

E N G L I S H / I T A L I A N V E R S I O N



Interphase™

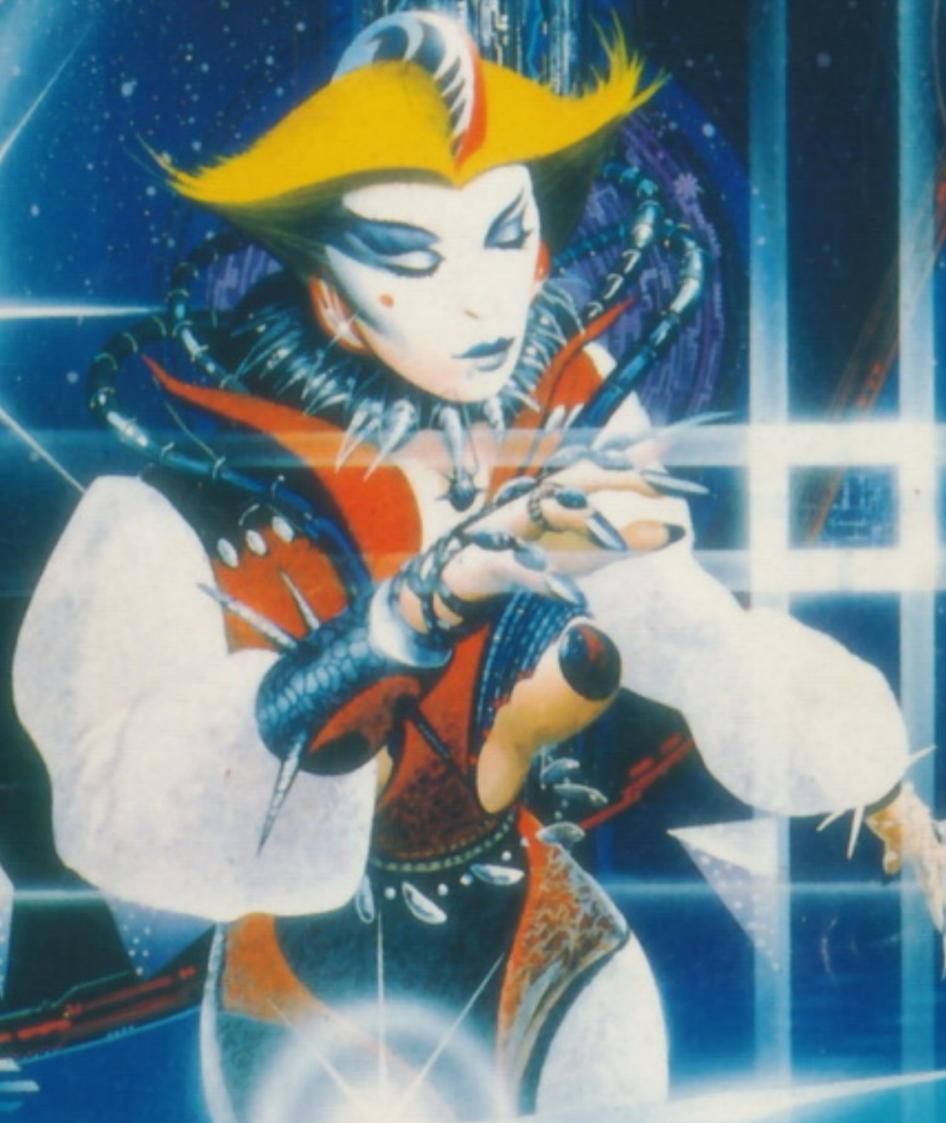


image
works

INTERPHASE

© 1989 Mirrorsoft Ltd

The computer program and all its associated documentation and materials are protected by International Copyright Laws. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

IMAGEWORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON, SE1 OSW.
Tel: 01 928 1454 Fax: 01 583 3494

INTERPHASE Programmed By: Adrian Stephens
 Story & Design By: Dean Lester, Simon Knight
 3D Shapes Designed By: Danny Emmett
 Console Drawn By: Mark Coleman

Manual produced by John Doe: "Come back, son. All is forgiven".

LOADING PROBLEMS

Should you experience loading problems with this product, please pop the faulty disk (hang on to the packaging) into a jiffy bag or padded envelope and send it to: Dept IPR, IMAGEWORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 OSW. They will endeavour to provide a replacement within 28 days of receiving your faulty disk. This in no way affects your Statutory Rights.

Contents

The story so far	3
HOW TO PLAY	5
The Screen	6
General Controls	10
Quick Start	23

The story so far

In tomorrow's almost wholly automated world, the employment-starved population is fed by the leisure industry. Gone are today's more traditional pursuits though. Music, cinema, the theatre — even video games — are joys of the past. The entertainment medium of the future is DreamTracks: recorded patterns of pure imagination produced by Dreamers. Visit foreign lands, planets or solar systems from the comfort of your own armchair. Smell, touch, taste, hear... LIVE the dreams of others imaginative enough to produce them. Others like Chad, a successful Dreamer whose career was about to rocket... until he discovered that his latest Track had been laced with deadly subliminal images capable of destroying the minds of anyone who experiences it. Horrified by the possibility of even greater global vegetation, Chad sets out with his opposite sex partner, Kaf-E (complete with symbiotic appendage), to recover and destroy the Master Track from the DreamTrack Corporation's High Security building.

Loading Interphase

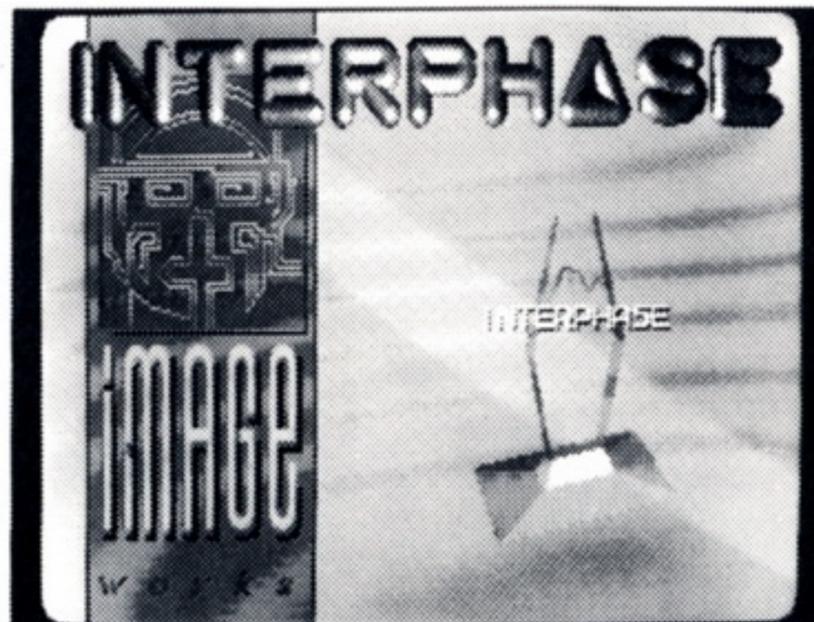
ATARI ST

Insert the **Interphase** disk into the drive and turn on your ST. **Interphase** will now load. A cube spins around in the centre of the screen to let you know the program is loading. When loading is complete, the title screen (shown below) appears, music plays, and the credits roll.



