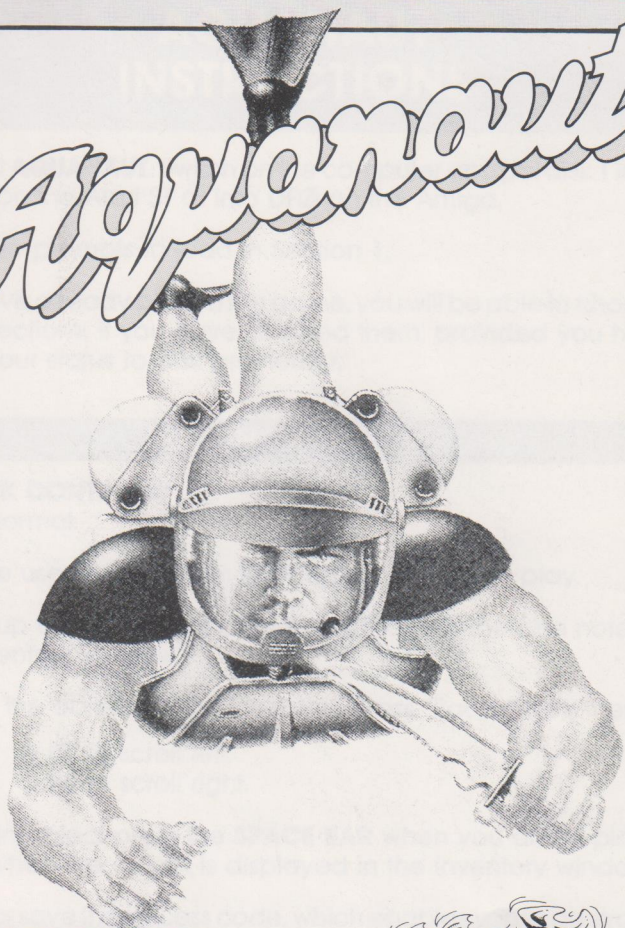


# Aquanaut



# AQUANAUT INSTRUCTIONS

**TO LOAD AQUANAUT:** Switch on the computer and put disk 1 into drive A on the Atari ST or into DF0 on the Amiga.

Follow the prompts to load in Section 1.

If you have already played the game, you will be able to choose further sections, if you have attained them, provided you have saved your status to disk previously.

## PLAY INSTRUCTIONS

### JOYSTICK CONTROLS:

Use as normal.

To pause use **F3** and press **FIRE** button to resume play.

To pick up objects, move onto them, they will then be noted in your inventory window.

To scroll the objects in the inventory press "Pause" (**F3**), then:

**F1** to scroll left.

**F2** to scroll right.

To use an object press the **SPACE BAR** when you are in play mode (when the object is displayed in the inventory window).

To load or save the access code, which enables you to go straight to sections two or three, press **F2** in the main menu at the end of a section and follow the on-screen prompts. This will only function when you have completed the previous section.

**DO NOT WRITE PROTECT DISK ONE.**

## THE REPAIR YEARS

by Rodney Wyatt

In the year of 1999 Mankind finally came to its senses. All wars ceased and the nations of the world did, in fact, become united.

The next 100 years was to be devoted to the healing of the environment; "The Repair Years", as they came to be known.

With this new start came the idea of a new beginning; so the year 2000 was changed to the year 1.

In year 3 the Suty Satellites went up. Launched from the Fissionchip Science Multiplex, the six satellites, one over each pole and four equidistant around the equator, produced the "Sutafield", a magnetic envelope designed to encompass and protect the Ionosphere.

The Americans and the Russians began to concentrate on ways to replenish the Ozone. China and Japan directed their oriental intellect to the depollution of the rivers and seas. Europe began the cleansing of the atmosphere. The Third World devoted its expertise to the replanting of the rainforests and botanical medical research.

With the advent of electromagnetic power, the Arab nations started to pump their oil reserves back into the earth and, as they were good with animals, set up breeding farms for species close to extinction.

Currency was replaced by a universal credit system and everyone spent plastic. Food and heat were free for everyone and the United Health Organization was committed to the eradication of disease.

The Secretary General of the United Nations, Hardy Haigh, whose family motto was "There's always something", put forward a proposal that an elite armed force of land, sea, air and space be set up for, as he put it, "Just in case". The proposal was accepted and consisted of volunteers from all countries.

By the year 6 the age of prosperity was in full swing. Then the Ramanishi arrived.

Out of the stars they came; a giant battle fleet led by the Ramanishi war chief, the dreaded Zeekee, Scourge of the Universe.

Bent on the conquest of Earth, they sped towards the World and bounced off the Sutafield. Unbeknown to its inventor, the forcefield did its job better than he ever expected. Not only did it contain the heavyside layer but it would not allow any matter to pass through it.

