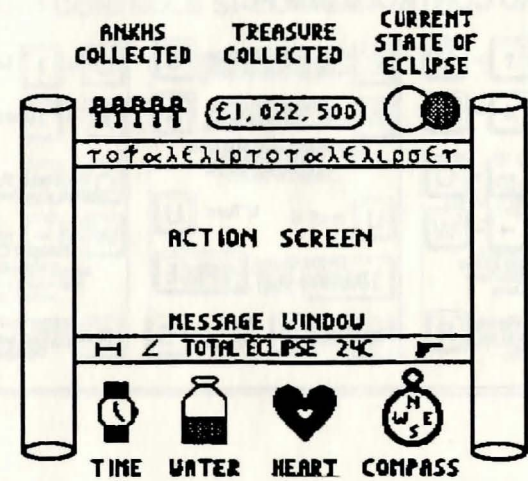
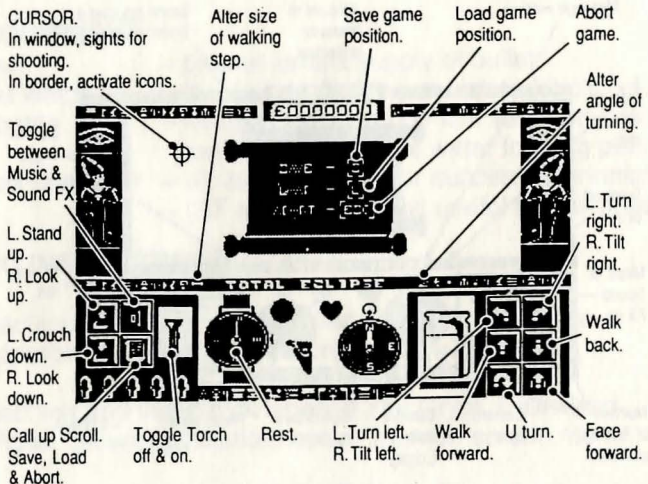
Cassette: Hold down CTRL and press the small enter key. If you have a disk drive connected first type |TAPE. (| is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously.)

INDICATORS (ST AND AMIGA ONLY)



KEYBOARD CONTROLS ATARI ST AND AMIGA





















Move Forward <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="O"/>	Step Size Change <input type="button" value="S"/> SLOW, MEDIUM OR FAST	Look Up <input type="button" value="P"/>
Move Back <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="K"/>	Angle Change <input type="button" value="A"/> SMALL, MEDIUM OR BIG	Look Down <input type="button" value="L"/>
Turn Left <input type="button" value="←"/> <input type="button" value="Q"/>	FOR CURRENT STATE SEE HEIROGLYPHS NEXT TO MESSAGE WINDOW	Face Forward <input type="button" value="F"/> USEFUL IF DISORIENTATED
Turn Right <input type="button" value="→"/> <input type="button" value="W"/>	Toggle Centre Sights On/Off <input type="button" value="SPACE"/>	Height Change <input type="button" value="H"/> STAND OR CROUCH
Rest <input type="button" value="R"/> HOLDING R CALMS THE HEART	Fire Gun <input type="button" value="Ø"/>	Toggles Music & Sound Effects <input type="button" value="+"/>
U Turn <input type="button" value="U"/>	Tilt Left <input type="button" value="N"/>	Toggles Torch On/Off <input type="button" value="T"/>
Interrupt Game <input type="button" value="I"/> SAVE, LOAD AND ABORT OPTIONS	Tilt Right <input type="button" value="M"/>	






















THE SCREEN DISPLAY
COMMODORE 64, SPECTRUM, AMSTRAD

- Top left Ankhs collected.
- Top middle Value of treasure collected.
- Top right Current state of the eclipse.
- Main window Freescape 3D generated view of your present surroundings.
- Message display (Under main window). This normally indicates your current location plus the height of this chamber above sea level shown in cubits eg. 24c = 24 cubits. The entrance to the shrine is at a height of 72 cubits.
- Bottom left to right Wrist watch, water bottle, heart beat, compass.
















KEYBOARD CONTROLS IBM PC

Move Forward  or 	Step Size Change  SLOW, MEDIUM OR FAST	Look Up 
Move Back  or 	Angle Change  SMALL, MEDIUM OR BIG FOR CURRENT STATE SEE HEIROGLYPHICS ABOVE THE WATCH	Look Down 
Turn Left  or 	U Turn 	Face Forward  USEFUL IF DISORIENTATED
Turn Right  or 	Draw Gun/ Replace Gun 	Height Change  STAND OR CROUCH
THESE CONTROLS ABOVE ALSO MOVES SIGHTS IF GUN IS DRAWN	Fire Gun  or Keypad 	Interrupt Game  SAVE, LOAD AND ABORT OPTIONS
Rest  HOLDING R CALMS THE HEART		





















KEYBOARD CONTROLS SPECTRUM

Move Forward  or 	Step Size Change  SLOW, MEDIUM OR FAST	Look Up 
Move Back  or 	Angle Change  SMALL, MEDIUM OR BIG FOR CURRENT STATE SEE HEIROGLYPHICS ABOVE THE WATCH	Look Down 
Turn Left  or 	U Turn 	Face Forward  USEFUL IF DISORIENTATED
Turn Right  or 	Draw Gun/ Replace Gun 	Height Change  STAND OR CROUCH
THESE CONTROLS ABOVE ALSO MOVES SIGHTS IF GUN IS DRAWN	Fire Gun 	Interrupt Game  SAVE, LOAD AND ABORT OPTIONS
Rest  HOLDING R CALMS THE HEART		

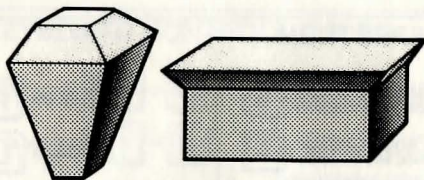
KEYBOARD CONTROLS COMMODORE 64

Move Forward 	Step Size Change  SLOW, MEDIUM OR FAST	Look Up 
Move Back 	Angle Change  SMALL, MEDIUM OR BIG FOR CURRENT STATE SEE HEIROGLYPHICS ABOVE THE WATCH	Look Down 
Turn Left 	U Turn 	Face Forward  USEFUL IF DISORIENTATED
Turn Right 	Draw Gun/ Replace Gun 	Height Change  STAND OR CROUCH
THESE CONTROLS ABOVE ALSO MOVES SIGHTS IF GUN IS DRAWN	Fire Gun 	Interrupt Game  SAVE, LOAD AND ABORT OPTIONS
Rest  HOLDING R CALMS THE HEART		

KEYBOARD CONTROLS AMSTRAD

Move Forward  or 	Step Size Change  SLOW, MEDIUM OR FAST	Look Up 
Move Back  or 	Angle Change  SMALL, MEDIUM OR BIG FOR CURRENT STATE SEE HEIROGLYPHICS ABOVE THE WATCH	Look Down 
Turn Left  or 	U Turn 	Face Forward  USEFUL IF DISORIENTATED
Turn Right  or 	Draw Gun/ Replace Gun 	Height Change  STAND OR CROUCH
THESE CONTROLS ABOVE ALSO MOVES SIGHTS IF GUN IS DRAWN	Fire Gun  or 	Interrupt Game  SAVE, LOAD AND ABORT OPTIONS
Rest  HOLDING R CALMS THE HEART		

INFORMATION



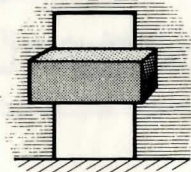
TREASURE

Touch treasure to collect.



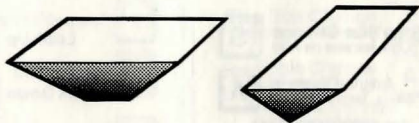
ANKHS

Look out for and collect the Ankhs – the symbol of life. Use to remove some barriers on locked chambers. Touch Ankh to collect it.



LOCKED CHAMBER BARRIERS

Touch barrier to open Requires one Ankh.



WATER TROUGHS

Touch trough to collect water.

There are many unsolved mysteries, and undiscovered chambers. Watch out for poison darts, many previous explorers have perished by these!

HINTS

1. Heart. Keep your heart beat slow. If this gets dangerously fast you may have a heart attack, so it is best to REST (see Controls).
2. Watch Your Feet. Look before you walk – ensure there is steady ground in front of you by looking down, especially when entering a new area.

3. Entry to the shrine is via the Shabaka Chamber at a height of 72 cubits (72C).
4. Disorientated? Use the face forward control key for quick re-orientation.
5. Leave no stone unturned! Explore everywhere, look around, under and behind everything. Making a map of your travels could be helpful.
6. If all else fails try shooting it.
7. In dark areas, use your torch, but beware -batteries are limited. (ST and Amiga only).

DRILLER™

featuring FREESCAPE™

LOADING INSTRUCTIONS

Amiga

Reset Machine and insert disk labelled Driller/Total Eclipse.
Select appropriate option from on-screen menu.

Atari ST

Reset Machine and insert disk labelled The Crypt, Driller and Total Eclipse. Select appropriate option from on-screen menu.

IBM 3.5"

Insert disk labelled Driller/Total Eclipse. At prompt type:
CD DRILLER (return)
DRILLER

IBM 5.25"

Insert disk labelled Driller. At prompt type:
DRILLER

Commodore 64

Disk: Insert Disk, then type LOAD""",8,1

Select appropriate option from on-screen menu.

Cassette: Hold down Shift and press run/stop, then start tape.

Spectrum

Cassette: Type LOAD"" and press enter, then start tape.

Amstrad

Disk: Type RUN"DISC" and follow the on-screen prompts.

Cassette: Hold down CTRL and press the small enter key. If you have a disk drive connected first type |TAPE. (| is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously.)

YOUR MISSION

Evath has two moons, Mitral and Tricuspid. Mitral has been heavily mined by an outlawed people, the Ketars, who have now fled the moon. A vast amount of gas has built up underneath Mitral's surface, and should Mitral explode, thousands of Evathians will be wiped out as Evath is thrown out of orbit. The resulting freeze will wipe out your planet's entire population! Scientists have calculated a meteor is due to strike Mitral in a matter of hours and this alone will cause this disaster.

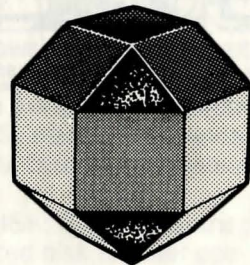
Your Overall Mission is to make safe each of the 18 sectors of Mitral by positioning a drilling rig over the gas pockets in each sector before the meteor strikes.

In order to achieve this you will need to:-

- (i) Gain access to and enter each of the 18 sectors.
- (ii) Determine the gas centre and place the drilling rig on each sector to release at least 50% of the gas below. (Use geological clues, intuition or trial and error for this.)
- (iii) Locate and absorb sufficient Rubicon crystals for your continuing survival.
- (iv) Avoid and/or destroy the laser beacons, and Skanners.

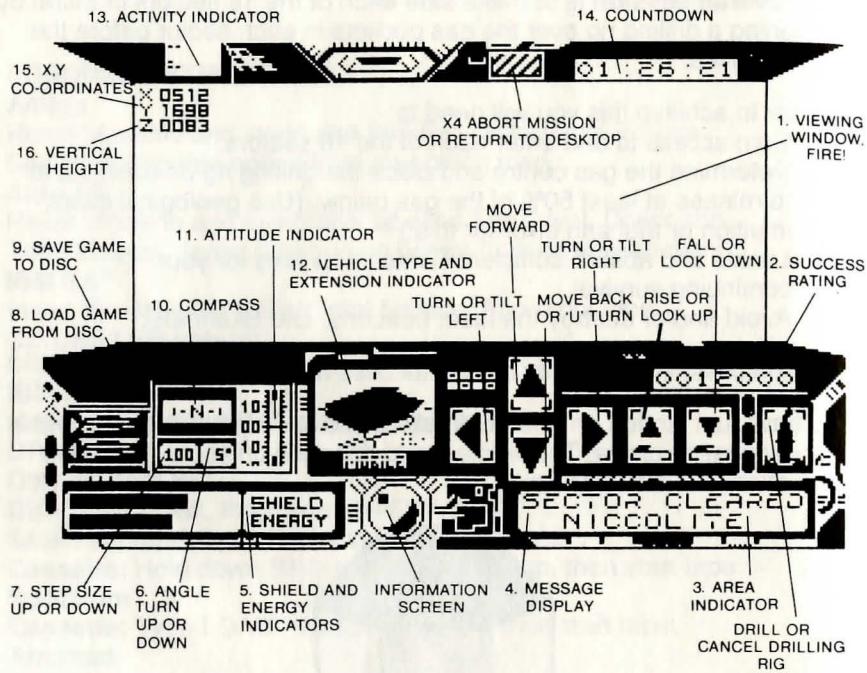
As a sub mission: Amass as high a success rating as possible!

You have just landed on one of Mitral's artificial surfaces. You are within your excavation probe. The whole world depends on you ... you have been chosen ... it's up to you ...



CONTROLS AND CONSOLE INFORMATION ST AND AMIGA

A control has two functions, the first is activated by pressing the left mouse button, and the second by the right mouse button. Single function controls work with either mouse button.



