



TERROR of the DEEP

**An Adventure Simulation in the
Depths of Loch Ness**

Designed and programmed by Mr. Micro

This program is for all Commodore 64 and 128 microcomputers. Side B is a repeat recording of Side A. Keyboard and joystick can be used.

LOADING

Tape: Press SHIFT+RUN/STOP

Disk: Type LOAD 'THE DEEP' and press
RETURN

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 selects 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. The local newspaper is standing by to report your progress.

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 your pencil 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 electric 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 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 surfaced, 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
Shift - down
= - up
Space - fire

JOYSTICK CONTROLS

Standard joystick movement controls apply.

OTHER CONTROLS

f7 - pause
f1 - reset
f3 - allows use of joystick in the usual way for
weapon aiming. Press again to revert to
normal control panel operation.

TERROR of the DEEP

Une aventure simulée dans les profondeurs du Loch Ness

Concue et programmée par Mr Micro

Ce programme est étudié pour tous les micro-
ordinateurs Commodore 64 et 128. 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 SHIFT et
RUN/STOP

Disquette: Taper LOAD "THE DEEP" puis
appuyer sur RETURN

LE JEU

Nous sommes à la fin du siècle dernier. Un
certain nombre d'objets ressemblant à des
meteorites ont été aperçus tombant du ciel
au-dessus du Loch Ness. Il paraît que des
creatures étrange 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 tech-
nicien est sur le point de mourir et il vous a
designé 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. Le journaux
s'intéressent de votre progres ...

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.
Appuyez 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 essayez 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 stupéfait trois spores se joindre . .

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

'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 crist...

'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 le 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 .

Lorsque je fis surface, j'aperçus une énorme créature ténébreuse qui avait l'air différente des autres . . . Mais aucune mauvaise sensation

WANT A FREE TERROR OF THE DEEP POSTER?

If you complete this questionnaire, cut it out, and send it to us at the FREEPOST address shown, we'll send you a TERROR OF THE DEEP poster - absolutely free!

Name _____

Address _____

Age _____

What is your favourite type of game? _____

How much do you expect to pay for a good game? _____

Where do you usually buy your games? _____

What magazines do you usually read? _____

_____ Please send me a Mirrorsoft catalogue, too

THANKS FOR YOUR HELP - PLEASE POST THIS QUESTIONNAIRE TO:

Mirrorsoft Ltd, FREEPOST (BS4382), Paulton, Bristol BS18 5BR, England

n'émanait de cette creature, au contraire je crois qu'elle voulait autant m'aider qu'elle désirait que je l'aide à échapper le peril... Est-ce que le monstre du Loch Ness est attrapé en bas? En ce cas, on ne doit pas le nuire ...

LES INSTRUMENTS

Lorsque vous entrez dans l'embarcation, vous vous trouvez en face de toute une série d'instruments. A force de logique, vous déduisez à quoi ils servent (de gauche à droite):

LA POMPE - circulation de l'oxygène. Une sonnerie retentit lorsque le niveau devient critique.

GAUGE - indique la quantité de cristaux de regeneration d'oxygène

DETENTE - Actionne la defense/l'attaque avec l'arme utilisée

SELECTION DE L'ARME - En partant du haut: lances, champ électrique, largage des bombes

INDICATEUR DE MUNITIONS - En haut: lances restantes. En bas: bombes (2 maxi)

BOUSSOLE - Indique le cap de l'embarcation indépendamment de la vue.

INTERRUPTEUR D'ECLAIRAGE -

Actionne la lampe à arc au charbon

INTERRUPTEUR DE BALLAST - En haut: montée ou retour en surface. Position intermédiaire: neutre. En bas: coulée

INTERRUPTEUR DE DISPOSITIFS - En haut: activation de l'aimant. Pos.

intermédiaire: mise hors circuit. En bas: activation de l'avertisseur.

POUSSEE - En haut: en avant 4, Pos. Interm.: point mort. En bas: en arrière 4.

PIVOTEMENT A DROITE - Rotation de la console centrale à gauche

GOUVERNAIL - En haut: à gauche 4, pos. interm.: arrêt, En bas: à droite 4.

DISP. D'INCLINAISON - Changement du centre de gravité

PIVOTEMENT A DROITE - Rotation de la console à droite

VOLANT D'ENERGIE - Chaque tour permet d'augmenter l'énergie; l'énergie dont on dispose est indiquée sur l'instrument.

GAUGE DE CARBURANT - indiqué d'une part la quantité de carburant restante et d'autre part si les fûts de carburant ont été recueillis.