Needless to say, the Ramanishi were furious. The dreaded Zeekee deployed his troops around the Earth and for a month they bombarded the Field with every known device in their possession; but the Sutafield held.

The people of Earth were treated to a display of a laser light and firework display of epic proportions. After a week or so this became so commonplace that they went on about their business as if it wasn't there.

The Science Complex came up with a special nose cone which, when fitted to earth ships, enabled them to pass through the forcefield. Hardy Haigh sent up his special space squadrons in small random lightning raids and, pretty soon, the Ramanishi had lost over half their ships.

A few weeks later, the remainder of the alien armada disappeared back to the stars. All except the fanatical Zeekee who, in a vain attempt to save face, remained in hope of finding a way through the Sutafield.

A couple of months into year 7, a glitch appeared in the magnetic waves of the field. Someone in the Fissionchip control room had, for no apparent reason, flicked a switch.

That was enough for Zeekee. His ship shot through the Sutafield and zoomed down over the Atlantic ocean.

The greenhouse effect of the 1980's had caused the polar ice caps to melt a little. This, in turn, had increased the sea levels on Earth. The land mass had altered slightly so that parts of the Earth were now under water and, here and there, new island chains had emerged.

The Yendor Isles, named after the famous writer who happened to be deep sea fishing in the area when they appeared, lay some distance due East of the Carribean.

Swooping low over the Yendors, Zeekee activated his stealth cloaking device. For some unknown reason, the Ramanishi flagship remained visible unless it was on the sea and then its underside could still be seen from under the water.

The Prism Intelligence Agency tracked the alien ship and picked up a Ramanishi communication with some other life form deep within the Earth; but were unable to pinpoint the location because Zeekee kept on the move.

Prism knew roughly where he was and, together with Hardy Haigh, they devised a plan. Solar gliders, under the command of Squadron Leader Adam, dropped special pods containing underwater commando equipment along the Yendor Chain.

Commander Wilsharp of the Aquanaut Division was told to pick his best man. Lieutenant Commander Ric Flair, trained in the use of the new Addictive breathable gas which enabled divers to reach incredible depths, went in....

# AQUANAUT ... SOME HINTS

## SECTION 1

Stop and think before you shout anything.  
Find the anchor.

## SECTION 2

Shoot at rocks and walls ... sometimes!  
Find air.  
Shoot some monsters in the eyes.

## SECTION 3

Shoot at some of the flashing lights.  
Kill the Babies!

# INSTRUCTIONS POUR AQUANAUT

**POUR CHARGER AQUANAUT:** Allumez l'ordinateur et introduisez le disque 1 dans le lecteur A de l'Atari ST ou dans le DFØ de l'Amiga.

Suivez les indications d'écran pour charger la Section 1.

Si vous avez déjà joué le jeu et si vous avez atteint d'autres sections et que vous les avez sauvegardées sur disque, vous aurez la possibilité de les choisir.

## INSTRUCTIONS DE JEU

### COMMANDES DE MANCHE A BALAI:

Utilisez normalement.

Pour mettre en pause, utilisez **F3**; appuyez sur le bouton **FEU** pour reprendre le jeu.

Pour ramasser des objets, placez-vous au-dessus d'eux et ils seront inscrits dans la fenêtre de votre inventaire.

Pour faire défiler les les objets de l'inventaire, appuyez sur "Pause" (**F3**), puis sur:

**F1** pour défiler vers la gauche, et

**F2** pour défiler vers la droite.

Pour utiliser un objet, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** quand vous êtes en mode play (quand l'objet est affiché dans la fenêtre de l'inventaire).

Pour charger ou sauvegarder le code d'accès qui vous permettra d'aller directement aux sections 2 et 3, appuyez sur **F2** dans le menu principal à la fin d'une section et suivez les indications d'écran. Ceci ne fonctionnera que lorsque vous aurez terminé la section précédente.

**NE PROTEGEZ PAS LE DISQUE 1 DE L'ECRITURE.**

## COMMANDES

**De :** Commandant Wilsharp  
Responsable des Opérations Sous-Marines.

**A :** Lieutenant Commandant Ric Flair  
Chef Aquanaute, Division Principale.

Vous vous présenterez le 20 juillet 7 au Commandant de l'Escadron Adam Solar Glider; Quartier Général : Sun Wing afin d'être transporté sur les îles Yendor. Une fois dans le secteur, vous utiliserez votre Jetpack afin d'atteindre l'île 47/j.

Là-bas, vous serez accueilli par le Capitaine Petts de la Section Maritime Rapide et accompagné à la dernière position connue du vaisseau extra-terrestre. A votre arrivée, vous plongerez immédiatement.

### VOTRE MISSION

1. Rechercher et détruire le Vaisseau Amiral Ramanishi.
2. Si possible, localiser et confirmer qui ou quoi reçoit ses transmissions codées.