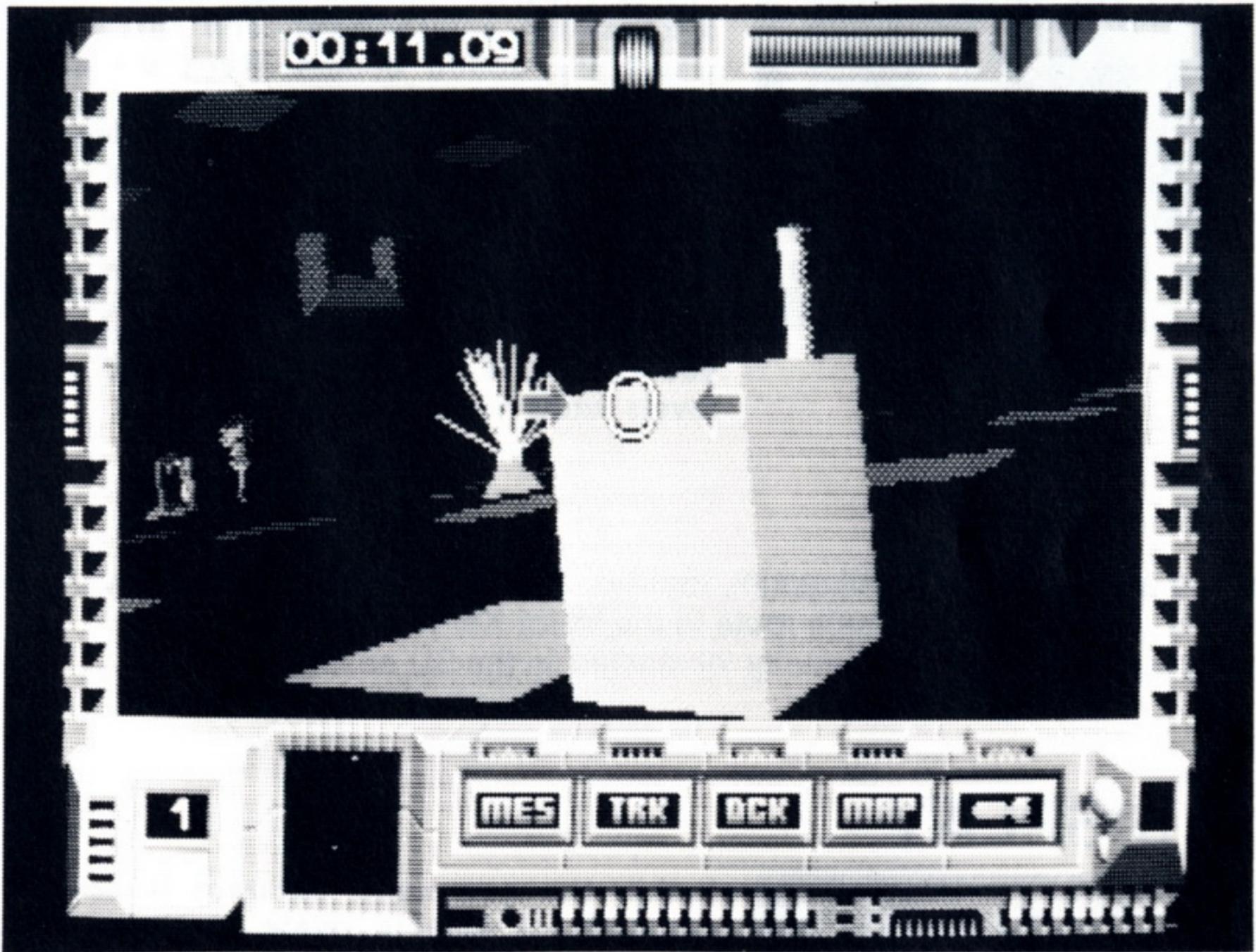
AMIGA

Insert the **Interphase** disk into the drive and turn on your Amiga. **Interphase** will now load. A cube spins around in the centre of the screen to let you know the program is loading. When loading is complete, the title screen (shown below) appears, music plays, and the credits roll.



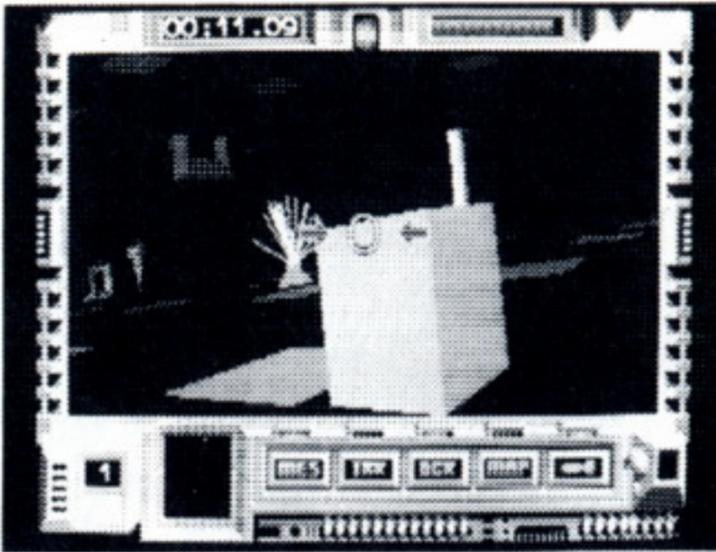
HOW TO PLAY

To minimize the risk of being caught, Kaf-E's gone in on her own. Taking the role of Chad, it's up to you to guide Kaf-E safely through the complex security system to the top of the building. Once at the top she must collect the correct DreamTrack from the vaults before making her way back down through the building to the exit.



The Screen

Thanks to an interface between man and machine known as the **Interphase**, Chad can influence the building's electronics with his mind, and subsequently tap the security system for information essential to ensuring Kaf-E's safety. The **Interphase** also allows Chad to intercept any messages from Kaf-E.