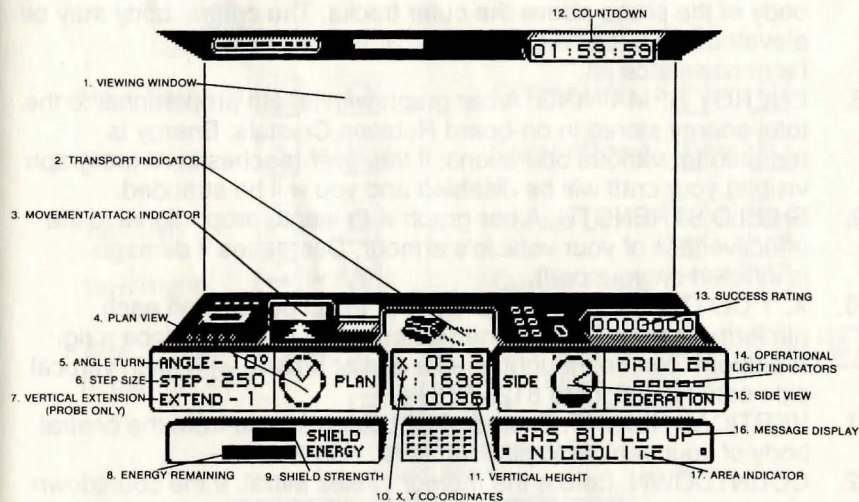
Move Forward	↑ or O	Look up	P	Increase Step Size	S	U Turn	U
Move Back	↓ or K	Look Down	L	Decrease Step Size	X	Drill	D
Turn Left	← or Q	Tilt Left	N	Rise Vertically	R	TELEPORT RIG FROM EVATH AND DRILL AT THIS POSITION	
Turn Right	→ or W	Tilt Right	M	Fall Vertically	F	Cancel Drilling	C
Fire	Ø	X4 to Abort Mission	F6	Information Screen	I	TELEPORT RIG BACK TO EVATH	
Increase Angle	A	Return to Desktop	F10	Toggle Coordinates On or Off	SPACE		
Decrease Angle	Z						

CONTROL CONSOLE - FURTHER DETAILS ST AND AMIGA

- VIEWING WINDOW:** A dense and durable Transpex screen providing you with a survey of the immediate surroundings.
- SUCCESS RATING:** Indicates your degree of success so far.
- AREA INDICATOR:** Provides you with the name of the section in which you are currently situated.
- MESSAGE DISPLAY:** Miscellaneous information from your console computer. Defaults to a message indicating the stability of the current sector.
- SHIELD AND ENERGY INDICATORS:** A bar graph whose length is proportional to the total shield and energy remaining. The Shield indicator shows the effectiveness of your vehicle's armour and Energy indicator shows the amount of Energy stored in on-board Rubicon Crystals. Energy is required for various operations, if this ever reaches zero, your craft will be disabled and you will be stranded.
- ANGLE TURN:** Shows the amount of rotational movement (5-90 degrees).
- STEP SIZE:** Shows the amount of each movement in the direction you are facing (1-250 standard distance units (SDU's)).
- LOAD GAME FROM DISK:** Load a previously saved game position from your disk.
- SAVE GAME TO DISK:** Save a current game position to a previously formatted disk for later use.

10. COMPASS: Shows direction you are facing.
11. ATTITUDE INDICATOR: Shows whether looking up or down.
12. VEHICLE TYPE AND EXTENSION INDICATOR: A visual image corresponding to your current mode of transport. If this is the probe, the image will also depict any extension of the central body above the outer tracks.
13. ACTIVITY INDICATOR: Changes according to the amount of activity.
14. COUNTDOWN: Before the meteor strikes Mitral. If the countdown reaches zero, and even one sector remains unsafe ...
15. X, Y CO-ORDINATES: Pinpoint your exact position in each area. Can be useful when determining where to place a rig. A platform can be thought of as a grid or square with each side equal in length to 8128 SDU's.
16. VERTICAL HEIGHT: The perpendicular distance from the central body of your vehicle to platform level.

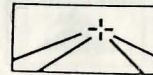
CONTROL CONSOLE IBM PC, COMMODORE 64, SPECTRUM, AMSTRAD



CONTROL CONSOLE - DETAILS IBM PC, COMMODORE 64, SPECTRUM, AMSTRAD

1. VIEWING WINDOW: A dense and durable Transpex screen providing you with a survey of the immediate surroundings.
2. TRANSPORT INDICATOR: A visual image corresponding to your current mode of transport.
3. MOVEMENT/ATTACK INDICATOR: Arrow on Display - Movement Mode, Cursor and Lasers on Display - Attack Mode.
NB: It is also possible to fire lasers in Movement Mode, but only to the centre of the viewing window when the cursor is on.
4. PLAN VIEW: Shows the direction of your viewing window from above, ie. lines facing up - heading North.
5. ANGLE TURN: Measures the size of any rotational movement (5-90 degrees).

6. **STEP SIZE:** Measures the size of one movement in the direction you are facing (1-250 standard distance units (SDU's)).
7. **VERTICAL EXTENSION:** Indicates the extension of the central body of the probe above the outer tracks. The central body may be elevated to a fixed height. Shows "J" if currently in the reconnaissance jet.
8. **ENERGY REMAINING:** A bar graph with length proportional to the total energy stored in on-board Rubicon Crystals. Energy is required for various operations; if this ever reaches zero (no graph visible) your craft will be disabled and you will be stranded.
9. **SHIELD STRENGTH:** A bar graph with length proportional to the effectiveness of your vehicle's armour. Decreases if damage is inflicted on your craft.
10. **X, Y CO-ORDINATES:** Pinpoint your exact position on each platform - can be helpful when determining where to place a rig. A platform can be thought of as a grid or square with each vertical side equal in length to 8128 SDU's.
11. **VERTICAL HEIGHT:** The perpendicular distance from the central body of your vehicle to platform level.
12. **COUNTDOWN:** Before the meteor strikes Mitral. If the countdown gets to zero, and even one sector remains unsafe ...
13. **SUCCESS RATING:** Indicates your degree of success so far.
14. **OPERATION LIGHT INDICATORS:** This shows when your current command is being processed.
15. **SIDE VIEW:** Shows the side view of your viewing window in relation to your position, ie. lines facing to the right indicate looking forward. Lines down indicate looking at the moon's surface.
16. **MESSAGE DISPLAY:** Miscellaneous information from your console computer. Defaults to a message indicating the stability of the current sector.
17. **AREA INDICATOR:** Provides you with the name of the sector in which you are currently situated.

MOVEMENT MODEMove Forward **↑** or **O**Move Back **↓** or **K**Turn Left **←** or **Q**Turn Right **→** or **W**Fire Keypad **5** or **∅**
(if cursor on)**ATTACK MODE**Cursor Up **↑** or **O**Cursor Down **↓** or **K**Cursor Left **←** or **Q**Cursor Right **→** or **W**Fire Lasers Keypad **5** or **∅**ALSO JOYSTICK
CONTROL**SPACE**Toggles between Movement &
Attack Mode**OTHER CONTROLS**Look Up **P**Increase
Step Size **S**U Turn **U**Look Down **L**Decrease
Step Size **X**Drill **D**Tilt Left **N**Rise
Vertically **R**TELEPORT RIG FROM
EVATH AND DRILL
AT THIS POSITIONTilt Right **M**Fall
Vertically **F**Cancel Drilling **C**Increase Angle **A**Information
Screen **I**TELEPORT RIG BACK
TO EVATHDecrease Angle **Z**LOAD, SAVE & TERMINATE
OPTIONS ARE AVAILABLE
HERECursor on/off **B**MOVEMENT MODE
ONLY

MOVEMENT MODE



Move Forward **↑**

Move Back **=**

Turn Left **Q**

Turn Right **W**

Fire (if cursor on) **SHIFT**

ALSO JOYSTICK CONTROL

SPACE

Toggles between Movement & Attack Mode

ATTACK MODE



Cursor Up **↑**

Cursor Down **=**

Cursor Left **Q**

Cursor Right **W**

Fire Lasers **SHIFT**

ALSO JOYSTICK CONTROL

OTHER CONTROLS

Look Up **P**

Look Down **L**

Tilt Left **<**

Tilt Right **>**

Increase Angle **A**

Decrease Angle **Z**

Increase Step Size **S**

Decrease Step Size **X**

Rise Vertically **R**

Fall Vertically **F**

Information Screen **I**

LOAD, SAVE & TERMINATE OPTIONS ARE AVAILABLE HERE

U Turn **U**

Drill **D**

TELEPORT RIG FROM EVATH AND DRILL AT THIS POSITION

Cancel Drilling **C**

TELEPORT RIG BACK TO EVATH

Cursor on/off **+**

MOVEMENT MODE ONLY

MOVEMENT MODE



Move Forward **↑** or **O**

Move Back **↓** or **K**

Turn Left **←** or **Q**

Turn Right **→** or **W**

Fire (if cursor on) **Ø**

ALSO JOYSTICK CONTROL

SPACE

Toggles between Movement & Attack Mode

ATTACK MODE



Cursor Up **↑** or **O**

Cursor Down **↓** or **K**

Cursor Left **←** or **Q**

Cursor Right **→** or **W**

Fire Lasers **Ø**

ALSO JOYSTICK CONTROL

OTHER CONTROLS

Look Up **P**

Look Down **L**

Tilt Left **N**

Tilt Right **M**

Increase Angle **A**

Decrease Angle **Z**

Increase Step Size **S**

Decrease Step Size **X**

Rise Vertically **R**

Fall Vertically **F**

Information Screen **I**

LOAD, SAVE & TERMINATE OPTIONS ARE AVAILABLE HERE

U Turn **U**

Drill **D**

TELEPORT RIG FROM EVATH AND DRILL AT THIS POSITION

Cancel Drilling **C**

TELEPORT RIG BACK TO EVATH

Cursor on/off **B**

MOVEMENT MODE ONLY

MOVEMENT MODE



Move Forward ↑ or O

Move Back ↓ or K

Turn Left ← or Q

Turn Right → or W

Fire (if cursor on) COPY or Ø

ALSO JOYSTICK CONTROL

SPACE

Toggles between Movement & Attack Mode

ATTACK MODE



Cursor Up ↑ or O

Cursor Down ↓ or K

Cursor Left ← or Q

Cursor Right → or W

Fire Lasers COPY or Ø

ALSO JOYSTICK CONTROL

OTHER CONTROLS

Look Up P

Increase Step Size S

U Turn U

Look Down L

Decrease Step Size X

Drill D

Tilt Left N

Rise Vertically R

TELEPORT RIG FROM EVATH AND DRILL AT THIS POSITION

Tilt Right M

Fall Vertically F

Cancel Drilling C

Increase Angle A

Information Screen I

TELEPORT RIG BACK TO EVATH

Decrease Angle Z

LOAD, SAVE & TERMINATE OPTIONS ARE AVAILABLE HERE

Cursor on/off +

MOVEMENT MODE ONLY

**INFORMATION SCREEN
ST AND AMIGA**

When the information screen is accessed, the viewing window is temporarily replaced with the information below.



SECTOR: Each sector is named to aid mapping and orientation. This displays the name of the present sector.

RIG STATUS: This advises whether a rig is positioned or not. As only eighteen rigs are available, you may only place one rig per sector.

GAS FOUND: The amount of gas found beneath the current sector, shown in cubic feet, after the drilling rig is in position. The units are one of the few archaic remnants of half-forgotten Earth usage that still exist in modern Evathian culture.

PERCENTAGE SUCCESS: The percentage of total gas you have been able to tap. The nearer the exact gas centre, the greater the amount of gas released. 50% or more is needed to render a sector safe.

GAS TAPPED: The total amount of gas that the rig has accessed, ie. gas found x % tapped = gas tapped.

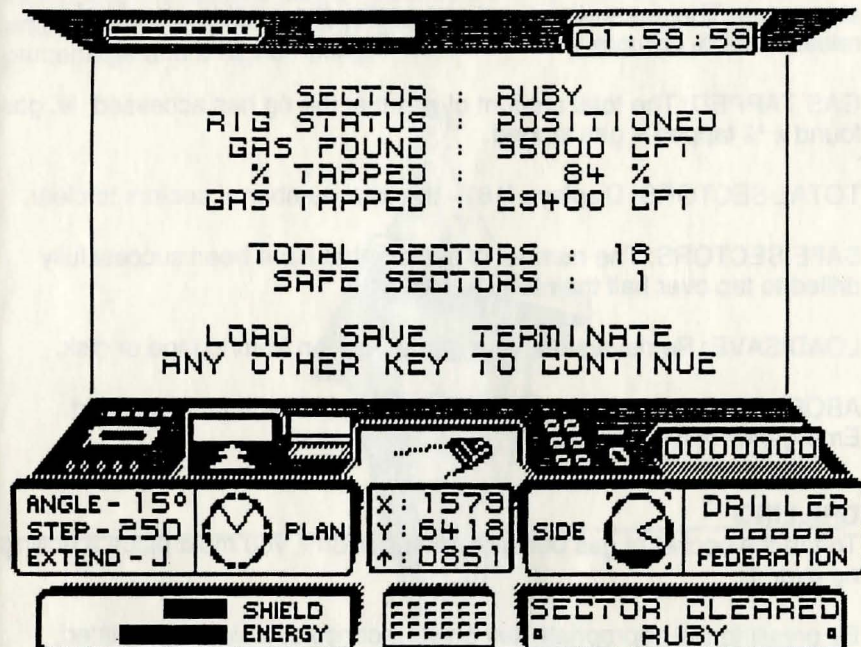
TOTAL SECTORS: Displays "18" – the total number of sectors clear.

SAFE SECTORS: The number of sectors that have been successfully drilled to tap over half their total gas volume.

INFORMATION SCREEN

IBM PC, COMMODORE 64, SPECTRUM, AMSTRAD

When the information screen is accessed, the viewing window is temporarily replaced with the information below:



AREA: Each sector is named to aid mapping and orientation. This displays the name of the present sector.

RIG STATUS: This advises whether a rig is positioned or not. As only eighteen rigs are available, you may only place one rig per sector.

GAS FOUND: The amount of gas found beneath the current sector, shown in cubic feet after the drilling rig is in position. The units are one of the few archaic remnants of half-forgotten Earth usage that still exist in modern Evathian culture.

PERCENTAGE TAPPED: The percentage of total gas you have been able to tap. The nearer the exact gas centre, the greater amount of gas released. 50% or more is needed to render a sector safe.

GAS TAPPED: The total amount of gas that the rig has accessed, ie. gas found x % tapped = gas tapped.

TOTAL SECTORS: Displays "18" – the total number of sectors to clear.

SAFE SECTORS: The number of sectors that have been successfully drilled to tap over half their total gas volume.

LOAD/SAVE: Retrieve/store your game position from/to tape or disk.