#### NOTES:

A Le Commandant de l'Escadron Adam a disposé des caissons de survie dans ce secteur. Ils sont essentiels au succès de votre mission. Les caissons renferment du matériel qui, nous pensons vous sera utile mais il nous est impossible d'anticiper tous les périples que vous allez rencontrer.

L'opti-bio-ordinateur qui se trouve dans votre console magnétisera, miniaturisera et stockera les informations diverses dans votre appareil dorsal.

B A cause de la pollution dans ce secteur, beaucoup d'espèces se sont éteintes. Cette pollution a aussi entraîné une mutation et une explosion de la population des espadons et des requins! Alors attention! Leur nombre a triplé et ils sont extrêmement dangereux.

C Nous pensons que les armes de Ramanishi sont des copies des mines et des grenades sous-marines du type utilisé pendant la 11ème Guerre Mondiale.

Leur connaissance des explosifs terrestre est restreinte.

C'EST TOUT.

BONNE CHANCE!

J. WILSHARP

Commandant, Opérations Sous-Marines.

## LES ANNEES DE REPARATION

par Rodney Wyatt

En l'an 1999 la Race Humaine enfin revint à la raison. Toutes les guerres cessèrent et les nations du monde devinrent finalement unifiées.

Les 100 années suivantes devaient être dévouées à réparer l'environnement. Elles devinrent connues sous le nom "d'Années de Réparation".

Avec ce nouveau départ vint l'idée d'un nouveau commencement : ainsi l'an 2000 fut changé en année 1.

Pendant l'an 3 les Satellites Suti s'en allèrent dans l'espace. Lancés du Fissionchip Science Multiplex, les six satellites, un au-dessus de chaque pôle et quatre équidistants autour de l'équateur, produisaient le "Sutafield", une enveloppe magnétique conçue pour entourer et protéger la Ionosphère.

Les Américains et les Russes commencèrent à se concentrer sur les différentes façons de réapprovisionner l'Ozone. La Chine et le Japon dirigèrent leur intelligence orientale à la dépollution des rivières et des mers. L'Europe commença la purification de l'atmosphère. Le Tiers Monde dévoua son expertise à la replantation des forêts tropicales et à la recherche médicale botanique.

Avec l'avènement de la puissance électro-magnétique, les nations arabes commencèrent à réinjecter leur réserves de pétrole dans la terre. Comme ils étaient bons avec les animaux, les Arabes mirent en place des fermes d'élevage pour les espèces en voie de disparition.

La monnaie fut remplacée par un système de crédit universel et chacun payait avec des cartes de crédit. La nourriture et le chauffage étaient gratuits pour tous et l'Organisation Mondiale de la Santé était chargée de la suppression des maladies.

Le secrétaire Général des Nations Unies, Hardy Haigh, dont la devise était "il y a toujours quelque chose", suggéra qu'une force armée d'élite de terre, mer et air devrait être mise en place, comme il le souligna "juste au cas où...". La proposition fut acceptée et cette force fut composée de volontaires de tous les pays.

En l'an 6 l'âge de la prospérité était en plein essor. Puis les Ramanishi arrivèrent.

Ils vinrent des étoiles; une flotte de bataille géante dirigée par le chef de guerre Ramanishi, le redoutable Zeekee. La terreur de l'Univers.

Résolus à conquérir la Terre, ils se précipitèrent vers le monde et rebondirent sur le Sutafield. Sans que son inventeur le sache, le champ de force fut plus efficace qu'ils ne l'avaient prévu. Non seulement il protégeait notre atmosphère mais il empêchait également qui ou quoi que ce soit de la traverser.

Inutile de le dire, les Ramanishi étaient furieux. Le terrible Zeekee déploya ses troupes autour de la Terre et pendant un mois ils bombardèrent le champ de protection avec toutes les armes possibles et imaginables qu'ils avaient en leur possession, mais le Sutafield résista.

Les Terriens furent gâtés par des spectacles de lumière laser et des feux d'artifice de dimensions épiques. Après une semaine environ le spectacle devint tellement habituel qu'ils continuèrent avec leurs affaires et leur train train quotidien comme si de rien n'était.

Le Science Complex mit au point un nez conique spécial qui, fixé sur des vaisseaux terriens, leur permettait de passer à travers le champ de force. Hardy Haigh envoya son meilleur escadron spécial en petits raids à la vitesse de la lumière et très bientôt, les Ramanishi avaient déjà perdu plus de la moitié de leurs vaisseaux.

Quelques semaines plus tard, le reste de l'armada ennemie disparue de nouveau dans les étoiles. Tous, sauf le fanatique Zeekee qui, dans une tentative vaine de sauver la face, resta dans l'espoir de trouver un chemin à travers le Sutafield.

Deux mois plus tard en l'an 7, une perturbation apparue dans les ondes magnétiques du champ. Quelqu'un dans la chambre de contrôle du Fissionchip avait, sans aucune raison apparente, légèrement bougé un bouton.