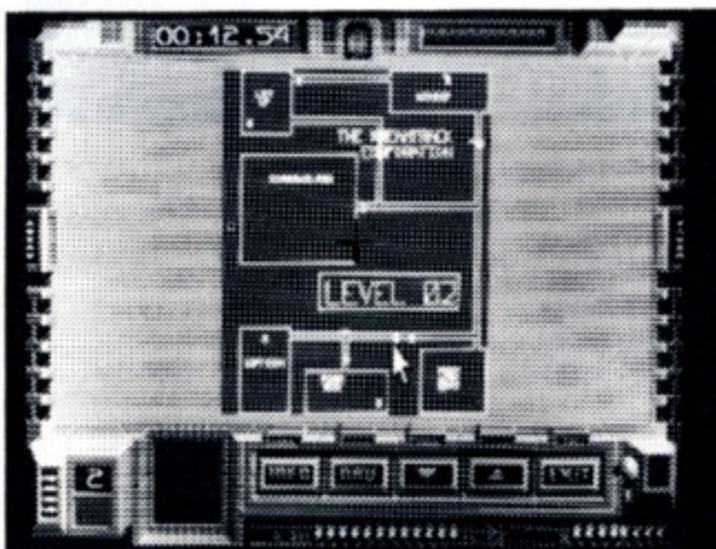


Chad's viewpoint of the computer is represented by an abstract three-dimensional environment, and this is where the action occurs. Kaf-E's plight on the other hand, is shown on a two-dimensional blueprint of the building's floors (for further details, see the Blueprint section).

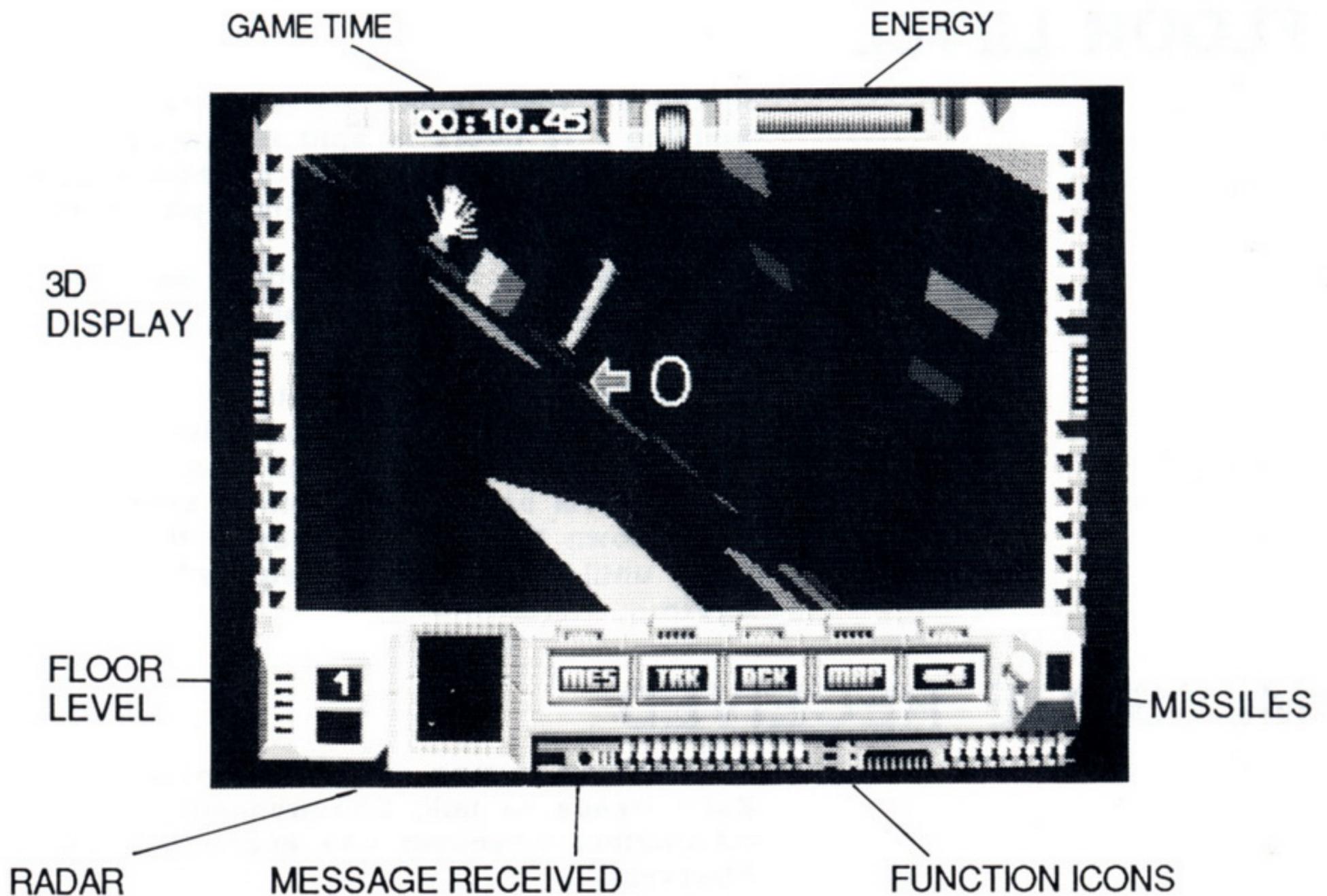
The blueprint for each of the 12 floors is shown only when a floor is reached, so you can't find out what's in store on later levels until you get there!

Access and assess each blueprint, making careful note of the security systems present, and determine a safe route to the lift for Kaf-E to follow before attempting to disable any security 'obstacles' in the 3D environment.

3D DISPLAY



Inside the computer, abstract three-dimensional objects relate to those shown on the two-dimensional blueprint. The two different states and relevant information is accessed through the blueprint screen.



ENERGY LEVEL

Reduces when you collide with the floor, objects, the enemy or its firepower. Energy is replenished by either entering a Power System or better still, by flying under red arches. To continually gain energy, try this: once you successfully fly under an arch DO NOT change your course at all. The layers wrap around, ie: the level is repeated infinitely in all directions, so you will soon fly under the arch again.

GAME-TIME

Just so you know how long play has been in progress.

FLOOR LEVEL

In the 3D environment, each of the building's 12 floors is split into eight layers — this number lets you know which layer you are on. To move from one level to another, fly through the Communication Holes (coloured squares or gaps) marked on the floor or ceiling.

NB: some levels do not feature Communication Holes on the ceiling. Should you pass through the floor of such a level and wish to return, keep flying down through the Holes in the floor, until you reach the required layer again.