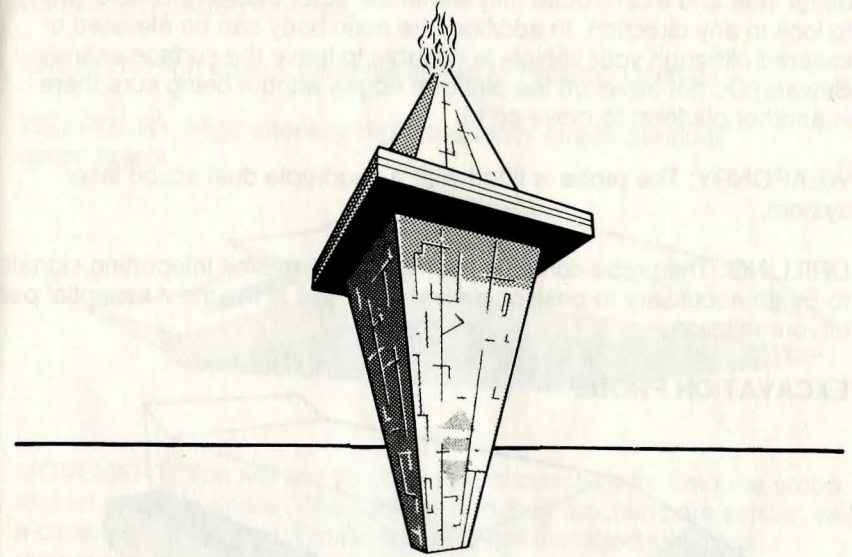
ABORT MISSION: When the odds are too great or time is too short. Emergency only – don't do it!

DRILLING

To tap the pocket of gas beneath each platform, you must place a drilling rig over it.

By pressing the appropriate key on your console, a signal is emitted, which informs those on Evath of your co-ordinates. The signal is conveyed by satellite so that the response is almost instantaneous – a drilling rig is teleported to you and materialises in front of your excavation probe within your viewing screen. Exact positioning of the rig is difficult, but can be mastered after some experience. Drilling rigs are very costly in terms of materials and workmanship - if you make an error in positioning, the rig must be teleported back to Evath in order that it may be used again. Waste is not allowed. The teleporting process of

drilling rigs uses energy from both the sending and receiving devices. The closer you get to the centre of each underground gas accumulation, the more gas will be tapped. If the amount of gas tapped is 50% or more of the total contained in that pocket, then drilling has been successful and that sector is now declared safe. You will have to leave the rig in position, as although the gas tapped is displayed and your rating increased, it is actually slowly released over a period of time. If required and you have sufficient energy, you can reposition the rig for a greater percentage and a higher rating.



EXCAVATION PROBE

ARMOUR: Durable heavy-duty plutonium/lead alloy plating.

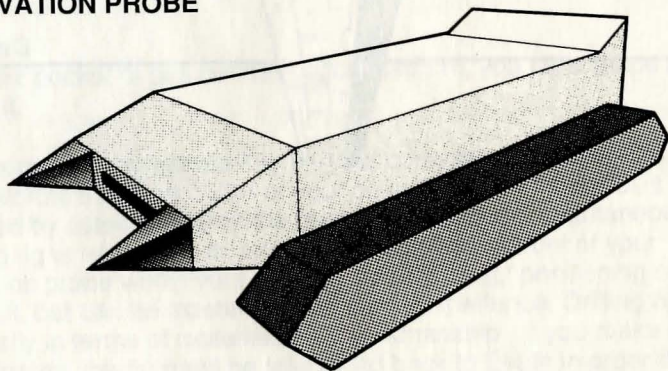
ENERGY: Powerful energy reserves stored in Rubicon Crystals.

MOVEMENT: You can travel forwards, backwards, turn left or right as well as being able to make 180 degree U-turns. The speed of the probe can be changed by altering the step size of forward/backward movement, or the angle of turn. The main body of the probe may also be tilted to either side and it can rotate fully within the outer tracks to enable you to look in any direction. In addition, the main body can be elevated or lowered although your vehicle is not able to leave the surface entirely. Beware! Do not travel off the platform edges without being sure there is another platform to move on to.

WEAPONRY: The probe is fitted with a quadruple dual action laser system.

DRILLING: The probe contains the means to transmit teleporting signals to Evath necessary to position drilling rigs - this is the most essential part of your mission.

EXCAVATION PROBE



DOCKING

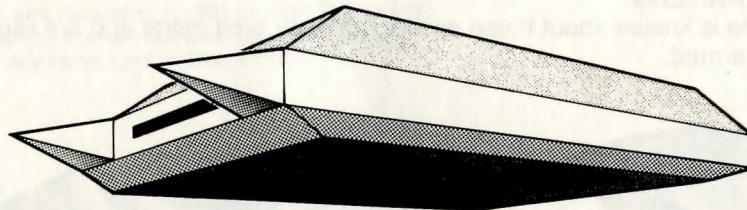
At least one jet has been left on Mitral by the Ketars and should you locate one, you can transfer into it by simply docking your excavation probe into the underside of the vehicle. If docking is successful, you will now be in control of the jet and your probe will be left. To reverse this procedure, land the jet directly over the probe.

RECONNAISSANCE JET

ARMOUR: No specialised armoured cover - vulnerable to attack, will not withstand repeated damage.

ENERGY: High energy reserves stored in Rubicon Crystals.

WEAPONRY: High intensity High-frequency quadruple dual action lasers.



MOVEMENT: You will find that the control consoles for both the probe and jet are very similar. The controls and their functions are similar, with a couple of exceptions. Firstly, the jet is not restricted in vertical movement, so whereas the probe could merely face (or "look") up or downwards the jet can also travel in these directions. Secondly, Reconnaissance Jets are part of Ketar technology and do not have the necessary transmitter required for rig positioning. The jet relies on the flat surfaces of the platforms for stability, so stay over the structure!

LASER BEACONS

The Ketar defence system includes various laser beacons that are positioned throughout the platforms of Mitral. It is also believed that beacons are positioned on the actual moon itself!

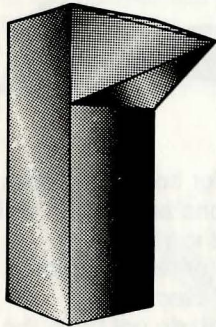
If you are detected within the range of a laser beacon, you will be attacked! Laser beacons fire highly damaging, high intensity lasers – and they do not miss!

If under attack, your options include:

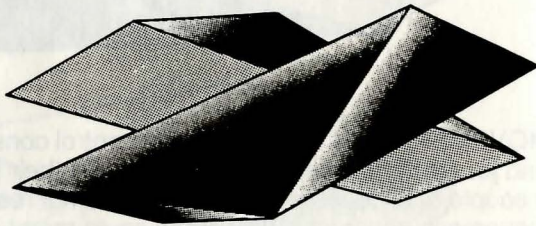
- (i) Backing off out of range
- (ii) Making a run for it to get behind the beacon
- (iii) Shooting the beacon (unpredictable results).

SKANNERS

Little is known about these except that they orbit Mitral and are likely to be armed.



A typical laser beacon.



A Ketar Scanner.

All games designed by Ian Andrew

Castle Master and The Crypt programmed by: Chris Andrew, Paul Gregory and
© 1990 Incentive Software Sean Ellis

Total Eclipse programmed by: Chris Andrew, Paul Gregory and Sean Ellis
© 1988 Incentive Software

Driller programmed by: Chris Andrew, Sean Ellis and Stephen Northcott
© 1987 Incentive Software

FREESCAPE® is a registered trade mark of Incentive Software.

Incentive Software is a division of New Dimension International Limited.

All rights are reserved. Licensed to Domark. Unauthorised copying, hiring, lending, performance, and broadcasting are strictly prohibited. New Dimension International Limited, Zephyr One, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.

Artwork and Packaging © 1991 Domark Software Ltd.
Published by Domark Software Ltd., Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.



Castle Master

and

The Crypt

CASTLE MASTER II

CASTLE MASTER

In cima ad una delle torri del Castello dell'Eternità, il tempo scivola via per il tuo gemello prigioniero. Se non riesci a liberarlo, sarete entrambi condannati a diventare gli spiriti schiavi di Magister il Signore del Castello che aspetta solo di rubare le vostre anime!

Decifra gli indizi, apri il ponte levatoio, conserva le forze contro ognuno degli spiriti di guardia. Incontrerai tre pozioni, dieci chiavi e una epidemia di pericoli, mentre sgusci dietro porte chiuse, esplori gallerie segrete, discendi nelle caverne o inciampi in tesori e terrori. Ma se fallisci ... la paura sarà per sempre!

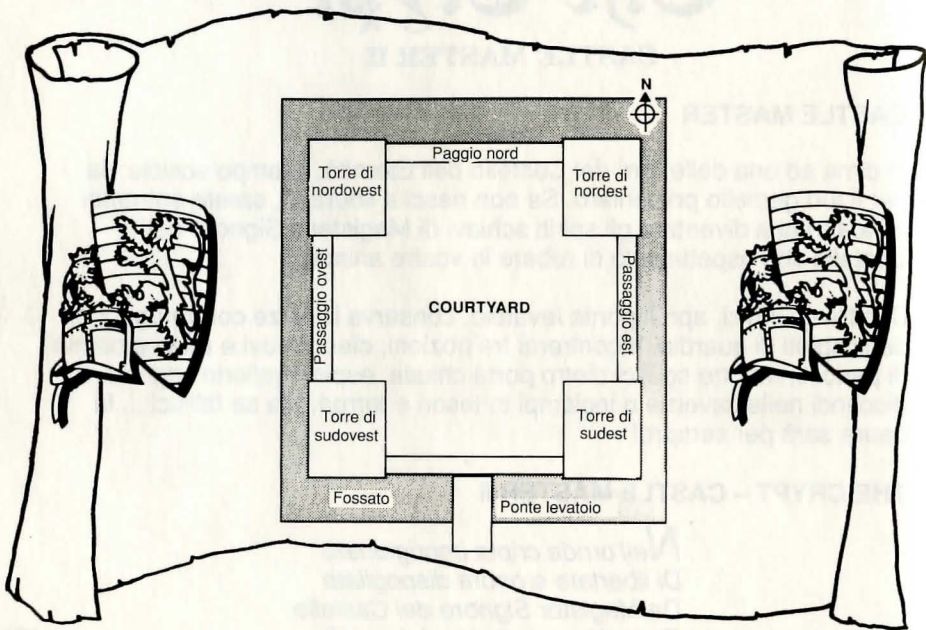
THE CRYPT – CASTLE MASTER II

*Nell'orrida cripta imprigionato
Di libertate e onore dispogliato
Da Magister Signore del Castello
Cavar dovrai vittoria dal rovello*

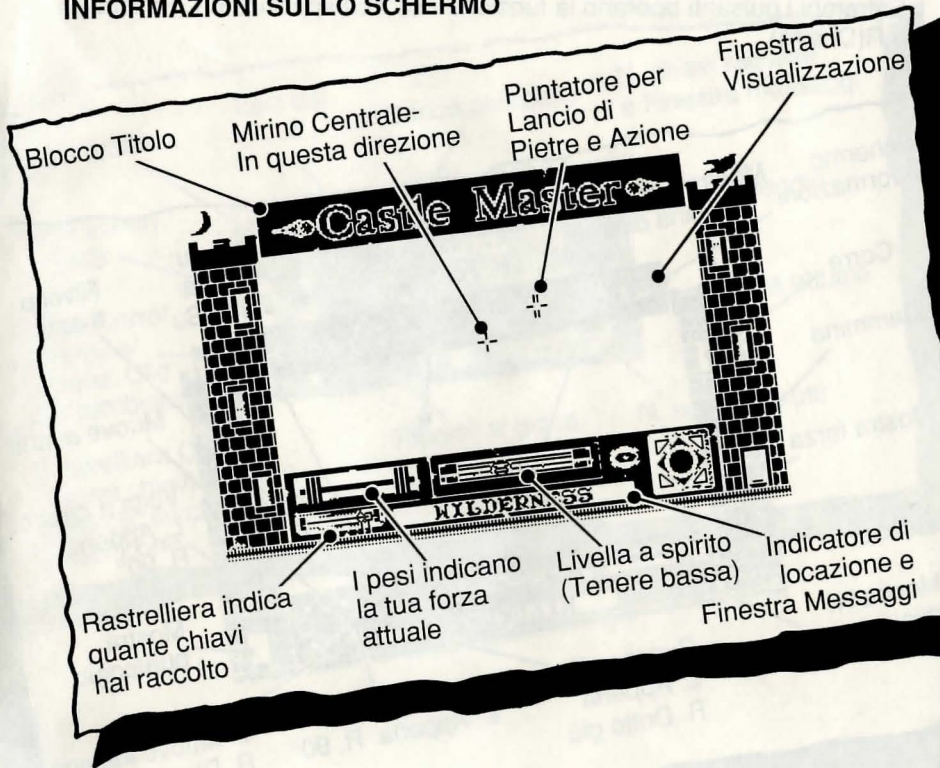
*Prima il gemello prigioner fu fatto
Ora sei tu con il capello dritto
Perché la lotta se viene qui perduta
Schiavo diventi e l'anima hai ceduta!*

*Ora i folletti fan danzare i morti
Volano i sassi e scanni ognor ritorti
Fuggir saprai in libertà fraterna
Oppur marcire qui la vita eterna....*