Ce fut suffisant pour Zeekee. Son vaisseau traversa le Sutafield et se dirigea en trombe dans l'océan Atlantique.

L'effet de serre des années 1980 avait causé une légère fente de la glace des pôles. Ceci, à son tour, avait accru le niveau des mers sur la Terre. La surface terrestre s'était légèrement altérée et quelques parties de la Terre étaient maintenant sous l'eau, donnant naissance, ici et là, à de nouvelles chaînes d'îles.

Les îles Yendor, nommées ainsi d'après l'auteur célèbre qui aimait pêcher au large dans cette région depuis leur apparition, se trouvaient à l'Est des Caraïbes.

Plongeant bien en dessous des Yendors, Zeekee activa la machine qui rendait son vaisseau invisible. Pour une raison inconnue, le Vaisseau Amiral Ramanishi restait visible sauf quand il était en surface; seule sa coque pouvait alors encore être vue de sous les eaux.

La Prisme Intelligence Agency traqua le vaisseau extra-terrestre et capta une communication Raminishi avec une sorte de vie située profondément à l'intérieur de la Terre; mais ils leur fut impossible d'indiquer avec précision la location car Zeekee était en mouvement.

La Prisme Agency savait vaguement où il se trouvait et, avec Hardy Haigh, ils tramèrent un plan. Des planeurs solaires sous la direction du Commandant de l'Escadron Adam, lâchèrent des caissons contenant du matériel de commando sous-marin tout autour de la chaîne des Yendor.

Le Commandant Wilsharp de la Division Sous-Marine reçut le message de choisir son meilleur homme. Le Lieutenant Commandant Ric Flair, entraîné à l'utilisation des nouveaux gaz respirables 'Addictive' qui permettent aux plongeurs d'atteindre des profondeurs incroyables, y alla...

## AQUANAUT ... QUELQUES TUYAUX

### SECTION 1

Arretez-vous et réfléchissez avant de tirer sur quoi que ce soit.  
Cherchez l'ancre.

### SECTION 2

Tirez sur les rochers et les murs ... de temps en temps!  
Trouvez de l'air.  
Tirez sur quelques monstres en visant les yeux.

### SECTION 3

Tirez sur quelques-unes des lumières clignotantes.  
Tuez les bébés!

# ANLEITUNG ZU AQUANAUT

**UM 'AQUANAUT' ZU LADEN:** Den Computer anschalten und Diskette 1 in das Laufwerk A des Atari ST eingeben oder in DF0 des Amiga.

Den Anweisungen folgen, um Abschnitt 1 zu laden.

Wenn Sie das Spiel schon einmal gespielt haben, können Sie sich weitere Abschnitte auswählen, falls Sie jene schon erreicht und vorher auf Diskette abgespeichert haben.

## SPIELANLEITUNG

### JOYSTICK-STEUERUNG

Wie üblich.

Um das Spiel zu pausieren, auf **F3** drücken und dann den **FEUERKNOPF** zum Weiterspielen.

Plazieren Sie sich über Gegenstände, um diese aufzuheben. Sie erscheinen dann in Ihrem Inventar-Fenster.

Zum Scrollen der Gegenstände im Inventar **F3** ("Pause") drücken, dann:

**F1** für Scrollen nach links, und  
**F2** nach rechts.

Zum Benutzen eines Gegenstands die **LEERTASTE** drücken, wenn im Spiel-Modus d.h. wenn ein Gegenstand im Inventar-Fenster gezeigt wird.

Zum Laden und Speichern des Programm-Code, der Ihnen direkten Zugang zu den 2. oder 3. Abschnitten ermöglichen, **F2** im Hauptmenü am Ende eines Abschnitts drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Dies funktioniert aber nur, wenn Sie den früheren Abschnitt fertiggespielt haben.

**DISKETTE 1 NICHT SCHREIBSCHÜTZEN.**

## BEFEHL

**von: Fregattenkapitän Wilsharp**  
**Oberbefehlshaber der Unterwasseroperationen.**

**an : Leutnant Ric Flair**  
**Oberster Taucher, Marinedivision.**

Am 20. Juli werden Sie sich Major Adam vorstellen, Hauptquartier Solar Glider, Sun Wing, um zu den Yendor-Inseln transportiert zu werden. Sie werden auf der Insel 47J landen.

Dort werden Sie von Kapitän Petts von Hochgeschwindigkeitskommando aufgenommen und zu den zuletzt bekannten Koordinaten des unbekanntesten Flugschiffs gebracht. Dort angekommen, werden Sie sofort tauchen.

### IHRE MISSION

1. Finden und zerstören Sie das Flugschiff der Ramanishi.
2. Falls möglich, orten und bestätigen Sie, wer oder was die Codenachrichten empfängt.

### ANMERKUNGEN:

A Major Adam hat Überlebenskapseln in der Gegend stationieren lassen. Diese sind für den Erfolg Ihrer Mission unentbehrlich. Die Kapseln enthalten alles, was uns nützlich schien, aber wir können nicht alle Ihre Bedürfnisse voraussehen.