MESSAGE RECEIVED

Flashes and a tone sounds whenever Kaf-E needs to talk. She transmits information whenever she encounters an obstacle.

RADAR

Doesn't show your position but the whereabouts of the enemy (small dots) and the Generators (large dots) out of which they appear.

FUNCTION ICONS

Only accessible when in Pointer Mode.

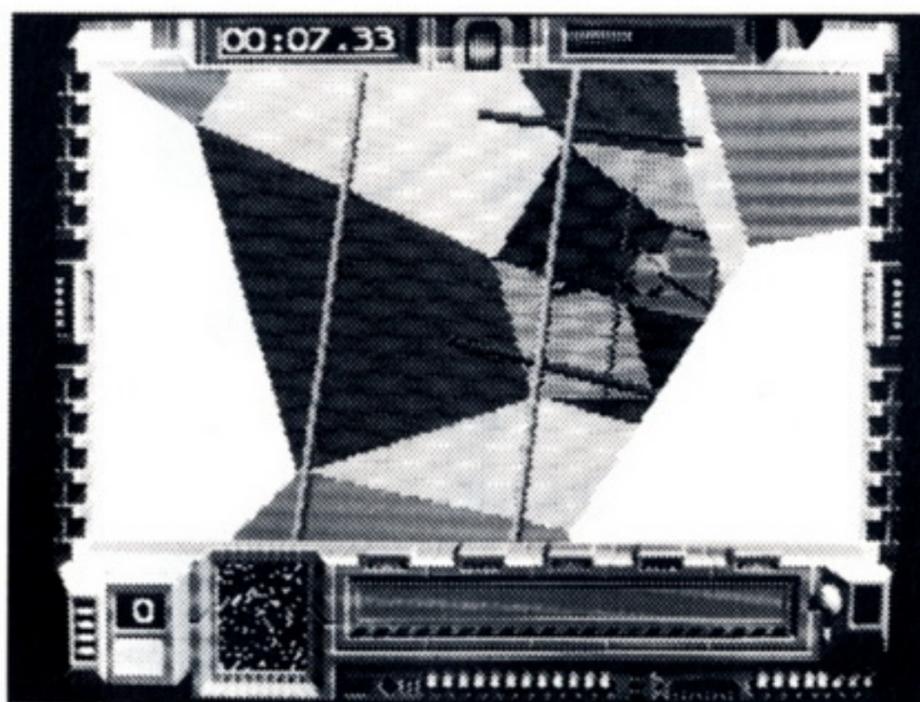
Game Over

The game is over when either Chad's energy runs out (thus severing the Interphase link and condemning Kaf-E to certain death) or he's de-Kaf-E-nated (!), ie: she is caught by a Security Droid or electrocuted on a high voltage floor.



Tunnels

The building's floors are connected by tunnels, though which Chad travels at a constant speed. Follow the Guide and avoid the walls and Data Lines which horizontally and vertically across the tunnel. The entrance to the next level is the iris at the end of tunnel — fly into it.



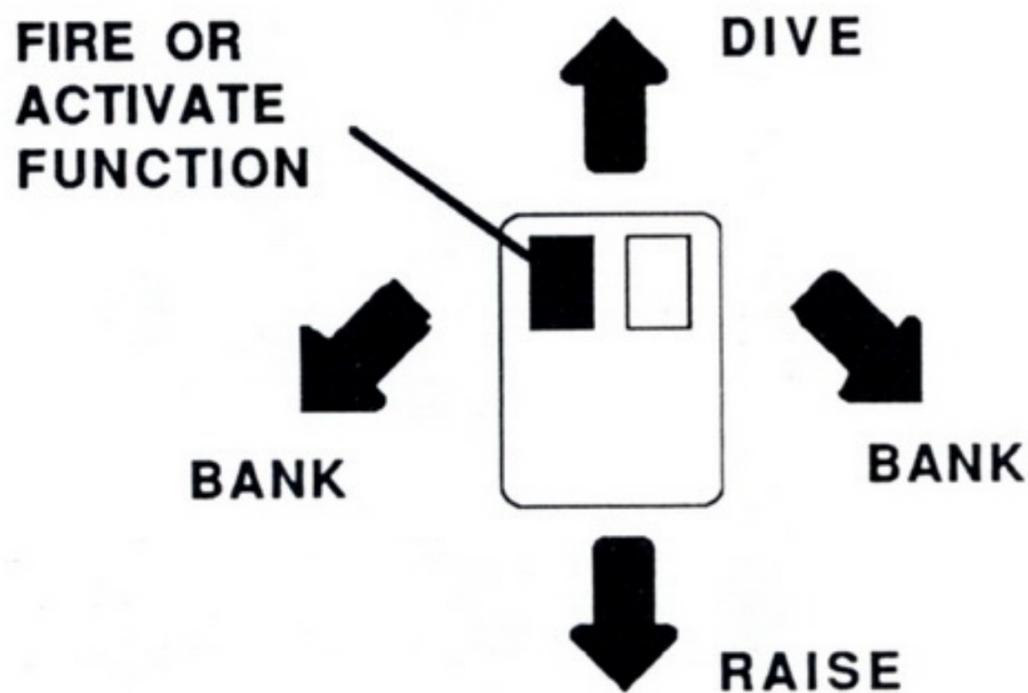
General Controls

Use the mouse in its usual hole, ie: Port Zero (ST) or Port One (Amiga). Press a mouse button or any key other SHIFT to begin play. A short animation sequence of a digitised figure will be shown. Press the left-hand mouse button to advance.



Moving in the 3D Environment

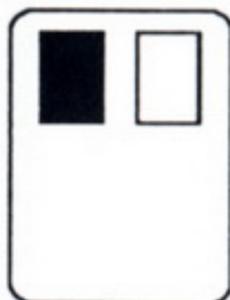
Move the mouse left or right to bank in the respective directions. Move up to dive and down to raise. Pressing the left-hand mouse button activates functions, eg: cannon-fire.



WITH RIGHT-HAND MOUSE BUTTON DEPRESSED

Moving forward increases your speed. Moving backwards decreases your speed.