**DISPOSIZIONE DI BASE DEL CASTELLO DELL'ETERNITA'
(SOLO PER CASTLE MASTER)**

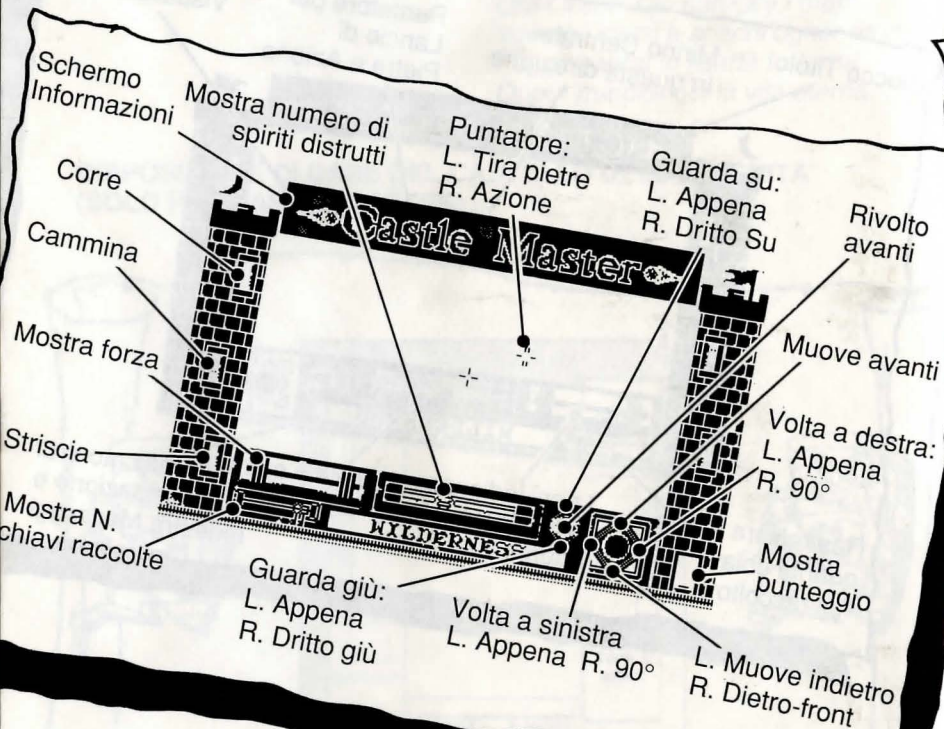


INFORMAZIONI SULLO SCHERMO

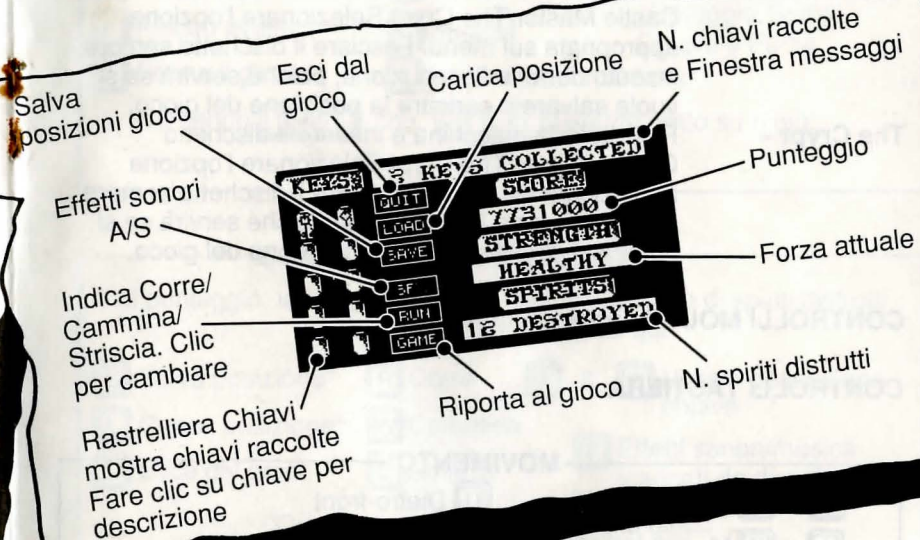


CONTROLLI MOUSE (SOLO PER AMIGA, ATARI ST & IBM PC)

Entrambi i pulsanti operano la funzione - se non specificato L(Sinistra) o R(Destra)



CONTROLLI MOUSE PER SCHERMO INFORMAZIONI



ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E CONTROLLI TASTIERA

Castle Master – Resettare la macchina e inserire il dischetto Castle Master/The Crypt Selezionare l'opzione appropriata sul menu. Lasciare il dischetto sempre inserito durante l'esecuzione, poiché servirà se si vuole salvare o caricare la posizione del gioco.

The Crypt – Resettare la macchina e inserire il dischetto Castle Master/The Crypt Selezionare l'opzione appropriata sul menu. Lasciare il dischetto sempre inserito durante l'esecuzione, poiché servirà se si vuole salvare o caricare la posizione del gioco.

CONTROLLI MOUSE - vedi a pagina 50

CONTROLLI TASTIERA

MOVIMENTO

- | | | | | | |
|--|---|--|------------------|--|---|
| | o | | Muove Avanti | | Dietro-front |
| | o | | Muove Indietro | | Tira pietre |
| | o | | Volta a Sinistra | | Azione (mangia, beve, legge, spinge, muove, raccoglie, esamina, apre, sblocca o usa come appropriato) |
| | o | | Volta a Destra | | |

Premendo con o Volta a sinistra o destra di 90°.

ALTRI CONTROLLI

- | | | | | | |
|--|----------------|--|----------|--|--|
| | Guarda su | | Corre | | Mirino centrale A/S |
| | Guarda giù | | Cammina | | Informazioni su punteggio, Spirito, Chiave e Forza |
| | Rivolto avanti | | Striscia | | Schermo informazioni |
| | Ferma il gioco | | | | |
- Premendo con o Guarda dritto su o giù.

SCHERMO INFORMAZIONI

Il punteggio, la forza, numero di chiavi raccolte e di spiriti distrutti vengono tutti visualizzati qui

- | | | | | | | | |
|--|-------------------|--|----------|--|---|--|---|
| | Salva posizione* | | Corre | | a | | Mostra descrizione chiave |
| | Carica posizione* | | Cammina | | | | Effetti sonori/musica (caricati da disco) |
| | Esce dal gioco | | Striscia | | | | |

Qualunque altro tasto riporta al gioco

Il JOYSTICK simula i tasti , Fuoco tira una pietra. (Porta 2)

ATARI ST ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E CONTROLLI TASTIERA

Castle Master- Resettare la macchina e inserire il dischetto Castle Master/The Crypt Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

The Crypt - Resettare la macchina e inserire il dischetto Castle Master/The Crypt Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

CONTROLLI MOUSE - Vedi a pagina 50

CONTROLLI TASTIERA

MOVIMENTO

- | | |
|--------------------------------------|--|
| I o O Muove Avanti | U Dietro-front |
| I o K Muove Indietro | Ø Tira pietre |
| ← o Z Volta a Sinistra | A Azione (mangia, beve, legge, spinge, muove, raccoglie, esamina, apre, sblocca o usa come appropriato) |
| → o X Volta a Destra | |

Premendo **SHIFT** con **←** o **→** Volta a sinistra o destra di 90°.

ALTRI CONTROLLI

- | | | |
|---------------------------|-------------------------------|---|
| P Guarda su | R Corre | SPACE Mirino centrale A/S |
| L Guarda giù | W Cammina | S Informazioni su punteggio, Spirito, Chiave e Forza |
| F Rivolto avanti n | C Striscia | |
| H Ferma il gioco | I Schermo informazioni | |

Premendo **SHIFT** con **P** o **L** Guarda dritto su o giù.

SCHERMO INFORMAZIONI **I**

Il punteggio, la forza, numero di chiavi raccolte e di spiriti distrutti vengono tutti visualizzati qui

- | | | |
|---------------------------|-------------------|---|
| S Salva posizione | R Corre | 1 a Ø Mostra descrizione chiave |
| L Carica posizione | W Cammina | |
| Q Esce dal gioco | C Striscia | F Effetti sonori/musica |

Qualunque altro tasto riporta al gioco

Il JOYSTICK simula i tasti **←** **I** **↓** **→** - Azione. (Porta 1)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E CONTROLLI TASTIERA

- Castle Master** – 3,5" Inserire dischetto Castle Master – Al sollecito battere :CASTLE
5,25" Inserire dischetto Castle Master - Al sollecito battere :CASTLE
- The Crypt** – 3,5" Inserire dischetto Castle Master - Al sollecito battere :CRYPT
5,25" Inserire dischetto Castle Master - Al sollecito battere :CRYPT

CONTROLLI MOUSE - vedi a pagina 50

Per usare un mouse devi avere installato un driver di mouse Microsoft compatibile prima di avviare il gioco. Le istruzioni per farlo sono accluse al mouse.

CONTROLLI TASTIERA

MOVIMENTO

- | | |
|--------------------------------------|---|
| I o O Muove Avanti | U Dietro-front |
| J o K Muove Indietro | 0 o 5 su numerico, Tira pietre |
| ← o Z Volta a Sinistra | A Azione (mangia, beve, legge, spinge, muove, raccoglie, esamina, apre, sblocca o usa come appropriato peruzeri) |
| → o X Volta a Destra | |

Premendo **SHIFT** con **←** o **→** Volta a sinistra o destra di 90° (su numerico)

SPACE scambia tra modalità movimento e puntatore

- | | |
|---|--|
| ↑ o O Muove puntatore su | ← o Z Muove puntatore a sinistra |
| ↓ o K Muove puntatore giù | → o X Muove puntatore a destra |

ALTRI CONTROLLI

- | | | |
|-------------------------------|----------------------------|---|
| P Guarda su | R Corre | CTRL + ESC Esce da gioco |
| L Guarda giù | W Cammina | S Informazioni su punteggio, Spirito, Chiave e Forza |
| F Rivolto avanti | C Striscia | |
| I Schermo informazioni | + Mirino centr. A/S | |
- Premendo **SHIFT** con **P** o **L** Guarda dritto su o giù.

SCHERMO INFORMAZIONI I

Il punteggio, la forza, numero di chiavi raccolte e di spiriti distrutti vengono tutti visualizzati qui

- | | | |
|---------------------------|-------------------|---|
| S Salva posizione | R Corre | 1 a 0 Mostra descrizione chiave sel |
| L Carica posizione | W Cammina | F Effetti sonori/musica |
| Q Esce dal gioco | C Striscia | |

Qualunque altro tasto riporta al gioco

Il JOYSTICK simula i tasti **←** **↑** **↓** **→**, Fuoco tira una pietra.

SPECTRUM

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E CONTROLLI TASTIERA

Castle Master

Cassetta: Batti LOAD™ e premi INVIO, poi avvia il nastro

The Crypt

Cassetta: Batti LOAD™ e premi INVIO, poi avvia il nastro

CONTROLLI TASTIERA

MOVIMENTO

- | | | | |
|---|------------------|---|---|
| o | Muove Avanti | o | Dietro-front |
| o | Muove Indietro | | Tira pietre |
| o | Volta a Sinistra | | Azione (mangia, beve, legge, spinge, muove, raccoglie, esamina, apre, sblocca o usa come appropriato) |
| o | Volta a Destra | | |

Premendo con o Volta a sinistra o destra di 90°

scambia tra modalità movimento e puntatore

- | | | | |
|---|---------------------|---|----------------------------|
| o | Muove puntatore su | o | Muove puntatore a sinistra |
| o | Muove puntatore giù | o | Muove puntatore a destra |

ALTRI CONTROLLI

- | | | | | | |
|--|----------------|--|----------|--|----------------------|
| | Guarda su | | Corre | | Mirino centr. A/S |
| | Guarda giù | | Cammina | | Schermo informazioni |
| | Rivolto avanti | | Striscia | | |
- Premendo con o guarda dritto su o giù

SCHERMO INFORMAZIONI

Il punteggio, la forza, numero di chiavi raccolte e di spiriti distrutti vengono tutti visualizzati qui

- | | | | | | |
|--|------------------------------------|--|------------------|--|----------------|
| | Salva posizione | | Carica posizione | | Esce dal gioco |
| | Mostra descrizione chiavi raccolte | | | | |

Qualunque altro tasto riporta al gioco

Il JOYSTICK simula i tasti , Fuoco tira una pietra.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E CONTROLLI TASTIERA

Castle Master

Cassetta: Tenere premuto CONTR e premere Invio piccolo Se hai un'unità disco collegata, batti prima |TAPE .(| si ottiene premendo contemporaneamente i tasti Maiusc e @)

Disco: RUN"DISK e poi segui le indicazioni sullo schermo.

The Crypt

Cassetta: Tenere premuto CONTR e premere Invio piccolo Se hai un'unità disco collegata, batti prima |TAPE .(| si ottiene premendo contemporaneamente i tasti Maiusc e @)

Disco: RUN"DISK e poi segui le indicazioni sullo schermo.

CONTROLLI TASTIERA

BEWEGUNG

- | | | | | | | | |
|--|---|--|------------------|--|---|--|-------------|
| | o | | Muove Avanti | | Dietro-front | | |
| | o | | Muove Indietro | | o | | Tira pietre |
| | o | | Volta a Sinistra | | Azione (mangia, beve, legge, spinge, muove, raccoglie, esamina, apre, sblocca o usa come appropriato) | | |
| | o | | Volta a Destra | | | | |

Premendo con o Volta a sinistra o destra di 90°.

scambia tra modalità movimento e puntatore...

- | | | | | | | | |
|--|---|--|---------------------|--|---|--|----------------------------|
| | o | | Muove puntatore su | | o | | Muove puntatore a sinistra |
| | o | | Muove puntatore giù | | o | | Muove puntatore a destra |

ALTRI CONTROLLI

- | | | | | | |
|--|----------------|--|----------|--|------------------------|
| | Guarda su | | Corre | | Mirino centr. A/S |
| | Guarda giù | | Cammina | | Schermo informazioni |
| | Rivolto avanti | | Striscia | | |
| | + | | o | | guarda dritto su o giù |

SCHERMO INFORMAZIONI

Il punteggio, la forza, numero di chiavi raccolte e di spiriti distrutti vengono tutti visualizzati qui

- | | | | | | |
|--|------------------------------------|--|------------------|--|----------------|
| | Salva posizione | | Carica posizione | | Esce dal gioco |
| | Mostra descrizione chiavi raccolte | | | | |

Qualunque altro tasto riporta al gioco

Il JOYSTICK simula i tasti , Fuoco tira una pietra.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E CONTROLLI TASTIERA

Castle Master

Disco: Inserire il dischetto, poi battere LOAD***,8,1
Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

Cassetta: Tenere premuto Maiusc e premere RUN/STOP, poi avviare il nastro.

The Crypt

Disco: Inserire il dischetto, poi battere LOAD***,8,1
Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

Cassetta: Tenere premuto Maiusc e premere RUN/STOP, poi avviare il nastro.

CONTROLLI TASTIERA

MOVIMENTO

[*] o **[↑]** Muove Avanti
Per doppia distanza
premi entrambi

[←] Muove Indietro

[Z] Volta a Sinistra

[X] Volta a Destra

[U] Dietro-front

[SHIFT] Tira pietre

[A] Azione (mangia, beve, legge,
spinge, muove, raccoglie,
esamina, apre, sblocca o usa
come appropriato)

Premendo tasto COMMODORE con **[Z]** o **[X]** Volta a sinistra o
destra di 90°

[SPACE] scambia tra modalità movimento e puntatore...