Der Opti-Bio-Computer in Ihrer Konsole kann verschiedene Gegenstände magnetisieren und sie kleiner machen, so daß sie in Ihrem Rucksack Platz finden.

B Aufgrund der Umweltverschmutzung in diesem Gebiet sind viele Arten ausgestorben. Dies hatte eine explosionsartige Zunahme in der Haifisch- und Schwertfischpopulation zur Folge. Ihre Zahl hat sich verdreifacht, und sie sind sehr gefährlich. Passen Sie also auf.

C Wir glauben, daß die Ramanishi Minen und Wasserbomben kopiert haben, wie sie im zweiten Weltkrieg verwendet wurden.

Ihr Wissen über irdische Sprengstoffe ist minimal.

DAS IST ALLES

VIEL GLÜCK!

J. WILSHARP

Fregattenkapitän, Unterwasseroperationen.

## DIE ERNEUERUNGSJAHRE

von Rodney Wyatt

Im Jahre 1999 nahm die Menschheit endlich Vernunft an. Alle Kriege wurden beendet, und alle Nationen der Welt schlossen sich zu einer Union zusammen.

Die folgenden 100 Jahre sollten der Wiederherstellung der Umwelt gewidmet werden: die Erneuerungsjahre, wie sie bald genannt wurden.

Auch der Gedanke an einen völlig neuen Anfang kam auf; das Jahr 2000 wurde in das Jahr 1 umbenannt.

Im Jahre 3 wurden die Suty-Satelliten vom Fissionchip Science Multiplex losgeschickt. Die sechs Satelliten, je eine über dem Pol, die anderen vier in regelmäßigen Abständen am Äquator entlang, stellten einen magnetischen Schutz her, das «Sutafeld», das die Ionosphäre umfassen und schützen sollte.

Die Amerikaner und die Russen forschten nach Wegen, die Ozonhülle wieder aufzufüllen. China und Japan benutzten ihre orientalische Weisheit, um die Flüsse und Meere zu entgiften. Europa begann, die Atmosphäre zu reinigen. Die Dritte Welt wandte ihre Fähigkeiten in der Wiederaufzucht der Regenwälder an und begann, die medizinische Nutzung von Pflanzen zu untersuchen.

Mit der Ankunft elektromagnetischen Stroms begannen die Araber, ihre Ölreserven zurück in die Erde zu pumpen und wendeten sich der Neuzüchtung bedrohter Tierarten zu.

Die Geldsorten wurden durch ein universales Kreditsystem ersetzt, und jedermann bezahlte mit Plastikkarten. Nahrung und Heizung waren kostenlos, und die Weltgesundheitsorganisation war mit der Ausrottung von Krankheiten beschäftigt.

Der Generalsekretär der Vereinten Nationen, Hardy Haigh, dessen Familienmotto «Es gibt immer irgendetwas» war, machte den Vorschlag, daß Streitkräfte zu Land, zu Wasser, in der Luft und im All geschaffen werden sollten, «nur um ganz sicher zu gehen». Der Vorschlag wurde gebilligt, und die Streitkräfte setzten sich aus Freiwilligen aller Länder zusammen.

Im Jahre 6 herrschte überall Wohlstand. Dann kamen die Ramanishi.

Von den Sternen kamen sie; eine gigantische Schlachtflotte, geführt vom Oberkommandierenden der Ramanishi, dem gefürchteten Zeekee, Plage des Universums.

Auf Eroberung aus, rasten sie auf die Erde zu und... prallten am Sutafeld ab. Es erfüllte seine Aufgabe besser, als der Erfinder sich je hätte träumen lassen. Es hielt die Heavisideschicht und ließ zusätzlich keine Materie hindurch.

Verständlicherweise waren die Ramanishi wütend. Der gefürchtete Zeekee verteilte seine Truppe um die Erde, und einen Monat lang bombardierten sie das Feld mit allem, was sie hatten; aber das Sutafeld hielt stand.

Des Menschen auf der Erde wurde ein gigantisches Feuerwerk geboten. Schon nach einer Woche hatten sich alle so daran gewöhnt, daß keiner mehr hinschaute.

Der Science Complex erfand einen speziellen Nasenkegel, der es irdischen Raumschiffen erlaubte, das Kraftfeld zu passieren. Hardy Haigh sandte seine Spezialraumtruppen auf blitzartige Überfallkommandos, und sehr bald hatten die Ramanishi mehr als die Hälfte ihrer Schiffe verloren.

Einige Wochen später verschwand die restliche Feindarmada. Alle außer Zeekee, der in einem vergeblichen Versuch, sein Gesicht zu wahren, zurückgeblieben war, um einen Weg durch das Sutafeld zu finden.