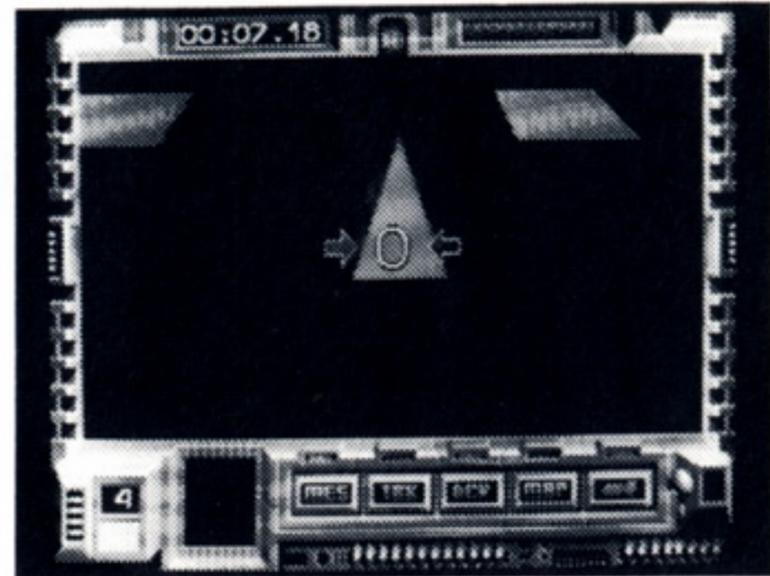
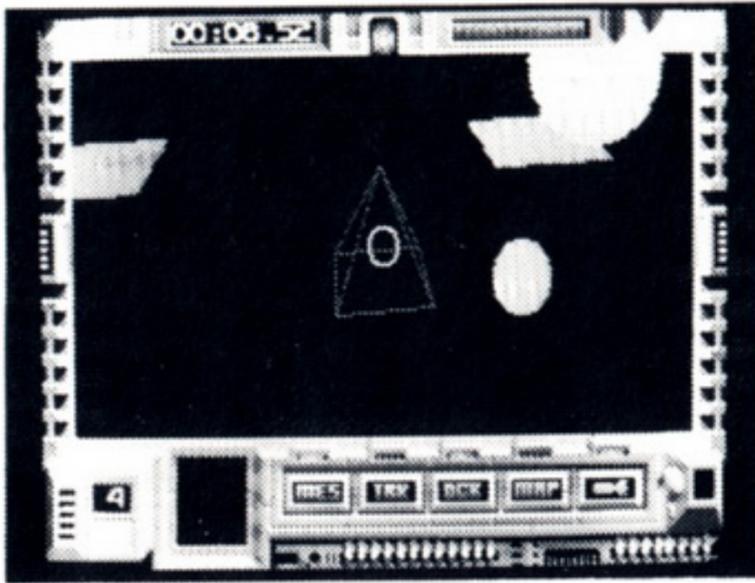
ACCELERATE



DECELERATE

Locating and destroying obstacles

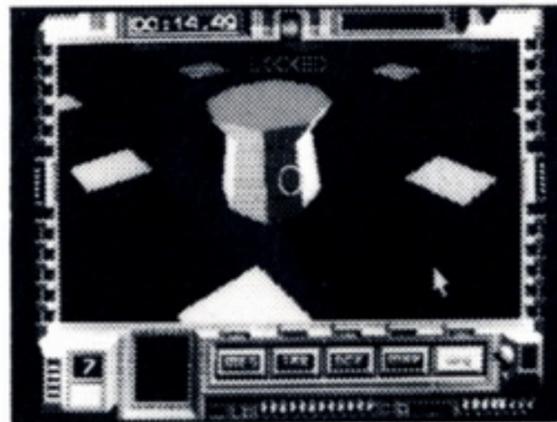
Enter the blueprint screen and select the object you intend to destroy. Rather than fly around attempting to locate this object, use the NAVigational COMputer. Click on NAV to lock-on to the object. When the NAVCOM LOCKED message is given, exit to the 3D world and, following the arrows displayed in the centre of the screen, locate the object. Use a missile to destroy it and leave a wireframe shell.



Pointer Mode

Hold down the right-hand mouse button and press the left-hand button to activate the arrow pointer.

Manipulate the arrow by moving the mouse in the required direction. Unfortunately, this makes accelerating and firing simultaneously impossible. NB: control of Chad's movements is lost once the pointer appears, so beware of leaving him vulnerable.