DETONATEUR - En haut: amorçage, en bas: détonation après le largage de la bombe. On pourra utiliser le viseur central pour le pointage des armes.

COMMANDES AU CLAVIER

Z = à gauche

X = à droite

SHIFT = en bas

== en haut

BARRE D'ESPACEMENT - Feu

COMMANDES AU JOYSTICK

Les commandes de déplacement normales sont valables

AUTRES COMMANDES

f7 = Pause

f1 = Recommencement

f3 = Permet d'utiliser le joystick normalement pour les opérations de visée. Appuyer de nouveau pour rétablir les opérations normales du tableau de commande

TERRO of the DEEP

Eine Abenteuersimulation in den Tiefen von Loch Ness

Konzept und Programmierung: Mr Micro

Das Programm läuft auf Commodore 64 und 128 Mikrocomputern. Seite B ist eine exakte Kopie von Seite A. Die Bedienung kann über die Tastatur oder über Joystick erfolgen.

LADENANLEITUNG

Kassette: Gleichzeitig SHIFT & RUN/STOP drücken

Diskette: LOAD "THE DEEP" eingeben und RETURN drücken

DAS SPIEL

Das 19. Jahrhundert geht seinem Ende entgegen. Augenzeugen berichten, in der

Gegend von Loch Ness seien zahlreiche meteoritenähnliche Objekte vom Himmel gefallen, und des nachts würden sich unheimliche Kreaturen aus den Wassern erheben und das Leben der Anwohner, ja selbst des Monsters von Loch Ness, bedrohen.

Am Ufer des Fjords wohnt ein greiser, spleeniger Ingenieur alter schottischer Abstammung, der Erfinder einer wunderlichen, glockenförmigen Tauchkapsel zur Erforschung der geheimnisvollen Abgründe des Lochs. Der Alte beschwört Sie auf dem Totenbett, sein grosses Unterfangen zu Ende zu führen und das schottische Gewässer von seiner unheimlichen Fauna zu befreien. Noch bevor er Sie vollends in die Bedienung des Vehikels einweisen kann, verstummt er und schliesst für immer seine Augen.

Ihre kuriose Taucherglocke wird jetzt in die kalten Tiefen von Loch Ness versenkt, während Sie sich anhand der Karte entscheiden, wo Sie zuerst tauchen wollen. Die Zeitungen folgen Ihren Fortschritt.

WAHL DES TAUCHORTS

Bevor Sie tauchen, müssen Sie dem Kapitän des Schiffs die vorgesehene Position zeigen, indem Sie den Bleistift dorthin bewegen.

Danach müssen die Tanks geflutet werden (Ballastschalter nach unten), worauf sich rund um Sie eine fürchterliche Dunkelheit ausbreitet.

STEUERUNG DER TAUCHKAPSEL

Der Antrieb erfolgt über ein

Algen/Wasser-Gemenge zur Erzeugung eines elektrischen Stroms, der die Schrauben und die Kohlelichter versorgt. Aus Gründen der Treibstoffeinsparung können die Lampen manuell bedient werden. Die erforderliche Energie für die Konsolenschwenkung, für Geschütze und Navigation wird von der Sauerstoffpumpe bereitgestellt. Die Neigungskontrolle gestattet eine Drehung der Zentralkonsole, damit Sie rundum den Überblick behalten! Ihre Fahrtrichtung ist jedoch stets nach vorn, d. h. unabhängig von Ihrem Sichtwinkel.

NACHSCHUB BESORGEN

Wenn Ihr Vorrat an Speeren und Treibstoff zur Neige geht, müssen Sie vom Mutterschiff Nachschub anfordern. Tuten Sie das Horn (Funktionsschalter in untere Stellung) : einmal Tuten für Speere, zweimal für Treibstoff. Wenn Sie das Paket im Wasser erkennen, aktivieren Sie den Magneten (Funktionsschalter hoch), um es im Empfang zu nehmen. Der Elektromagnet verbraucht eine Menge Energie. Passen Sie also auf, dass Ihnen die Energie nicht ausgeht. Auch sollten Sie darauf achten, sich bei dieser Operation nicht von Ihrer Position zu entfernen, da Sie sonst Schwierigkeiten haben, das Nachschubpaket zu lokalisieren.. Solange Sie stationär bleiben, besteht allerdings die

Gefahr, dass sich die Sporen an den Fenstern festsetzen, und das kann auch Ärger bedeuten.