Anfang des Jahres 7 tauchte eine Störung in den magnetischen Wellen des Feldes auf. Irgendjemand im Fissionchip Kontrollraum hatte ohne jeglichen Grund einen Schalter berührt.

Doch das genügte Zeekee. Sein Schiff schoß durch das Sutafeld auf den Atlantik zu.

Der Treibhauseffekt im vorletzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts hatte die Polarkappen zum Schmelzen gebracht. Dies hatte wiederum den Meeresspiegel auf der Erde erhöht. Die Landmasse hatte sich leicht verändert, so daß Teile der Erde nun unter Wasser waren, während hier und dort neue Inselketten aufgetaucht waren.

Die Yendor-Inseln, benannt nach dem berühmten Schriftsteller, der gerade fischte, als die Inseln erschienen, lagen im Osten der Karibik.

Als Zeekee die Yendor-Inseln überflog, schaltete er sein Heimlichkeitsmantelgerät ein. Aus unbekanntem Gründen blieb das Ramanishi-Raumschiff sichtbar, solange es sich nicht auf Wasser befand, und auch dann konnte seine Unterseite unterwasser gesehen werden.

Der Prism Nachrichtendienst verfolgte die Spur des fremden Schiffs und empfing eine Mitteilung an ein Geschöpf tief im Innern der Erde; doch den Ort konnte nicht lokalisiert werden, da Zeekee das Schiff in ständiger Bewegung hielt.

Prism wußte ungefähr, wo er sich befand, und zusammen mit Hardy Haigh wurde ein Plan beschlossen. Solargleiter, unter dem Kommando von Major Adam, ließen bei den Yendor-Inseln Spezialkapseln mit Unterwasser-ausrüstung zu Wasser.

Fregattenkapitän Wilsharp von der Aquanaut-Division wurde gebeten, seinen besten Mann auszusuchen. Leutnant Ric Clair, der mit dem neuen süchtigmachenden atembaren Gas trainiert hatte, mit dem Taucher unglaubliche Tiefen erreichten, sprang ins Wasser....



# AQUANAUT ... EINIGE HINWEISE

## ABSCHNITT 1

Gut überlegen, bevor Sie auf etwas schießen.  
Den Anker suchen.

## ABSCHNITT 2

Auf Steine und Mauern schießen ... manchmal!  
Luft suchen.  
Einigen der Monster in die Augen schießen.

## ABSCHNITT 3

Auf einige der blinkenden Lichter schießen.  
Die Babies töten!

# ISTRUZIONI DI AQUANAUT

**PER CARICARE AQUANAUT:** Accendi il computer e metti il dischetto 1 nel drive A su Atari ST o DFØ su Amiga.

Segui le indicazioni per caricare la Sezione 1.

Se hai già giocato il gioco, sarai in grado di scegliere altre sezioni, se sei riuscito a farle, a patto che tu le abbia salvate in precedenza su disco.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

### CONTROLLI JOYSTICK

Adoperali com al solito.

Per la Pausa, usa **F3**; premi il Bottone di **FUOCO** per riprendere a giocare.

Per raccogliere oggetti, vagli sopra e questi vengono annotati sulla finestra inventario.

Per scorrere gli oggetti nell'inventario, premi "Pausa" (**F3**), poi:

**F1** per scorrere a Sinistra, e

**F2** per scorrere a Destra.

Per usare un oggetto, premi la **BARRA SPAZIATRICE** quando sei in modalità di gioco (quando l'oggetto appare sulla finestra inventario).

Per caricare o salvare il codice di accesso, che ti permette di andare direttamente alle sezioni 2 o 3, premi **F2** sul menu principale alla fine della sezione e segui le indicazioni sullo schermo. Questo funziona solo se hai completato la sezione precedente.

**NON PROTEGGERE IL DISCHETTO 1**

## ORDINI

**Dal:** Comandante Wilsharp  
A capo delle operazioni subacquee.

**Al :** Luogo-Tenente Comandante Ric Flair  
Subacqueo Scelto, Divisione Maggiore.

Il giorno 20 Luglio dell'87 ti presenterai al Capitano dello Squadrone Adam Solar Glider HQ, Sun Wing, per il tuo trasferimento alle Isole Yendor. Una volta arrivati, ti paracaduterai sull'isola 47J.

Da lì, sarai trasportato dal Capitano Petts del comando High Speed Surface e portato all'ultima destinazione sconosciuta della starship extra-terrestre. All'arrivo andrai immediatamente sott'acqua.

### LA TUA MISSIONE

1. Cercare e distruggere la nave di bandiera Ramanishi.
2. Se possibile, localizzare e confermare chi o cosa sta ricevendo le sue trasmissioni segrete.

#### NOTE:

A Il capitano dello squadrone Adam ha depositato 'gusci' di sopravvivenza nell'area circostante. Questi sono vitali per il successo della tua missione. I 'gusci' contengono rifornimenti che ti potrebbero essere di aiuto, ma non possiamo anticipare tutto ciò che potrà succederti.