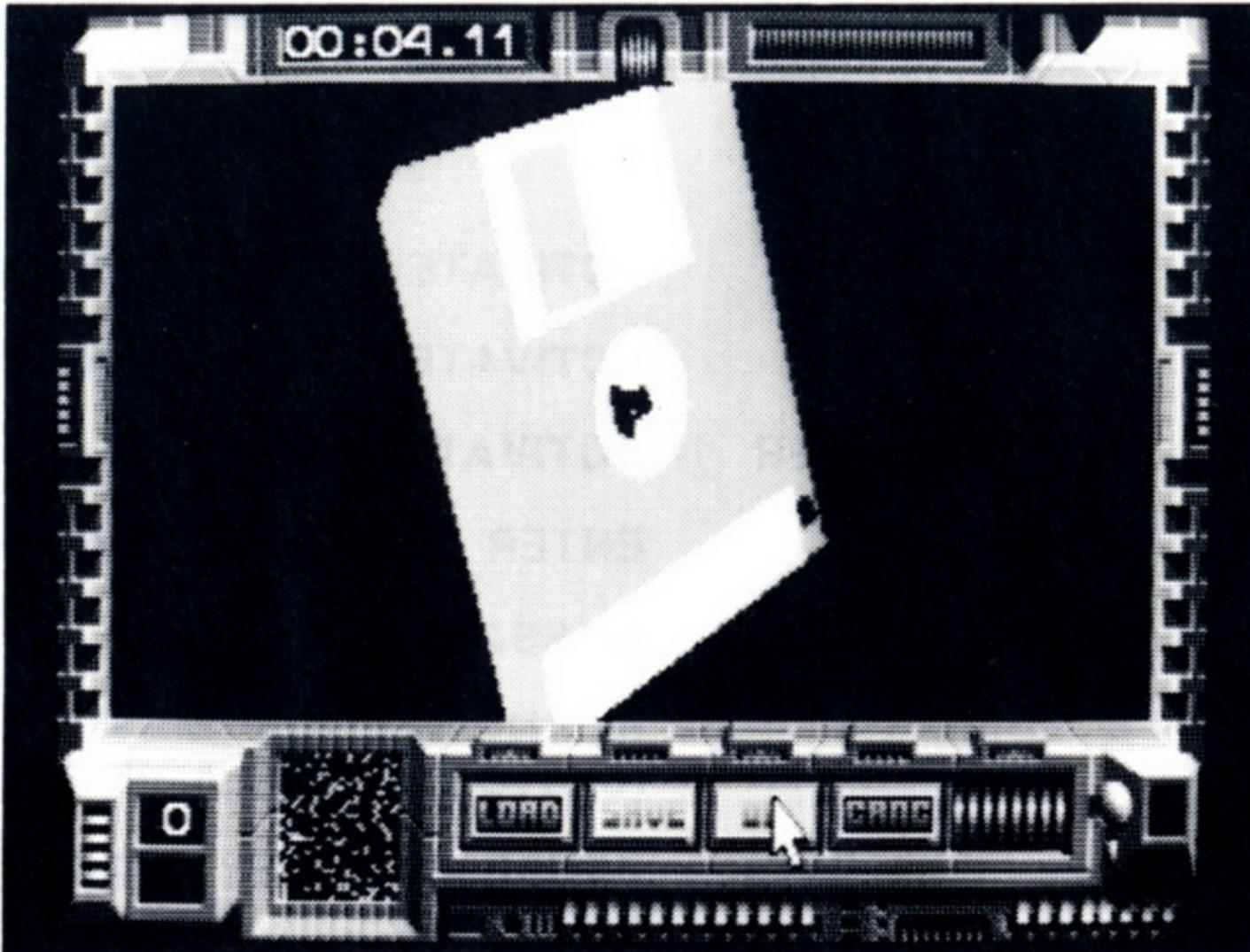


Using the Keyboard

If using the mouse to select functions proves a little too awkward, use the following keys on the keyboard.

T	ACTIVATE TRACTOR BEAM
D	ACTIVATE DOCKING MODE
RETURN/ENTER	ACTIVATE MISSILE
B	ENTER BLUEPRINT MAP MODE
M	MESSAGE SCREEN
A	ACKNOWLEDGE MESSAGE (SWITCH OFF ALARM TONE)
P	PAUSE (ANY KEY OTHER THAN SHIFT TO CONTINUE)
8	VIEW FORWARDS
6	VIEW RIGHT
2	VIEW REAR
4	VIEW LEFT
SHIFT + ESCAPE	ABORT GAME

Game Save/Load

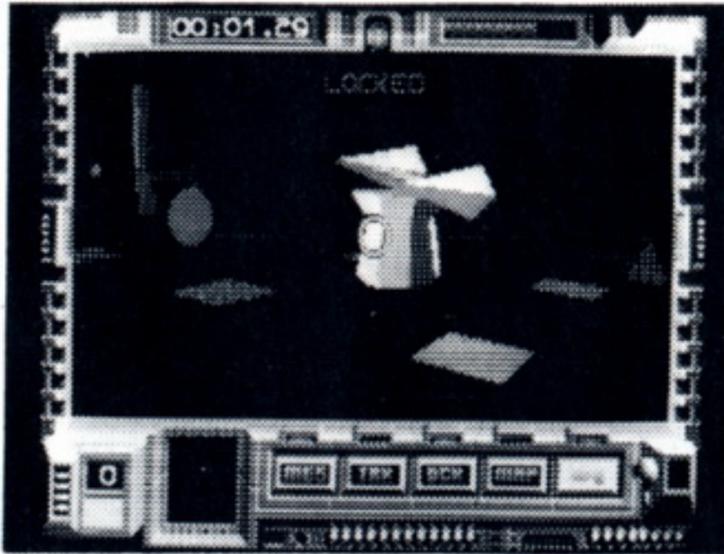


You don't have to start every game from scratch. Save your progress by pressing the SPACE BAR to get to the Game Load/Save Screen, then select the SAVE icon followed by OK to save. You can only load or save a game in the tunnel section, ie: before or after a level is completed. DO NOT use the **Interphase** program disk for saving games. Format a disk beforehand and ensure the write protect tab is OFF. Only one saved game can be stored on a disk, so use different disks for different saved games. The saved game file is not shown on the disk's directory, so always clearly mark saved game disks.

TIP

Save your progress as soon as you enter a tunnel. If your journey to the end is successful, save your progress again, just in front of the iris. Now you don't have to fly through the tunnel when you reload.

MISSILES



Whereas the cannons only destroy certain small objects, the missiles destroy **EVERYTHING**.

Having selected this icon, press the left-hand mouse button when the cursor is over the target. When the **LOCKED** message appears, press the left-hand mouse button again to launch a missile, then watch it home in on its target.

TIP

Use missiles to destroy objects wherever possible. The cannons fire two energy bolts — one destroys the intended items, but the other bolt flies off into the distance and may destroy other objects.

MESSAGE SYSTEM

Select to view any messages transmitted by Kaf-E. Press the right-hand mouse button to see the whole message. Do read her messages — Kaf-E often provides useful information regarding the 3D environment.



GO TO
BLUEPRINT

LOOK BACK
THROUGH
MESSAGES

EJECT
(EXIT)

LOOK FORWARD
THROUGH
MESSAGES

TRACTOR DEVICE

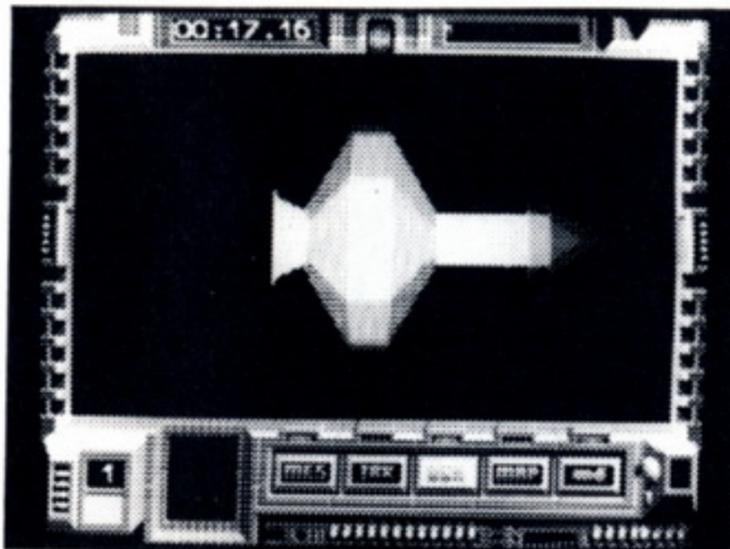


Allows you to pick up objects and move them elsewhere. Select this icon, then press the left-hand mouse button when the cursor is over the target to capture it.

TIP

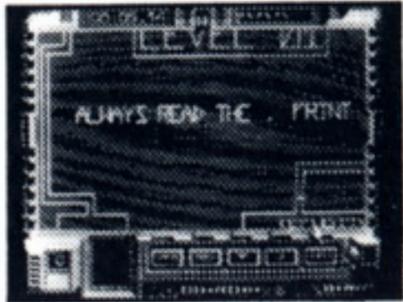
Alternatively, use the tractor beam to hold an elusive defence drone in place so you can shoot it with a missile.