[↑] Muove puntatore su

[Z] Muove puntatore a sinistra

[←] Muove puntatore giù

[X] Muove puntatore a destra

ALTRI CONTROLLI

[P] Guarda su

[R] Corre

[+] Mirino centr. A/S

[L] Guarda giù

[W] Cammina

[I] Schermo informazioni

[F] Rivolto avanti

[C] Striscia

Premendo tasto COMMODORE con **[P]** o **[L]** Guarda dritto su o giù

SCHERMO INFORMAZIONI [I]

Il punteggio, la forza, numero di chiavi raccolte e di spiriti distrutti
vengono tutti visualizzati qui

[S] Salva posizione

[Q] Esce dal gioco

[F] Effetti sonori/musica

[K] Mostra descrizione chiavi raccolte

[L] Carica posizione

Qualunque altro tasto riporta al gioco

Il JOYSTICK simula i tasti **[Z]** **[↑]** **[←]** **[X]**, Fuoco tira una pietra. (Porta 2)

SUGGERIMENTI E CONSIGLI - (SOLO PER CASTLE MASTER)

PER INIZIARE

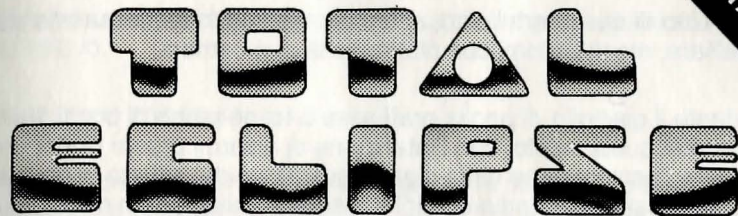
1. Una pietra ben mirata fa abbassare il ponte levatoio.
2. Esamina i quadri appesi per studiare gli indizi.
3. Gli spiriti si esorcizzano tirando pietre con precisione.
4. Fare una mappa del cammino aiuta ad orientarsi.
5. Nelle sale chiuse è meglio camminare, mentre fuori o nei corridoi è meglio correre.
6. Mangiare aumenta le forze.

CONSIGLI GENERICI

1. Esamina le porte chiuse per avere maggiori informazioni.
2. Ahime, non puoi nuotare.
3. La potenza degli spiriti rimasti aumenta di continuo. Sarai sopraffatto se il livello arriva al massimo.
4. Esamina le chiavi che raccogli.
5. Raccogliendo tesori aumenti il punteggio.
6. Striscia per guardare sotto le cose.
7. Cerca le Pozioni Magiche.

OBIETTIVI PER GIOCATORI ESPERTI

1. Obiettivo del primo giorno, 1.000.000 di punti.
2. Completa il gioco!
3. Completa il gioco eseguendo personaggi alternativi.
4. Vai per il punteggio massimo (almeno 7.500.000 di punti).



ITALIANO

26 OTTOBRE 1930, EGITTO...

Dopo tre giorni di viaggio con quasi tutti i mezzi di trasporto immaginabili, e anche qualcuno che è meglio dimenticare, ero arrivato al villaggio di Ankh-Arah. Era un tipico insediamento nordafricano, con strade sporche e polverose, con case quadrate dai muri bianchi di calce e un pozzo di pietra nella piazza principale.

Saltai goffamente dal mio "taxi" e pagai il cammelliere. Facendo un rapido calcolo mentale, arrivai alla stessa conclusione di quando avevo intrapreso il viaggio - cinque scellini e sei penni per sei miglia a cammello. Gli sprovveduti come i poveri archeologi inglesi, ovviamente si prestano bene allo sfruttamento da parte dei locali...bah. Per lo meno avevo imparato i rudimenti dello scendere dal cammello senza rompermi la testa, e questo forse minimizzava il prezzo di almeno sei penni circa.

Il cammelliere sciolse le mie due valige facendole cadere a terra. E senza altra parola spronò il cammello, fece un dietrofront e sparì, lasciandomi come smarrito in una nuvola di polvere che si posava lentamente.

Recuperate le valige, mi misi in cerca di un posto dove stare.

Mi ci vollero venti minuti per trovare l'unica locanda del villaggio: un piccolo edificio di tufo come tutti gli altri, con due stanze da letto, un buco sul pavimento per latrina e tanti insetti da far grattare l'intera popolazione 65

inglese. Uno di questi era l'oste, che assunse subito la stessa aria del cammelliere, mostrandomi con riluttanza la mia camera.

Nonostante il giaciglio di paglia graffiasse e fosse pieno di bozzi, mi addormentai quasi subito, con l'intenzione di alzarmi presto l'indomani per iniziare l'esplorazione della gigantesca piramide, situata in un letto di fiume disseccato ad un paio di miglia a sud del villaggio. In questo modo avrei avuto almeno alcune ore a disposizione prima dell'eclisse.

Mentre scivolavo nel sonno, desiderai quasi sognando di avere portato con me una sveglia.

Preoccupazione superflua. Il gallo della locanda mi svegliò anche troppo presto per i miei gusti. Meledicendolo silenziosamente insieme alla colonia di cimici nel materasso, mi vestii e preparai l'attrezzatura per la giornata. In un subitaneo attacco di autoriflessione, notai come me la stessi prendendo calma. La Fine del Mondo, dopotutto, non è uno dei soliti problemi di tutti i giorni. Andare in panico non avrebbe risolto niente, per cui avevo represso la voglia di farlo.

Il sole faceva appena capolino all'orizzonte quando lasciai la locanda e mi avviai verso sud, lungo il sentiero poco battuto che portava all'unico campo di aviazione nel raggio di venti miglia.

Il meccanico che sembrava essere il solo abitante del posto mi indicò l'unico velivolo. "Tiny" aveva organizzato tutto in anticipo, per cui tutto quello che dovevo fare era di pagare. Ancora.

Si trattava di un malandato Sopwith Camel. Salendo a bordo, pensai che in Egitto si finisce per viaggiare quasi sempre in Cammello. Il meccanico spinse l'elica diverse volte, prima che il motore si facesse vivo scoppiettando, e fece appena in tempo a scansarsi dalle pale mentre iniziavo a rullare. Non sono un aviatore esperto e non avevo una vera idea del valore pratico dei blocchi sulle ruote.

Comunque, sembrava illeso e mi fece anche un gesto di saluto mentre lo sorvolavo.

Almeno credo che fosse un saluto.

Era ancora primo mattino quando raggiunsi la piramide, dove stetti sgomento alla base guardando in su, verso la sagoma stagliata contro il cielo. Strizzando gli occhi contro la luce del sole, potevo appena intravedere la sottilissima falce d'argento della luna, che avrebbe presto eclissato il sole.

Tutte le altre esplorazioni che avevo condotto, pur essendo molto inferiori a questa, avevano impiegato mesi di sforzi meticolosi di ricerca e addestramento.

Questa era troppo grossa. Non ce l'avrei mai fatta in tempo. Il sacrario che "Tiny" aveva identificato, era proprio sulla cuspide.

Girando attorno alla base della piramide, vidi la porta dell'anticamera....

ANTEFATTO

Sta scritto che, centinaia di anni fa nel cuore dell'antico Egitto, il Gran Sacerdote di allora si era arrabbiato. Il suo popolo era in rivolta e si rifiutava di continuare a fare sacrifici a Re il Dio del Sole. La sua collera era esplosa in una terribile maledizione per punire il popolo.

Una grossa piramide era stata eretta e nella sala più alta era stato costruito un sacrario per Re il Dio del Sole. La maledizione era stata pronunciata. Se qualunque cosa avesse oscurato i raggi del sole durante il giorno, esso sarebbe stato distrutto.

Oggi era il 26 ottobre 1930, e tra appena 2 ore la luna avrebbe eclissato totalmente il sole scatenando la maledizione di Re che avrebbe fatto esplodere la luna, investendo la Terra con meteoriti colossali che avrebbero alterato l'equilibrio ecologico, piombando la razza umana in un'epoca oscura di carestie e conflitti.

LA TUA MISSIONE

Sono le 8 e sei appena atterrato con il tuo biplano vicino alla grande piramide. La tua missione è di raggiungere e distruggere il sacrario del Dio del Sole Re, che si trova sulla cuspide della piramide.

TESORI

Raccogliane più che puoi - diventerai ricco! Per il primo giorno, l'obiettivo è di £125.000 sterline.

EQUIPAGGIAMENTO

- Un revolver – più un'ampia riserva di munizioni.
- Orologio da polso – l'eclisse è prevista poco prima delle 10.
- Borraccia – tienila piena - fa molto caldo! Non è salutare stare senz'acqua a lungo.
- La fidata bussola – un oggetto essenziale per riuscire ad orientarsi.
- Una torcia – utile in zone buie (Solo per ST e AMIGA).

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMIGA

Resettare la macchina e inserire il dischetto Driller/TotalEclipse. Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

ATARI ST:

Resettare la macchina e inserire i dischetti The Crypt, Driller e Total Eclipse. Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

IBM PC

3.5": Inserire il dischetto Driller/Total Eclipse. Al sollecito, battere: CD TOTAL (ritorno)

TOTAL

5.25": Inserire il dischetto Total Eclipse. Al sollecito, battere:

TOTAL

COMMODORE 64

Disco: Inserire il dischetto, poi battere LOAD""",8,1. Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

Cassetta: Tenere premuto Maiusc e premere RUN/STOP, poi avviare il nastro.

SPECTRUM

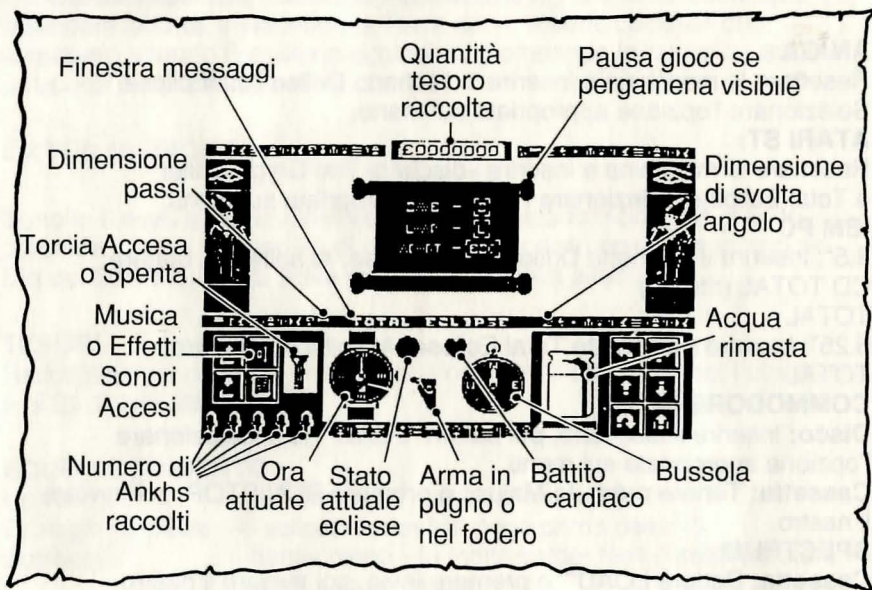
Cassetta: Battere LOAD"" e premere Invio, poi avviare il nastro.

AMSTRAD

Disco: RUN"DISK e poi seguire le indicazioni sullo schermo.

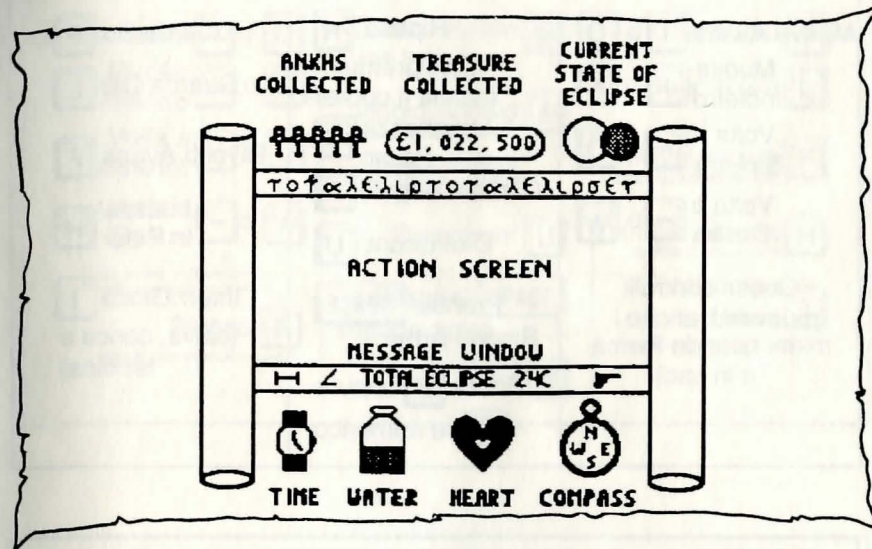
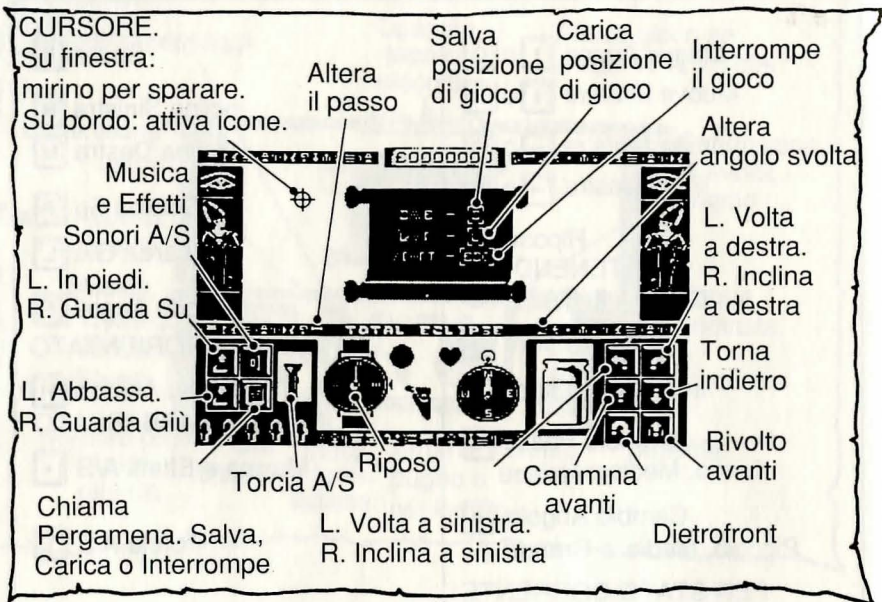
Cassetta: Tenere premuto CONTR e premere Invio piccolo. Disponendo di unità disco collegata, battere prima |TAPE. (| si ottiene premendo simultaneamente Maiusc e @)