Il computer opti-bio sul tuo tavolino magnetizzerà i vari oggetti, li rimplicciolerà e li porrà nel tuo zaino.

B A causa dell'inquinamento nel posto in cui ti trovi, molte speci si sono estinte. Ciò ha trasformato la popolazione e ha creato un aumento nella popolazione degli uomini pesce-spada e squali. Quindi stai attento perché il loro numero si è triplicato e sono estremamente pericolosi.

C Siamo anche al corrente che i Ramanishi hanno raddoppiato il potere esplosivo delle mine del tipo usate nella seconda guerra mondiale.

La loro conoscenza di esplosivi terrestri è minima.

E TUTTO.

BUONA FORTUNA!

J. WILSHARP

Comandante, Operazioni Subacquee.

## GLI ANNI DI RICOSTRUZIONE

di Rodney Wyatt

Nell'anno 1999 l'umanità finalmente si rese conto del male che aveva causato alla terra. Tutte le guerre finirono e le nazioni del mondo divennero davvero unite.

I 100 anni a venire dovevano essere dedicati alla riparazione dell'ambiente: "Gli Anni di Riparazione" (The Repair Years), come passarono alla storia.

Con questo nuovo clima venne anche l'idea di ricominciare da capo: l'anno 2000 fu trasformato in anno 1.

Nell'anno 3 i Satellites Suty furono lanciati nello spazio dal Fissionship Science Multiplex. I sei satelliti furono stazionati in questo modo: uno per ogni polo, e quattro equidistanti intorno all'equatore, producendo così il Sutafield, un campo magnetico circondante e protettivo della 'ionosfera'.

Gli Americani e i Russi cominciarono a concentrare i loro sforzi per richiudere il buco creatosi nello strato dell'ozono. Cinesi e Giapponesi, usarono la loro saggezza orientale per diminuire l'inquinamento delle acque dei fiumi e dei mari. L'Europa cominciò la ripulitura dell'atmosfera. Il Terzo Mondo concentrò i propri sforzi nel rimpiantare le foreste tropicali e verso le ricerche mediche e botaniche.

Con l'avvento dell'energia elettro-magnetica, le nazioni Arabe cominciarono a rimettere il petrolio nella superficie terrestre, e visto che erano esperti nel campo animale crearono delle fattorie per speci in via d'estinzione.

La moneta fu rimpiazzata da un sistema di credito universale e tutti usavano carte di credito in plastica. Cibo e riscaldamento erano gratis per tutti e l'organizzazione delle Nazioni Unite per la Salute erano imbarcati in un programma di sradicamento di malattie.

Il Segretario Generale delle Nazioni Unite Hardy Haigh, il cui motto di famiglia era: 'Succede sempre qualcosa' avanzò una proposta che una forza professionista di terra, mare e aria per la difesa della terra era necessaria, perché come sosteneva lui: 'Giusto in caso'. La sua proposta fu accettata e delle forze furono formate consistenti di volontari da tutte le nazioni.

Nell'anno 6 si era ormai nel pieno 'dell'età prospera' quando i Ramanishi arrivarono.

Vennero dallo spazio, con una enorme flotta di battaglia, comandata dal capo di guerra dei Ramanishi, il terribile Zeekee, flagello dell'universo.

Intenti alla conquista della terra, si lanciarono verso il mondo e furono respinti dal Sutafield. Sconosciuto anche al suo inventore, il campo magnetico resistette meglio di quanto si aspettasse. Non solo lo strato più duro rimase intatto ma non permise a nessun oggetto di attraversarlo.

Non c'è bisogno di dire quanto questo infuriò i Ramanishi. Il terribile Zeekee mise in posizione le sue truppe intorno alla terra e per un mese bombardò il campo magnetico in qualsiasi maniera possibile, ma il Sutafield resistette al bombardamento.

Come festeggiamenti, ci furono dimostrazioni di raggi laser e fuochi d'artificio di proporzioni epiche. Dopo una settimana di tali dimostrazioni, divennero un tale luogo comune, che la gente non ci fece più caso e continuò la propria vita come se niente fosse.

Il Complesso Scientifico (Science Complex) inventò un cono speciale frontale da montare sulle navi spaziali della terra così che potevano passare attraverso il campo magnetico. Hardy Haigh organizzò il suo squadrone speciale in piccole unità di combattimento per spedizioni contro i Ramanishi che ben presto persero ben la metà delle loro navi.

Alcune settimane dopo, il resto dell'armata extra-terrestre ritornò nello spazio. Meno il fanatico Zeekee, che in un vano intento di salvaguardare il suo onore rimase con la speranza di riuscire a trovare un modo di attraversare il Sutafield.

Due mesi dall'inizio dell'anno 7, un buco apparve nelle onde del campo magnetico. Qualcuno nella stanza di controllo della Fissionship aveva premuto qualche tasto senza alcuna ragione.

