



TERROR of the DEEP

An Adventure Simulation in the
Depths of Loch Ness

Designed and programmed by Mr. Micro

This program is for all Amstrad CPC micro-computers. Side B of the tape is a repeat recording of Side A. Both keyboard and joystick can be used.

LOADING

Tape: Press CTRL + ENTER

Disk: Run "Terror

THE GAME

It is the close of the nineteenth century. A number of large, meteorite-like objects have been seen falling from the skies over Loch Ness. Strange creatures are reported to be rising from the Loch at night, threatening the lives of the locals, and even the legendary Nessie herself..

By the side of the Loch lives an ancient and extremely eccentric Scottish engineer, who has developed an extraordinary bell-like diving craft to explore the mysterious depths of the Loch. The engineer is now dying, and selected you as the one to complete his mission, using his craft to clear the Loch of its alien population and save his favourite monster. Unfortunately, before you can receive full instruction in operating his craft, the engineer's eyes close for the last time ...

Your strange craft is now being lowered into the icy waters of Loch Ness and you are poring over a map to decide where to dive first.

SELECTING YOUR DIVING POSITION

Before you dive, you must first show the captain of the surface ship the starting point of your first dive by moving the indicator to the position you've selected. Begin your task by flooding the tanks (ballast switch down) and the darkness of the deep will press around you.

CONTROLLING THE CRAFT

The craft is driven by a seaweed-and-water combination to produce an electrical current

which drives the screw and powers the arc lamps. To conserve fuel, the lamps can be operated manually. The power for rotating the console, releasing weapons, and for guidance is produced by rotating the Energy wheel. The pivot controls allow you to rotate the within the craft to see what is happening around you; however, you will always travel forward, which is not necessarily the direction of your view through the window!

GETTING SUPPLIES

When your stock of spears or fuel is running low, you need to signal the ship to send down supplies. Sound the klaxon (device switch down) once for spears and twice for fuel and when you see the package float down to the loch bed, activate the magnet (device switch up) to take the supplies on board. The electromagnet uses a lot of energy, so take care not to get stranded without energy. Also, try not to move away from your position, otherwise you will have to hunt for supplies when they are dropped - but beware of the spores which leech onto your windows, as they only attack when you are stationary.

DROPPING BOMBS

Never operate the plunger (detonator down) before dropping a bomb, and always make sure you get well away from the bomb before detonating it.

LAST WORDS

On the floor of the diving craft is a yellowing notebook, used by the engineer on his last voyage. A few words are still legible:

'Soon after I dived, they were crawling all over the craft. Even the electric field did not keep them away indefinitely ...

'I watched in horror as three spores joined together ... kil ...

'There are strange pods suspended in the water ... just before they hatch, they seem to hatch, they seem to glow ...

'The fish of the Loch seem to fear the evil crystals, and I wish I could flee with them, but I must go on in the other direction to destroy the cryst ...

'Blew up one of the crystals today, but I must continue my search for the one which is the source of the evil ...

'Must surface and get my bearings ...

'Saw a crystal, but could not blow it up as no more weapons remained. Then I heard a strange noise - as I surface I saw a huge shadowy creature which seemed different from the rest ... no feeling of evil, however ... I believe it wanted my help to escape the evil ... could it be the Loch Ness monster ... if it is, I must not harm her ...

THE INSTRUMENTS

When you enter the craft, you are confronted with a battery of controls. By dint of logic, you deduce that they are (from left to right):

PUMP - Circulates oxygen. Push up and down to fill tanks. Level shown on dial above. A bell sounds if the level becomes critical. GAUGE - Shows supply of oxygen regeneration crystals

TRIGGER - Activates defence/attack with current weapon, operated by FIRE

WEAPON SELECTOR - From the top: spears, electric field, bombs

WEAPON GAUGE - Top: remaining spears.

Bottom: remaining bombs (max 2)

COMPASS - Shows craft heading, independent of view

LIGHT SWITCH - Activates carbon arc lamp
BALLAST SWITCH - Up: increase buoyancy to rise or surface. Mid: neutral. Down: decrease buoyancy to sink or go down
DEVICE SWITCH - Up: activate magnet. Mid: off. Down: sound klaxon
THRUST - Up: forward. Mid: neutral. Down: backwards

PIVOT LEFT - Rotate centre console left

RUDDER - Up: turn left. Mid: off. Down: turn right.

TILT - points craft upwards or downwards to aim weapons

PIVOT RIGHT - Rotate centre console right
ENERGY WHEEL - Each turn boosts energy.

Stored energy shown on meter

FUEL GAUGE - Fuel remaining. Will indicate if fuel casks are picked up. DETONATOR - Up: prime. Down: detonate after dropping bomb

The central sight can be used to aim your weapons

KEYBOARD CONTROLS

Z = left

X = right

/ = down

; = up

Space = fire

JOYSTICK CONTROLS

Standard joystick movement controls apply.