DOCKING DEVICE

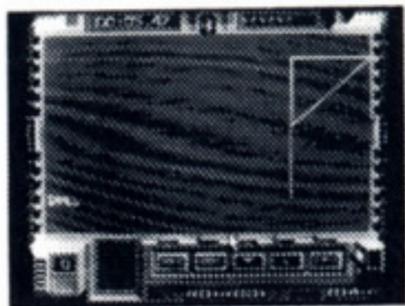


Allows you to enter certain objects and influence them from within, for example, you can affect the orientation of turntables.

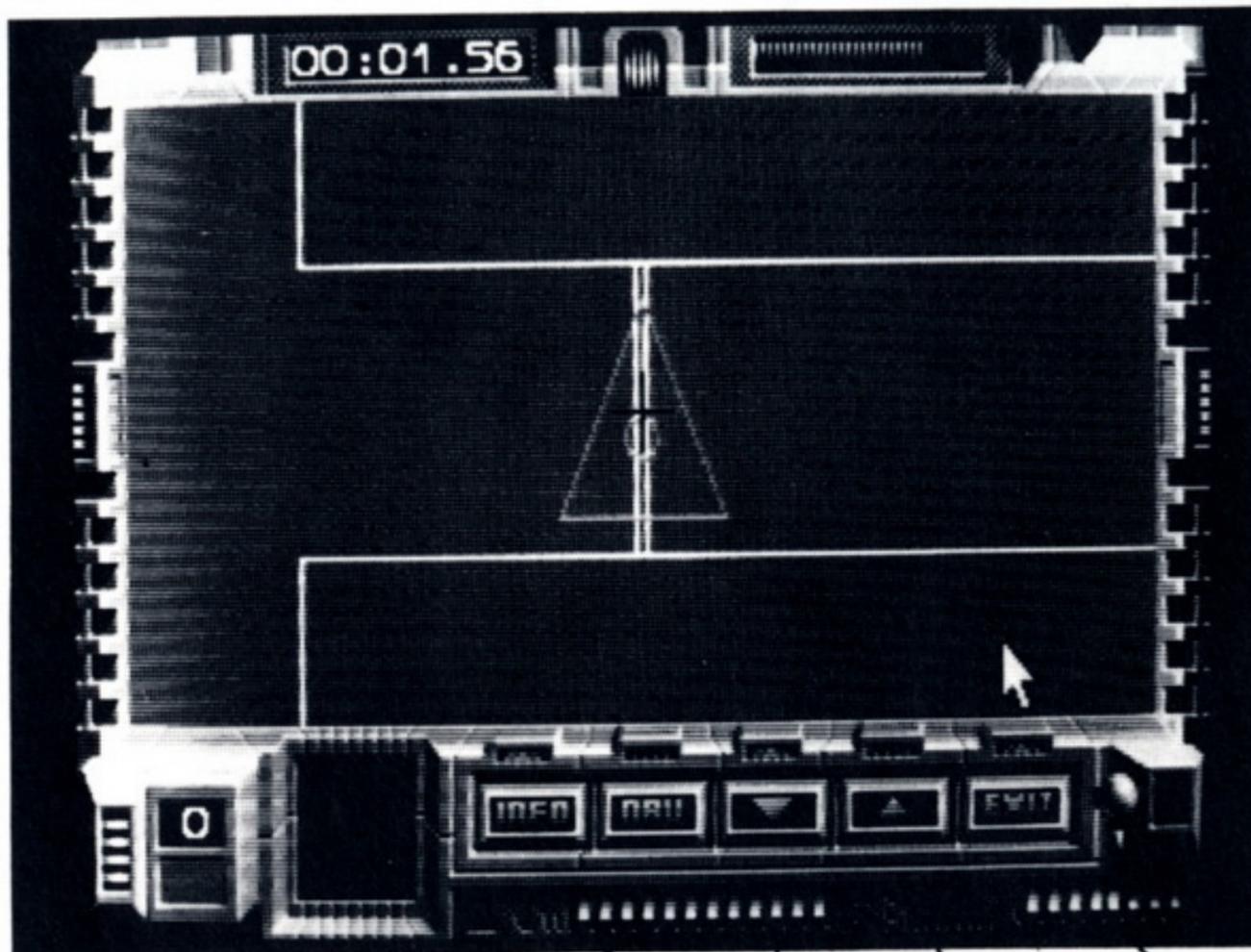
Blueprint



This is where the strategic side of the game takes place. The blueprint shows the layout of all the corridors, rooms, doors and other security devices present on the current level. Look over the whole blueprint with a fine-tooth comb — important clues are often hidden. Hold down the left-hand mouse button and move the mouse to scroll the map. Pressing the left-hand mouse button centralises the map on the crosshair. Pressing the right-hand mouse button centres on Kaf-E.



Just so you know what to look for in the 3D environment. Place the crosshair on an object then click on this icon to receive information. Press the right-hand mouse button to print the complete details. Press the left-hand mouse button at any time to return to the blueprint.