Ciò era stato abbastanza per permettere alla nave di Zeekee di entrare nel Sutafield, e quindi di lanciarsi verso l'Oceano Atlantico.

L'effetto 'greenhouse', di riscaldamento della terra, degli anni '80 aveva causato lo scioglimento dei massi di ghiaccio polari. Questo a suo turno aveva causato un alzamento del livello d'acqua dei mari. Il contorno terrestre era quindi cambiato, per esempio c'erano parti della superficie terrestre che erano ora sottomerse in certi punti: nuovi gruppi d'isole s'erano quindi formati.

Le isole Yendor, chiamate così in onore dello scrittore che si trovava a fare pesca subacquea nei dintorni quando erano emerse. Erano geograficamente a est delle isole dei Caraibi.

Volando basso sopra le Yendor, Zeekee, attivò il suo meccansimo di copertura. Per qualche strana ragione la bandiera Ramanishi della sua nave spaziale rimaneva visibile a meno che non fosse proprio sul mare e in quel caso si poteva vedere la parte inferiore da sotto il mare.

L'Agenzia Prism Intelligence riuscì a localizzare la nave extra-terrestre e a raccogliere una comunicazione Ramanishi con qualche altra forma di vita all'interno della terra. Ma non riuscirono a localizzare la posizione di Zeekee perché questi si muoveva in continuazione.

Prism aveva un'idea generale della sua posizione e insieme a Hardy Haigh prepararono un piano. Alianti solari (solar gliders) sotto il comando del capitano di Squadrone Adam, lanciarono gusci (pods) speciali contenenti rifornimenti subacquei lungo la catena delle Yendor.

Il Comandante Wilsharp della Divisione Subacquea era stato incaricato di scegliere uno dei suoi uomini migliori. Il luogotenente Ric Flair, addestrato nell'uso di respiratori a gas speciali che permettevano ai palombari di raggiungere profondità incredibili, fu incaricato di...

## AQUANAUT ... ALCUNI SUGGERIMENTI

### SEZIONE 1

Fermati e rifletti prima di sparare.

Cerca l'ancora.

### SEZIONE 2

Spara alle rocce ed alle pareti ogni tanto.

Cerca aria.

A certi mostri, sparagli negli occhi.

### SEZIONE 3

Spara ad alcune delle luci lampeggianti.

Uccidi i bambini!

# ALCUNI SUGGERIMENTI

Il presente documento è riservato ai soli fini di cui è specificato in...

**SEZIONE 1**  
L'obiettivo principale di questo documento è quello di...

**SEZIONE 2**  
In questa sezione vengono descritti i principali...

**SEZIONE 3**  
Questa sezione descrive le metodologie utilizzate...

**SEZIONE 4**  
I risultati ottenuti sono stati analizzati e...

**SEZIONE 5**  
Le conclusioni tratte da questa analisi sono...

**SEZIONE 6**  
In conclusione, si ritiene che...

Pratt Leisure Corporation plc  
Unit 1, Bold Road  
Enfield, Middlesex EN1 1JL

Prism Leisure Corporation plc,  
Unit 1, Baird Road,  
Enfield, Middlesex EN1 1SJ

# ORDERS ... ORDERS ... ORDERS

**From:** Commander Wilsharp  
Head of Underwater Operations

**To:** Lieutenant Commander Ric Flair  
Leading Aquanaut, Senior Division

On 20th July 7 you will present yourself to Squadron Leader Adam Solar Glider H.Q., Sun Wing, for transport to the Yendor Isles. Once in the area you will jetpack down to Island 47/J.

There, you will be picked up by Captain Petts of High Speed Surface Command and taken to the last known co-ordinates of the alien starship.

On arrival, you will immediately go sub-surface.

**YOUR MISSION:**

- 1) To seek and destroy the Ramanishi Flagship.
- 2) If possible, locate and confirm who or what is receiving its coded transmissions.

**Notes:**

**A)** Squadron Leader Adam has deposited survival pods in the area. These are essential to the success of your mission. The pods contain equipment we think will be of use to you but we cannot anticipate all that you may come up against.

The opti-blo-computer in your console will magnetise the various items, miniaturise them and store them in your backpack.

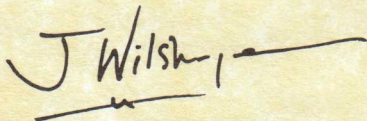
**B)** Due to pollution in the area, many species have become extinct. This has also resulted in a mutating population explosion in the swordfish and shark scene man! So watch out! Their numbers have trebled and they are extremely dangerous.

**C)** We believe the Ramanishi have duplicated mines and depth charges of a World War II type.

Their knowledge of Earth explosives is minimal.

THAT IS ALL.

**GOOD LUCK.**



J. WILSHARP  
Commander, Underwater Operations.