INDICATORI (SOLO PER ST e AMIGA)



TASTI CONTROLLO ATARI ST e AMIGA

Muove Avanti	<input type="button" value="↑"/> o <input type="button" value="O"/>	Spara	<input type="button" value="Ø"/>
Muove Indietro	<input type="button" value="↓"/> o <input type="button" value="K"/>	Inclina Sinistra	<input type="button" value="N"/>
Volta Sinistra	<input type="button" value="←"/> o <input type="button" value="Q"/>	Inclina Destra	<input type="button" value="M"/>
Volta Destra	<input type="button" value="→"/> o <input type="button" value="W"/>	Guarda Su	<input type="button" value="P"/>
Riposo	<input type="button" value="R"/>	Guarda Giù	<input type="button" value="L"/>
TENENDO R		Rivolto Avanti	<input type="button" value="F"/>
CALMA IL BATTITO		UTILE SE DISORIENTATO	
Dietrofront	<input type="button" value="U"/>	Cambia Altezza	<input type="button" value="H"/>
Interrompe Gioco	<input type="button" value="I"/>	IN PIEDI O ABBASSATO	
Cambio Passo	<input type="button" value="S"/>	Musica e Effetti A/S	<input type="button" value="+"/>
Lento, Medio o Veloce		Torcia A/S	<input type="button" value="T"/>
Cambio Angolo	<input type="button" value="A"/>		
Piccolo, Medio o Grande			
PER STATO CORRENTE			
VEDI GEROGLIFICI VICINO			
A FINESTRA MESSAGGI			
Mirino Centrale Acceso/	<input type="button" value="SPACE"/>		
Spento			



VISUALIZZAZIONE SCHERMO (C64, SPECTRUM, AMSTRAD)

- Alto a sinistra: Ankhs raccolti
- Alto in mezzo: Valore del tesoro raccolto
- Alto a destra: Stato attuale dell'eclisse
- Finestra principale: Visuale dei dintorni generata da Freescape 3-D
- Visualizzazione messaggi: (Sotto finestra principale). Questa di solito indica la tua locazione attuale, più l'altezza della sala sul livello del mare misurata in cubiti, p.es. 24c = 24 cubiti. L'ingresso al sacrario è ad un'altezza di 72 cubiti.
- Basso da sinistra a destra: Orologio da polso, borraccia, battito cardiaco, bussola.

CONTROLLI - IBM PC

Muove Avanti **[↑]** o **[O]**
Muove Indietro **[↓]** o **[K]**
Volta a Sinistra **[←]** o **[Q]**
Volta a Destra **[→]** o **[W]**

(Questi controlli muovono anche i mirini quando l'arma è in uso)

Riposo **[R]**
(tieni premuto)
(calma il cuore)
Lunghezza Passo **[S]**
Cambia Angolo **[A]**
Dietrofront **[U]**

Prende/ **[SPACE]**
Ripone Arma

Spara **[Ø]** oppure **[5]** su numerico

Guarda Su **[P]**
Guarda Giù **[L]**
Rivolto Avanti **[F]**
Abbassa/ In Piedi **[H]**
Interr.Gioco **[I]**
(salva, carica e termina)

CONTROLLI - SPECTRUM

Muove Avanti **[↑]** o **[O]**
Muove Indietro **[↓]** o **[K]**
Volta a Sinistra **[←]** o **[Q]**
Volta a Destra **[→]** o **[W]**

Questi controlli muovono anche i mirini quando l'arma è in uso

Riposo **[R]**
Tenendo premuto R calma i battiti

Cambio Passo **[S]**
Lento, Medio o Veloce

Cambio Angolo **[A]**
Piccolo, Medio o Grande

PER STATO CORRENTE
VEDI GEROGLIFICI VICINO
A FINESTRA MESSAGGI

Dietrofront **[U]**

Prende/ **[SPACE]**
Ripone Arma

Spara **[Ø]**

Guarda Su **[P]**
Guarda Giù **[L]**
Rivolto Avanti **[F]**
UTILE SE DISORIENTATO
Cambia Altezza **[H]**
IN PIEDI O ABBASSATO
Interrompe Gioco **[I]**
salva, carica e termina opzioni

CONTROLLI - COMMODORE 64

Muove Avanti **[↑]**
Muove Indietro **[=]**
Volta Sinistra **[Q]**
Volta Destra **[W]**

Questi controlli muovono anche i mirini quando l'arma è in uso

Riposo **[R]**
Tenendo premuto R calma i battiti

Cambio Passo **[S]**
Lento, Medio o Veloce
Cambio Angolo **[A]**
Piccolo, Medio o Grande
Dietrofront **[U]**

Prende/ **[SPACE]**
Ripone Arma

Spara **[SHIFT]**

Guarda Su **[P]**
Guarda Giù **[L]**
Rivolto Avanti **[F]**
UTILE SE DISORIENTATO
Cambia Altezza **[H]**
IN PIEDI O ABBASSATO
Interrompe Gioco **[I]**
salva, carica e termina opzioni

CONTROLLI - AMSTRAD

Muove Avanti **[↑]** o **[O]**
Muove Indietro **[↓]** o **[K]**
Volta a Sinistra **[←]** o **[Q]**
Volta a Destra **[→]** o **[W]**

Questi controlli muovono anche i mirini quando l'arma è in uso

Riposo **[R]**
Tenendo premuto R calma i battiti

Cambio Passo **[S]**
Lento, Medio o Veloce

Cambio Angolo **[A]**
Piccolo, Medio o Grande

PER STATO CORRENTE
VEDI GEROGLIFICI VICINO
A FINESTRA MESSAGGI

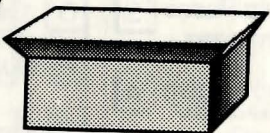
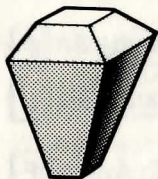
Dietrofront **[U]**

Prende/ **[SPACE]**
Ripone Arma

Spara **[COPY]** o **[Ø]**

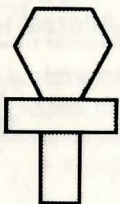
Guarda Su **[P]**
Guarda Giù **[L]**
Rivolto Avanti **[F]**
UTILE SE DISORIENTATO
Cambia Altezza **[H]**
IN PIEDI O ABBASSATO
Interrompe Gioco **[I]**
salva, carica e termina opzioni

INFORMAZIONI



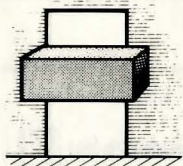
TESORO

Per raccogliere i tesori, toccali



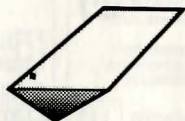
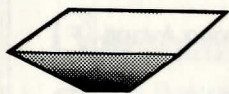
ANKHS

Cerca e raccogli gli Ankh - i simboli della vita. Usali per rimuovere alcune barriere in sale chiuse. Per raccoglierci, toccali.



BARRIERE DI SALE CHIUSE

Per aprire, tocca la barriera. Occorre un Ankh.



VASCHE D'ACQUA

Per raccogliere acqua, toccale dentro.

Vi sono molti misteri irrisolti e sale ignote. Stai attento alle frecce avvelenate, molti altri esploratori sono stati uccisi con queste!

SUGGERIMENTI

1. Cuore. Tieni il battito lento. Se accelera pericolosamente, ti può venire un attacco di cuore, per cui è meglio un RIPOS (Vedi a Controlli).
2. Attento ai piedi. Guarda prima di fare un passo- accertati che ci sia terreno solido davanti guardando in giù, specialmente quando entri in una zona nuova.
3. L'ingresso al sacrario è attraversando la Sala Shabaka ad un'altezza di 72 cubiti (72C).
4. Disorientato? Usa il tasto di controllo Rivolto Avanti per un riorientamento rapido.
5. Non tralasciare niente. Esplora dovunque, guardati attorno, sotto e dietro tutto. Fare una mappa degli spostamenti può essere utile.
6. Se niente riesce, prova a sparargli.
7. Nelle zone buie usa la torcia, ma attento, le batterie sono limitate. (SOLO ST e AMIGA).

DRILLER™

con FREESCAPE™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Amiga:

Resettare la macchina e inserire il dischetto Driller/TotalEclipse. Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

Atari ST:

Resettare la macchina e inserire i dischetti The Crypt, Driller e Total Eclipse. Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

IBM PC

3.5": Inserire il dischetto Driller/Total Eclipse. Al sollecito, battere: CD DRILLER (ritorno)

DRILLER

5.25": Inserire il dischetto Total Eclipse. Al sollecito, battere: DRILLER

COMMODORE 64

Disco: Inserire il dischetto, poi battere LOAD""",8,1. Selezionare l'opzione appropriata sul menu.

Cassetta: Tenere premuto Maiusc e premere RUN/STOP, poi avviare il nastro.

SPECTRUM

Cassetta: Battere LOAD"" e premere Invio, poi avviare il nastro.

AMSTRAD

Disco: RUN"DISK e seguire le indicazioni sullo schermo.

Cassetta: Tenere premuto CONTR e premere Invio piccolo. Disponendo di unità disco collegata, battere prima |TAPE. (| si ottiene premendo simultaneamente Maiusc e @)

LA MISSIONE

Evath ha due lune, Mitral e Tricuspid. Mitral è stata scavata intensamente da un popolo fuorilegge, i Ketari, che adesso hanno abbandonato la luna. Nel sottosuolo di Mitral si è formata una grande quantità di gas e se Mitral dovesse esplodere, migliaia di Evathiani verranno spazzati via con lo spostamento dell'orbita di Evath. La glaciazione che ne seguirebbe annienterebbe l'intera popolazione! Gli scienziati hanno calcolato che un meteorite sta per colpire Mitral tra poche ore e questo solo basterà per provocare il disastro.

La tua Missione generale è di rendere sicuri tutti i 18 settori di Mitral collocando un impianto di trivellazione sulle sacche di gas in ogni settore prima che il meteorite colpisca.

Per poter riuscire in questo, devi:-

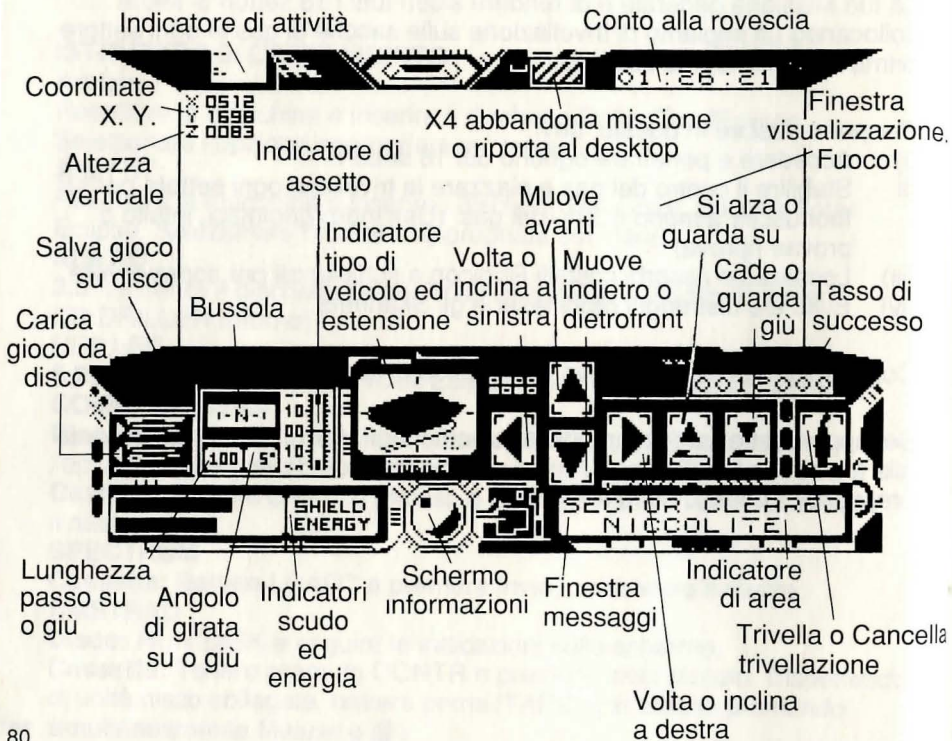
- (i) Accedere e penetrare ognuno dei 18 settori.
- (ii) Stabilire il centro del gas e piazzare la trivella in ogni settore per far fuoriuscire almeno il 50% del gas. (Usa indizi geologici, intuito o prova e riprova)
- (iii) Localizza e assorbi cristalli Rubicon a sufficienza per sopravvivere.
- (iv) Evita e/o distruggi i raggi laser e gli Skanners.

Come sotto missione: Ammassa più tasso di successo che puoi!

Sei appena atterrato su una delle superfici artificiali di Mitral. Sei accanto alla tua sonda trivellatrice. L'intero mondo dipende da te... tu sei il prescelto ... adesso sta a te....

INFORMAZIONISU CONTROLLI E CONSOLLE CONTROLLI ICONE

Un controllo ha due funzioni. La prima si attiva premendo il pulsante sinistro del mouse, e la seconda con quello destro. I controlli con funzioni singole operano con uno dei due pulsanti.