OTHER CONTROLS

P = pause

Q = reset

T = allows use of joystick in the usual way for weapon aiming. Press again to revert to normal control panel operation.



Une aventure simulée dans les
profondeurs du Loch Ness
Concue et programmée par Mr Micro

Ce programme est étudié pour tous les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464/664/6128. La face B est une répétition de l'enregistrement contenue sur la face A. On pourra jouer aussi bien au clavier qu'au joystick.

LE CHARGEMENT

Cassette: Appuyer simultanément sur CONTROL et ENTER.

Disquette: Taper run "terror

LE JEU

Nous sommes à la fin du siècle dernier. Un certain nombre d'objets ressemblant à des météorites ont été aperçus tombant du ciel au-dessus du Loch Ness. Il paraît que des créatures étranges sortent du Loch pendant la nuit en effrayant la population locale, voire même le monstre légendaire du Loch Ness. Un technicien écossais, âgé et extrêmement excentrique, habite au bord du Loch Ness. Ce technicien a mis au point un engin de plongée extraordinaire avec lequel on peut explorer les profondeurs mystérieuses du Loch. Ce technicien est sur le point de mourir et il vous a désigné pour achever sa mission, débarrasser le Loch de ses habitants indésirables, et sauver Nessie. Malheureusement, le technicien ferme les yeux pour la dernière fois avant d'avoir eu le temps de vous apprendre comment piloter son engin...

Votre embarcation étrange est alors descendue dans l'eau glaciale du Loch Ness et vous vous plongez sur une carte pour décider quel sera votre premier point de plongée. Les journaux s'intéressent de votre progrès ...

SELECTION DE VOTRE POSITION DE PLONGEE

Avant de vous immerger, vous devez indiquer au capitaine du bâtiment de surface quel est le point de départ de votre première plongée en déplaçant votre crayon sur le point que vous avez choisi. Commencez par noyer les caisses (interrupteur de ballast en bas) et vous serez plongé dans l'obscurité des profondeurs.

LE CONTROLE DE VOTRE EMBARCATION

L'embarcation est propulsée par une combinaison d'algues et d'eau permettant de produire un courant électrique qui fait tourner l'hélice et qui alimente les lampes à arc. Pour économiser le carburant, on pourra faire fonctionner les lampes manuellement. La force pour la rotation de la console, pour le largage des munitions ainsi que pour le guidage est fournie par la pompe à oxygène. La commande de pivotement vous permet de tourner au sein de la console centrale pour pouvoir visualiser ce qui se passe autour de vous; toutefois vous vous déplacerez toujours vers l'avant, ce qui n'est pas nécessairement la direction dans laquelle vous voulez regarder!

VOTRE RAVITAILLEMENT

Lorsque votre stock de lances ou votre niveau de carburant commence à diminuer, vous devez indiquer au navire qu'il doit vous ravitailler. Appuyer sur votre avertisseur (interrupteur de dispositif en bas) une fois pour les lances et deux fois pour le carburant; lorsque vous apercevez le paquet qui descend vers le fond du Loch, actionnez votre aimant (interrupteur à dispositifs en haut) pour amener le matériel à bord. Attention: l'électro-aimant utilise beaucoup d'énergie. Par conséquent, veillez à ne pas rester en panne d'énergie et essayer de ne pas vous éloigner de votre position autrement il vous faudra chercher votre ravitaillement lorsqu'on vous l'aura envoyé, mais méfiez-vous des spores qui se collent à vos fenêtres et qui n'attaquent que lorsque vous êtes immobile.

LARGAGE DES BOMBES

Ne jamais activer le détonateur (position en bas) avant le largage d'une bombe. Surtout, éloignez-vous avant d'utiliser le détonateur.

LES DERNIERS MOTS

Par terre, dans l'embarcation de plongée se trouve un cahier jaunissant utilisé par le

technicien lors de sa dernière plongée de recherches. On peut encore y lire quelques mots:

'Je n'avais pas plongé depuis très longtemps lorsqu'ils apparurent sur toute l'embarcation. Même le champ électrique ne parvenait pas à les éloigner indéfiniment...

'Je regardai stupefait trois spores se joindre ...

'Des fuseaux étranges sont suspendus dans l'eau ... et semblent se mettre à briller juste avant d'éclater ...

'Les poissons du loch fuirent des sinistres cristaux et j'aimerais bien pouvoir m'en aller également, mais je dois aller dans l'autre sens pour détruire les cristaux...

'J'ai fait sauter un autre cristal aujourd'hui. Je dois continuer pour découvrir la source du pouvoir sinistre ...

'Je suis revenu en surface pour établir la location ...

J'ai vu un énorme cristal, mais je n'ai pas pu le faire sauter faute de munitions - puis j'ai entendu un bruit inexplicable, comme un animal.