BOMBEN WERFEN

Betätigen Sie den Hebel (Detonator in unterer Stellung) niemals, bevor Sie eine Bombe werfen, und bringen Sie sich in Sicherheit, ehe Sie eine Bombe zünden.

HINTERLASSENE NOTIZEN

Auf dem Boden der Tauchkapsel finden Sie ein vergilbtes Tagebuch des alten Ingenieurs mit Aufzeichnungen seiner letzten Unterwasserexpedition. Mühsam entziffern Sie einige Fragmente:

'Kaum war ich untergetaucht, krochen sie überall auf der Kapsel umher. Selbst das elektrische Feld konnte sie auf die Dauer nicht schrecken...

'Mit Schaudern musste ich mitansehen, wie sich drei Sporen vereinten...

'Seltsame im Wasser schwebende Schoten gesichtet... unmittelbar vor dem Ausschlüpfen erstrahlen sie in einem merkwürdigen Glanz....

'Kein Zweifel, die Fische fliehen vor den bösen Kristalle, und ich wünschte nur, ich könnte das Weite suchen wie sie, aber ich muss in die andere Richtung, die Kristalle zerst...

'Heute einen der Kristalle gesprengt... Ich muss den Ursprung der Übeltäter finden...

'Sah einen riesigen Kristall, könnte ihn jedoch mangels Munition nicht sprengen... Beim

Auftauchen, meine Position zu ermitteln, bekam ich eine gigantische, schattenhafte Kreatur zu Gesicht, deren Erscheinung anders war als alle die anderen... sie hatte nichts Bösesartiges an sich. Fast war mir, als wollte sie mir helfen, während sie auch meine Hilfe beim Fluchtversuch brauchte... kann es das Ungeheuer aus Loch Ness gewesen sein... Könnte er eingeschlossen sein? Ich muss es nicht verletzen.

DIE INSTRUMENTE

Im Innern der Tauchkapsel staunen Sie nicht wenig über die befremdlichen Instrumente, doch mit etwas Logik und gesundem Menschenverstand gelingt es Ihnen, sie wie folgt zu identifizieren (von links nach rechts):

PUMPE - für die Sauerstoffzirkulation. Erreichen des kritischen Niveaus wird durch ein akustisches Warnsignal gemeldet.
MESSGERÄT - Anzeige des Vorrats an Sauerstoffregenerationskristallen
DRÜCKER - Aktiviert die momentane Waffe für Verteidigung/Angriff

WAFFENWAHL - Von oben: Speere, elektrisches Feld, Bombe
WAFFENZÄHLER - Oben: Speervorrat.
Unten: Bomben (max. 2)

KOMPASS - Anzeige des Fahrtkurses, unabhängig Blickrichtung

LICHTSCHALTER - Aktiviert Kohlelichter

BALLASTSCHALTER - Oben: Aufsteigen/ Auftauchen. Mitte: neutral. Unten: Sinken
FUNKTIONSSCHALTER - Oben: Magnet-Aktivierung. Mitte: Aus. Unten: Tuten des Horns

SCHUB - Oben: vorwärts 4. Mitte: neutral. Unten: rückwärts 4

DREHARM RECHTS - Zentralkonsole nach links schwenken

RUDE - Oben: links 4. Mitte: aus. Unten: rechts 4

NEIGUNG - Richtet die Kapsel auf- oder abwärts zum Anvisieren

ENERGIERAD - Pro Drehung 25% Energiesteigerung. Der Energiestand kann abgelesen werden.

TREIBSTOFFANZEIGE - Treibstoffvorrat. Zeigt die Aufnahme von Treibstoffbehältern an.

SPRENGKAPSEL - Oben: zünden. Unten: nach Bombenabwurf explodieren
Zum präzisen Anvisieren Ihrer Ziele das zentrale Visier verwenden.

STEUERUNG ÜBER DIE TASTATUR

Z = links

X = rechts

SHIFT = nach unten

= = nach oben

LEERTASTE = Feuer

BEDIENUNG ÜBER JOYSTICK

Es gelten die üblichen Steuermanöver

WEITERE SPIELFUNKTIONEN

f7 = Pause

f1 = Grunds

f3 = für normale Joystick-Steuerung beim Anvisieren von Zielen. Erneutes Drücken bewirkt Umstellung auf die normale Kontrolltafel-Bedienung

Terror of the Deep

© Mirrorsoft Ltd, 1987. The computer program contained in Terror of the Deep and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Ltd. All rights of author and owner are reserved worldwide.



Mirrorsoft Limited
Headington Hill Hall
Oxford OX3 0BW
England