Muove Avant **↑** o **O**

Muove Indietro **↓** o **K**

Volta sinistra **←** o **Q**

Volta a destra **→** o **W**

Spara **Ø**

Aumenta angolo **A**

Diminuisce angolo **Z**

Aumenta il passo **S**

Diminuisce il passo **X**

Si alza verticalmente **R**

Cade verticalmente **F**

Schermo Informazioni **I**

Guarda su **P**

Guarda giù **L**

Inclina a sinistra **N**

Inclina a destra **M**

X4 abbandona missione **F6**

Ritorna al Desktop **F10**

Dietrofront **U**

Trivella **D**

TELEPORTA SONDA DA
EVATH E TRIVELLA QUI

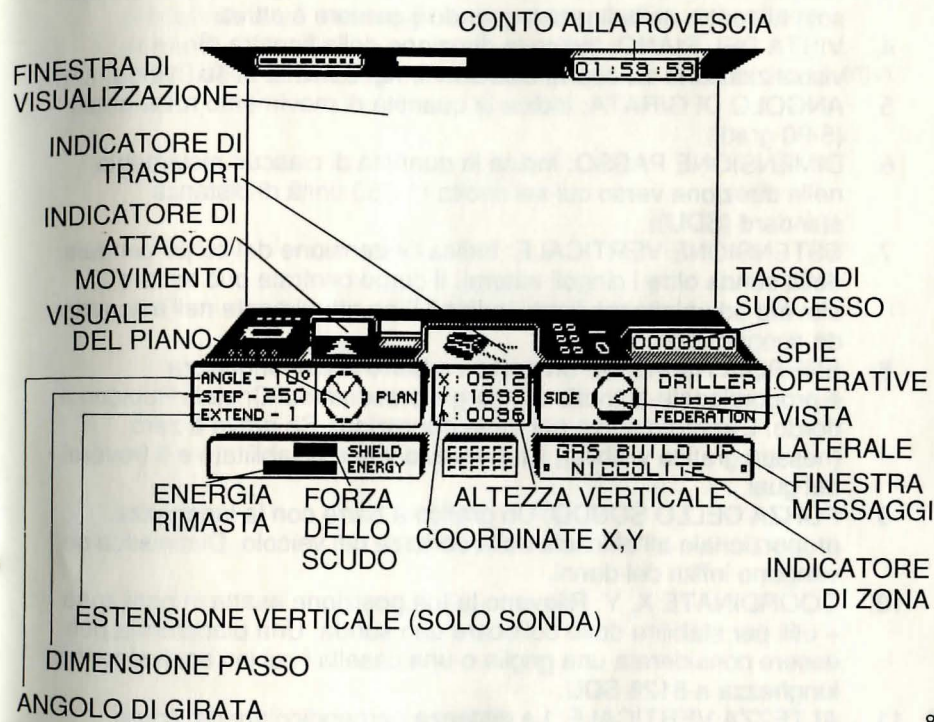
Cancella Trivellazione **C**
TELEPORTA SONDA A EVATH

Coordinate A/S **SPACE**

CONTROLLI CONSOLLE - ALTRI DETTAGLI

1. **FINESTRA VISUALIZZAZIONE:** Uno schermo di Transpex spesso e robusto che fornisce una visione dei dintorni.
2. **TASSO DI SUCCESSO:** Indica il grado di riuscita finora.
3. **INDICATORE DI ZONA:** Fornisce il nome della sezione in cui ti trovi.
4. **FINESTRA MESSAGGI:** Informazioni varie dalla consolle. Il predefinito è un messaggio indicante la stabilità del settore corrente.
5. **INDICATORI DI SCUDO ED ENERGIA:** Un grafico a barre la cui lunghezza è proporzionale al totale di scudo ed energia rimanenti. L'indicatore di scudo mostra l'efficienza della corazza del veicolo e quelle dell'Energia indica la quantità di energia presente sui Cristalli Rubicon a bordo. L'energia serve per varie operazioni. Se arriva a zero, il tuo mezzo viene disabilitato e ti troverai nei guai.
6. **ANGOLO DI GIRATA:** Indica la quantità di movimento rotazionale (5-90 gradi).
7. **DIMENSIONE PASSO:** Indica la quantità di ciascun movimento nella direzione verso cui sei rivolto (1-250 unità di distanza standard (SDU)).
8. **CARICA GIOCO DA DISCO:** Carica una posizione di gioco precedentemente salvata da disco.
9. **SALVA GIOCO SU DISCO:** Salva la posizione di gioco attuale su un dischetto già formattato per usarla più tardi.
10. **BUSSOLA:** Indica la direzione verso cui sei rivolto.
11. **INDICATORE DI ASSETTO:** Indica se stai guardando su o giù.
12. **INDICATORE DI TIPO DI VEICOLO ED ESTENSIONE:** Una immagine visuale corrispondente al tuo modo di trasporto attuale. Se questo è la sonda, l'immagine illustra anche qualunque estensione del corpo centrale oltre i cingoli esterni.
13. **INDICATORE DI ATTIVITA':** Cambia a seconda della quantità di attività.
14. **CONTO ALLA ROVESCIA:** Prima che il meteorite colpisca Mitral. Se il conto alla rovescia arriva a zero, e se anche un settore è ancora non sicuro...

15. **COORDINATE X, Y:** Rilevano la tua posizione esatta in ogni zona. Si possono usare per stabilire dove collocare una sonda. Una piattaforma può essere considerata una griglia o una casella i cui lati equivalgono in lunghezza a 8128 SDU.
16. **ALTEZZA VERTICALE:** La distanza perpendicolare dal corpo centrale del tuo veicolo al livello di piattaforma.

**CONSOLLE DI CONTROLLO
IBM PC, COMMODORE 64, SPECTRUM, AMSTRAD**


CONSOLLE DI CONTROLLO – DETTAGLI

IBM PC, COMMODORE 64, SPECTRUM, AMSTRAD

1. **FINESTRA VISUALIZZAZIONE:** Uno schermo di Transpex spesso e robusto che fornisce una visione dei dintorni.
2. **INDICATORE DI TRASPORTO:** Una immagine visuale corrispondente al tuo modo di trasporto attuale.
3. **INDICATORE DI ATTACCO/MOVIMENTO:** Freccia sulla visualizzazione - Modalità di Movimento, Cursore e Laser visualizzati - Modalità di Attacco.
(NB) In Modalità Movimento è anche possibile sparare il laser, ma solo al centro della finestra quando il cursore è attivo.
4. **VISTA DEL PIANO:** Indica la direzione della finestra di visualizzazione da sopra, cioè con le righe rivolte in su - verso nord.
5. **ANGOLO DI GIRATA:** Indica la quantità di movimento rotazionale (5-90 gradi).
6. **DIMENSIONE PASSO:** Indica la quantità di ciascun movimento nella direzione verso cui sei rivolto (1-250 unità di distanza standard (SDU)).
7. **ESTENSIONE VERTICALE:** Indica l'estensione del corpo centrale della sonda oltre i cingoli esterni. Il corpo centrale può essere elevato ad un'altezza fissa. Indica "J" se attualmente nell'aviogetto da ricognizione.
8. **ENERGIA RIMASTA:** Un grafico a barre la cui lunghezza è proporzionale al totale di energia presente sui Cristalli Rubicon a bordo. L'energia serve per varie operazioni. Se arriva a zero (nessun grafico visibile), il tuo mezzo viene disabilitato e ti troverai nei guai.
9. **FORZA DELLO SCUDO:** Un grafico a barre con la lunghezza proporzionale all'efficacia della corazza del veicolo. Diminuisce se vengono inflitti dei danni.
10. **COORDINATE X, Y:** Rilevano la tua posizione esatta in ogni zona – utili per stabilire dove collocare una sonda. Una piattaforma può essere considerata una griglia o una casella i cui lati equivalgono in lunghezza a 8128 SDU.
11. **ALTEZZA VERTICALE:** La distanza perpendicolare dal corpo

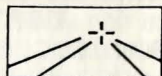
- centrale del tuo veicolo al livello di piattaforma.
12. **CONTO ALLA ROVESCIA:** Prima che il meteorite colpisca Mitral. Se il conto alla rovescia arriva a zero, e se anche un settore è ancora non sicuro...
 13. **TASSO DI SUCCESSO:** Indica il grado di riuscita finora.
 14. **SPIE OPERATIVE:** Indicano quando il comando in corso viene elaborato.
 15. **VISTA LATERALE:** Indica la veduta laterale della finestra in relazione alla tua posizione; cioè righe rivolte a destra indicano che sei rivolto in avanti. Righe in giù indicano che sei rivolto alla superficie della luna.
 16. **FINESTRA MESSAGGI:** Informazioni varie dalla consolle. Il predefinito è un messaggio indicante la stabilità del settore corrente.
 17. **INDICATORE DI ZONA:** Fornisce il nome del settore in cui ti trovi.

MODALITA' MOVIMENTO

Muove avanti **↑** o **O**Muove Indietro **↓** o **K**Volta Sinistra **←** o **Q**Volta Destra **→** o **W**Spara Numerico (cursore attivo) **5** o **∅****SPACE**

Scambia tra Modalità Movimento e Attacco

MODALITA' ATTACCO

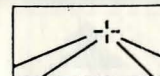
Cursore su **↑** o **O**Cursore giù **↓** o **K**Cursore Sinistra **←** o **Q**Cursore Destra **→** o **W**Spara Laser Numerico **5**o **∅**

MODALITA' MOVIMENTO

Muove avanti **↑**Muove Indietro **=**Volta Sinistra **Q**Volta Destra **W**Spara (cursore attivo) **SHIFT**ANCHE CONTROLLO
JOYSTICK**SPACE**

Scambia tra Modalità Movimento e Attacco

MODALITA' ATTACCO

Cursore su **↑**Cursore giù **=**Cursore Sinistra **Q**Cursore Destra **W**Spara Laser **SHIFT**ANCHE CONTROLLO
JOYSTICK

ALTRI CONTROLLI

Guarda su **P** Aumenta il passo **S** Dietrofront **U**Guarda giù **L** Diminuisce il passo **X** Trivella **D**Inclina a sinistra **N** Si alza verticalmente **R** TELEPORTA SONDA DA EVATH E TRIVELLA QUIInclina a destra **M** Cade verticalmente **F** Cancella Trivellazione **C**Aumenta angolo **A** Schermo Informazioni **I** TELEPORTA SONDA A EVATHDiminuisce angolo **Z** Cursore A/S **+** SOLO MODALITA' MOVIMENTO

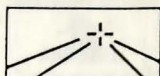
ALTRI CONTROLLI

Guarda su **P** Aumenta il passo **S** Dietrofront **U**Guarda giù **L** Diminuisce il passo **X** Trivella **D**Inclina a sinistra **<** Si alza verticalmente **R** TELEPORTA SONDA DA EVATH E TRIVELLA QUIInclina a destra **>** Cade verticalmente **F** Cancella Trivellazione **C**Aumenta angolo **A** Schermo Informazioni **I** TELEPORTA SONDA A EVATHDiminuisce angolo **Z** Cursore A/S **+** SOLO MODALITA' MOVIMENTOopzioni carica salva e
termina disponibili qui

MODALITA' MOVIMENTO

Muove avanti **↑** o **O**Muove Indietro **↓** o **K**Volta Sinistra **←** o **Q**Volta Destra **→** o **W**Spara (cursore attivo) **∅**ANCHE CONTROLLO
JOYSTICK**SPACE**

MODALITA' ATTACCO

Cursore su **↑** o **O**Cursore giù **↓** o **K**Cursore Sinistra **←** o **Q**Cursore Destra **→** o **W**Spara Laser **∅**ANCHE CONTROLLO
JOYSTICK

Scambia tra Modalità Movimento e Attacco

ALTRI CONTROLLI

Guarda su **P** Aumenta il passo **S** Dietrofront **U**Guarda giù **L** Diminuisce il passo **X** Trivella **D**Inclina a sinistra **N** Si alza verticalmente **R** TELEPORTA SONDA DA EVATH E TRIVELLA QUIInclina a destra **M** Cade verticalmente **F** Cancella Trivellazione TELEPORTA SONDA A EVATH **C**Aumenta angolo **A** Schermo Informazioni **I** Cursore A/S **B**Diminuisce angolo **Z** opzioni carica salva e termina disponibili qui **SOLO MODALITA' MOVIMENTO**

MODALITA' MOVIMENTO

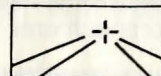
Muove avanti **↑** o **O**Muove Indietro **↓** o **K**Volta Sinistra **←** o **Q**Volta Destra **→** o **W**Spara **COPY** o **∅**

(cursore attivo)

ANCHE CONTROLLO
JOYSTICK**SPACE**

Scambia tra Modalità Movimento e Attacco

MODALITA' ATTACCO

Cursore su **↑** o **O**Cursore giù **↓** o **K**Cursore Sinistra **←** o **Q**Cursore Destra **→** o **W**Spara Laser **COPY** o **∅**ANCHE CONTROLLO
JOYSTICK

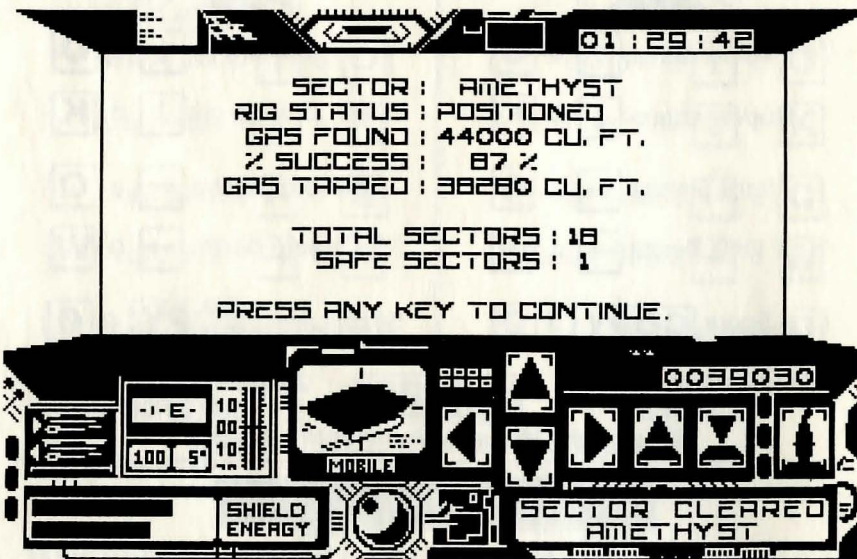
ALTRI CONTROLLI

Guarda su **P** Aumenta il passo **S** Dietrofront **U**Guarda giù **L** Diminuisce il passo **X** Trivella **D**Inclina a sinistra **N** Si alza verticalmente **R** TELEPORTA SONDA DA EVATH E TRIVELLA QUIInclina a destra **M** Cade verticalmente **F** Cancella Trivellazione TELEPORTA SONDA A EVATH **C**Aumenta angolo **A** Schermo Informazioni **I** Cursore A/S **+**Diminuisce angolo **Z** opzioni carica salva e termina disponibili qui **SOLO MODALITA' MOVIMENTO**

SCHERMO INFORMAZIONI

ST + AMIGA

Quando accedi allo schermo informazioni, la finestra di visualizzazione viene temporaneamente sostituita dalle informazioni sottoindicate.



SETTORE: Ogni settore ha il nome per facilitare il carteggio e l'orientamento. Questo visualizza il nome del settore in corso.

STATO TRIVELLA: Questo avverte se la trivella è in posizione o meno. Poiché solo diciotto trivelle sono disponibili, ne puoi collocare solo una per settore.

GAS RINVENUTO: La quantità di gas rinvenuto sotto il settore in corso, illustrato in piedi cubici dopo che la trivella è stata collocata in posizione. Le unità sono uno dei pochi resti arcaici di un uso terrestre mezzo dimenticato che ancora esistono nella moderna cultura di Evath.

PERCENTUALE SUCCESSO: La percentuale del totale di gas che sei riuscito a spillare. Più sei vicino al centro esatto del gas, maggiore è la quantità del gas liberato. Per bonificare un settore, occorre un 50% o più.

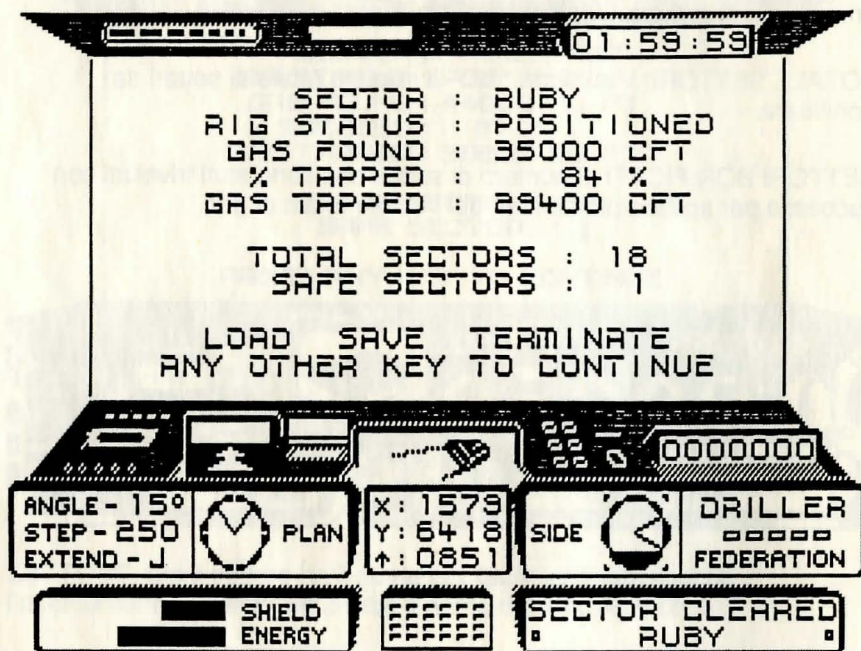
GAS SPILLATO: La quantità totale di gas cui accede la trivella. Cioè, gas rinvenuto x % spillato = gas spillato.

TOTALE SETTORI: Visualizza "18" - il numero totale di settori da bonificare.

SETTORI BONIFICATI: Il numero di settori che sono stati trivellati con successo per spillare più di metà del volume totale di gas.

SCHERMO INFORMAZIONI IBM PC, C64, SPECTRUM, AMSTRAD

Quando accedi allo schermo informazioni, la finestra di visualizzazione viene temporaneamente sostituita dalle informazioni sottoindicate:



AREA: Ogni settore ha il nome per facilitare il carteggio e l'orientamento. Questo visualizza il nome del settore in corso.

STATO TRIVELLA: Questo avverte se la trivella è in posizione o meno. Poiché solo diciotto trivelle sono disponibili, ne puoi collocare solo una per settore.

GAS RINVENUTO: La quantità di gas rinvenuto sotto il settore in corso, illustrato in piedi cubici dopo che la trivella è stata collocata in posizione. Le unità sono uno dei pochi resti arcaici di un uso terrestre mezzo dimenticato che ancora esistono nella moderna cultura di Evath.

PERCENTUALE SPILLATA: La percentuale del totale di gas che sei riuscito a spillare. Più sei vicino al centro esatto del gas, maggiore è la quantità del gas liberato. Per bonificare un settore, occorre un 50% o più.

GAS SPILLATO: La quantità totale di gas cui accede la trivella. Cioè, gas rinvenuto x % spillato = gas spillato.

TOTALE SETTORI: Visualizza "18" - il numero totale di settori da bonificare.

SETTORI BONIFICATI: Il numero di settori che sono stati trivellati con successo per spillare più di metà del volume totale di gas.

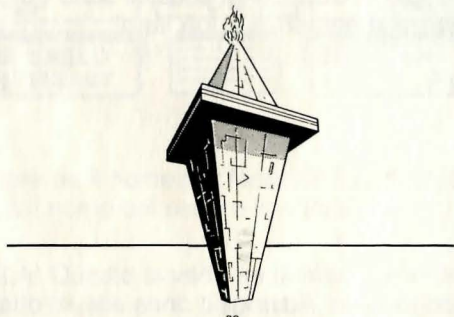
CARICA/SALVA: Recupera/memorizza la posizione di gioco da/su nastro o disco.

ABBANDONA MISSIONE: Quando gli ostacoli sono troppi o c'è troppo poco tempo. E' solo per emergenze - non farlo!

TRIVELLAZIONE

Per spillare la sacca di gas sotto ogni piattaforma, devi collocarvi sopra una trivella.

Premendo il tasto appropriato sulla consolle, viene emeso un segnale che trasmette a quelli su Evath le tue coordinate. Il segnale viene trasmesso via satellite, così che la risposta è quasi immediata - una trivella viene teleportata e si materializza davanti alla tua sonda sul tuo schermo visualizzatore. Il posizionamento esatto della trivella è difficile, ma può essere imparato con un po' di pratica. Le trivelle sono molto costose in termini di materiali e fabbricazione - se fai un errore nel posizionamento, la trivella deve essere teleportata indietro su Evath per poterla usare di nuovo. Lo spreco non è consentito. Il procedimento di teletrasporto delle trivelle consuma energia in entrambi i dispositivi di invio e di ricevimento. Più sei vicino al centro di ciascun accumulo di gas sotterraneo, più gas verrà spillato. Se la quantità di gas spillato è del 50% o più del totale contenuto nella sacca, allora la trivellazione è riuscita e quel settore viene dichiarato bonificato. Dovrai lasciare la trivella in posizione, poiché anche se il gas è spillato e la tua quotazione è salita, esso viene in realtà rilasciato lentamente in un periodo di tempo prestabilito. Se occorre e hai sufficiente energia, puoi riposizionare la trivella per una maggiore percentuale e una quotazione più alta.



SONDA SCAVATRICE

CORAZZA: Rivestimento durevole in lega resistente di plutonio/piombo.

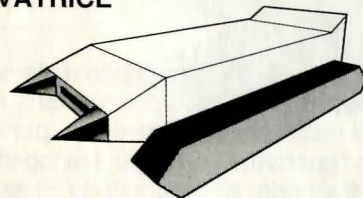
ENERGIA: Potenti riserve di energia accumulate nei Cristalli Rubicon.

MOVIMENTO: Puoi andare avanti e indietro, girare a sinistra o a destra oltre a poter compiere dietrofront di 180 gradi. La velocità della sonda può essere variata modificando il passo del movimento avanti/indietro, oppure l'angolo di girata. Il corpo centrale della sonda può anche essere inclinato in entrambe le direzioni e può ruotare completamente entro i cingoli esterni per farti guardare in ogni direzione. Inoltre, può essere alzato o abbassato, anche se il veicolo non è in grado di staccarsi del tutto dalla superficie. Stai attento! Non uscire dai bordi della piattaforma se non sei sicuro che ce n'è un'altra su cui andare.

ARMAMENTO: La sonda è equipaggiata con un sistema quadruplo di laser a doppia azione.

TRIVELLAZIONE: La sonda contiene attrezzature per trasmettere su Evath segnali di teletrasporto necessari a posizionare le trivelle - Questa è la parte più essenziale della tua missione.

SONDA SCAVATRICE



ATTRACCO

I Ketars hanno lasciato su Mitral almeno un aviogetto e se ne trovi uno, puoi trasferirti semplicemente attraccando la tua sonda alla pancia del

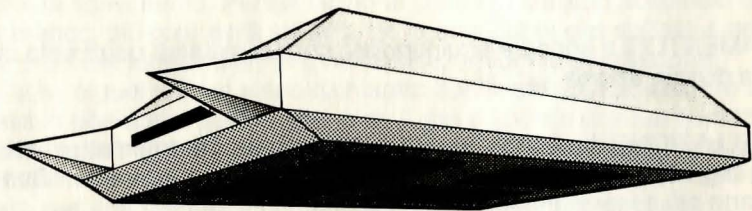
veicolo. Se l'attracco riesce, sei in controllo dell'aviogetto e la sonda viene abbandonata. Per invertire la procedura, atterra con l'aviogetto proprio sopra la sonda.

AVIOGETTO DA RICOGNIZIONE

CORAZZA: Nessun rivestimento particolare - vulnerabile agli attacchi, non può resistere a danni ripetuti.

ENERGIA: Alte riserve di energia accumulate nei Cristalli Rubicon.

ARMAMENTO: Laser quadrupli a doppia azione di alta intensità e frequenza.



MOVIMENTO: Troverai che le consolle di controllo della sonda e dell'aviogetto sono molto simili, con un paio di eccezioni. Per primo, l'aviogetto non ha restrizioni nel movimento verticale, per cui, mentre la sonda può solo rivolgersi (o "guardare") su o giù, l'aviogetto può anche andare in queste direzioni. Secondo, gli Aviogetti da Ricognizione fanno parte della tecnologia dei Ketar e non dispongono del trasmettitore necessario per posizionare la trivella. L'aviogetto necessita della superficie piatta delle piattaforme per la propria stabilità, per cui resta sopra la struttura!

RAGGI LASER

Il sistema di difesa dei Ketar comprende vari raggi laser collocati su tutte le piattaforme di Mitral. Si ritiene anche che ve ne siano anche sulla luna stessa!

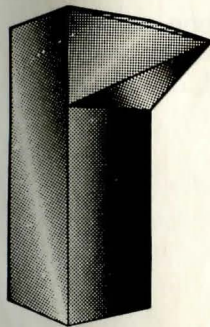
Se vieni intercettato nelle prossimità di un raggio laser, verrai attaccato! I raggi laser sono ad alta intensità e producono enormi danni - e non sbagliano la mira!

Se vieni attaccato, le tue opzioni sono:

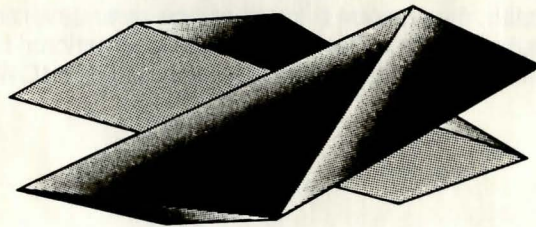
- i) Metterti fuori tiro
- ii) Correre per metterti dietro al laser
- iii) Sparare alla fonte del laser (risultati imprevedibili)

SKANNERS

Non si sa molto su questi, eccetto che orbitano Mitral e che sono probabilmente armati.



Un tipico laser



Uno Scanner Ketar

Tutti i giochi sono stati disegnati da Ian Andrew

Castle Master e The Crypt sono stati programmati da: Chris Andrew,
Paul Gregory e Sean Ellis

© 1990 della Incentive Software

Total Eclipse è stato programmato da : Chris Andrew, Paul Gregory
e Sean Ellis

© 1988 della Incentive Software

Driller è stato programmato da: Chris Andrew, Sean Ellis
e Stephen Northcott

© 1987 della Incentive Software

INFRESCAD® è un marchio registrato della Incentive Software.

Incentive Software è una divisione della New Dimension
International Limited.

Tutti i diritti riservati. Licenziato alla Domark. Riproduzione, noleggio,
prestito, esecuzione e trasmissione sono severamente vietati se privi
di autorizzazione. New Dimension International Limited, Zephyr One,
Calleva Park, Aldermaston, Berkshire, RG7 4QW.

It's a simple, effective way to design a detailed environment (house, garden, village, ship, car etc. etc.) and then look around it to make sure you like the look of it from every angle.

There are environments through environments. For instance, the house has rooms, the rooms have furniture, a chest of drawers has compartments, the compartments have secret boxes, the boxes have etc. etc.

Build your own virtual reality, but don't be misled. This is not a boffins only product. Included in every pack is a specially produced video which shows you how to do it. After that it's simple, but don't just take our word for it, see what the press have said:

*3D Construction Kit
is one of the best 16
bit utilities ever - 93%*

THE ONE

*A fantastic and
versatile range of
tools - 96%*

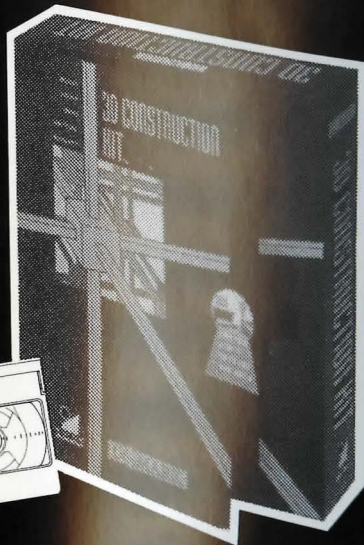
ST FORMAT

*An unrivalled game
creation system - 91%*

AMIGA FORMAT

*3D Construction Kit
is a must - 98%*

AMSTRAD COMPUTER
USER



Available from all good retailers or, in case of difficulty, direct from Domark.
Available on:

Amiga	£49.99	Amstrad disc	£24.99
IBM PC 3.5"/5.25"	£49.99	Amstrad cass	£24.99
Atari St	£39.99	Spectrum +3 disc	£24.99
Commodore 64 disc	£24.99	Spectrum cass	£24.99
Commodore 64 cass	£24.99		

If ordering by MAILORDER, please add £1.00 for postage and packing, stating the machine format required and giving your full name and address. Cheques/Postal Orders should be made payable to Domark Software Ltd. Or order by Credit card on 081-780-2222.

Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: 081-780-2222

3D CONSTRUCTION KIT™



**PIRACY
IS THEFT**

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 NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

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