INFORMATION
ABOUT OBJECT

LOCK NAVIGATIONAL
COMPUTER
(NAVCOM)
ONTO A SYSTEM

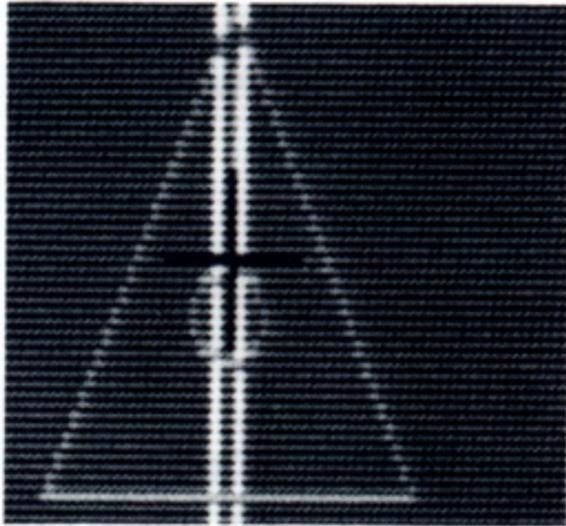
DECREASE
MAGNIFI-
CATION

INCREASE
MAGNIFI-
CATION

EXIT TO 3D
ENVIRONMENT

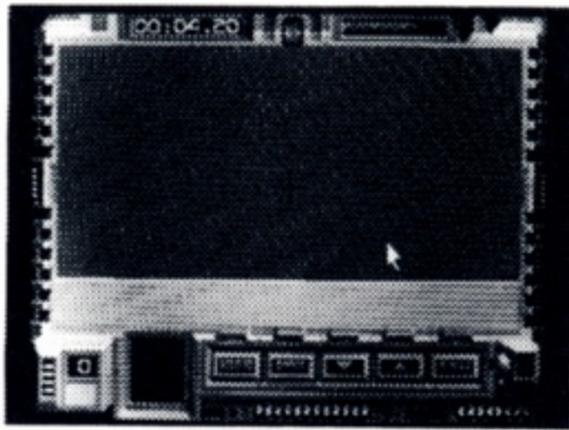
Blueprint Icons

KAF-E



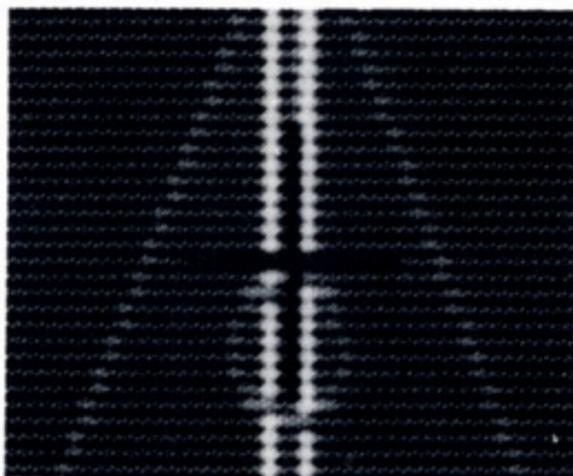
Protect her at all times.

SECURITY DROID



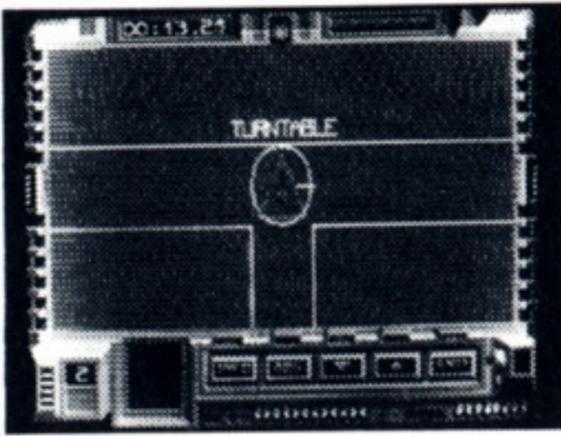
Set in motion by Pressure Pads and Cameras.

DOOR



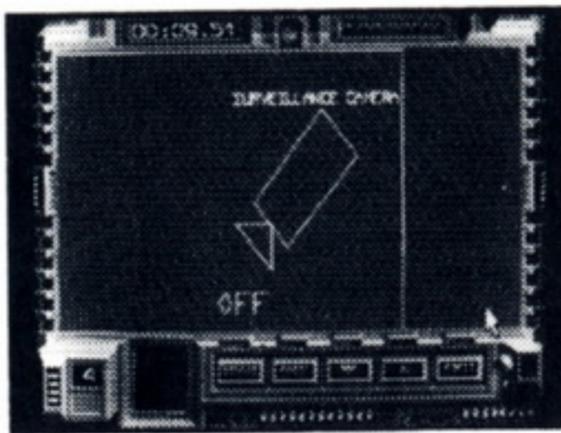
Closed doors stop Kaf-E but not the Security Droids.

TURNTABLE



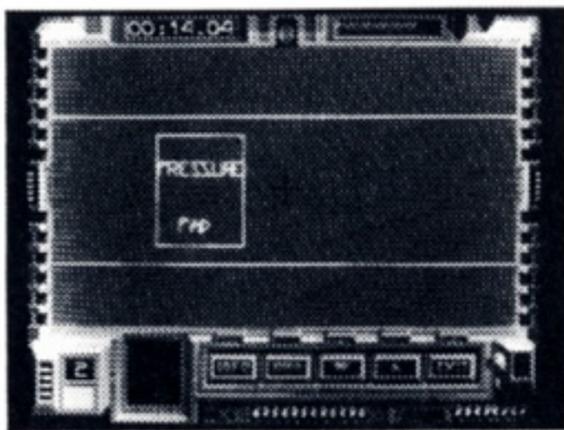
Redirects the Droid in the direction it faces but causes Kaf-E to stop. Dock with a Turntable and use the left-hand mouse button to rotate it. The right-hand mouse button exits. NB: to make Kaf-E continue in the same direction, enter the Turntable and exit again without affecting its orientation.

CAMERA



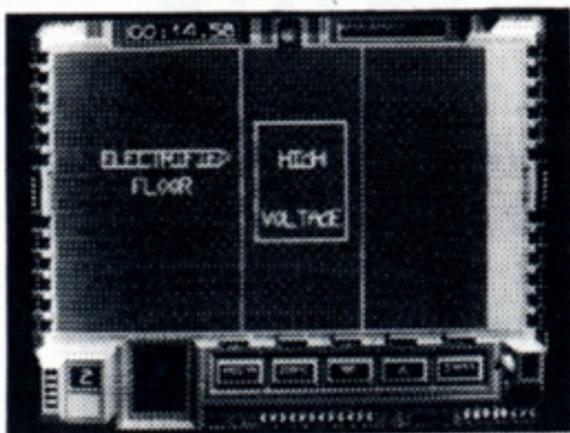
Some cameras activate Security Droids. Destroy the cameras to turn them off.

PRESSURE PAD



Some Pressure Pads activate Security Droids.

ELECTRIFIED FLOOR



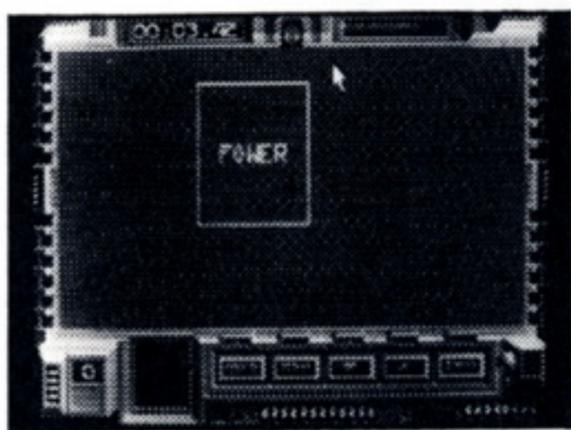
Fatal to the touch, whereupon they are deactivated. It's advisable to direct a Droid into such a floor.

WORKSHOP SYSTEM



Enter a Workshop to clone any components accidentally destroyed. Use the right-hand mouse button to select the required component and eject it into the 3D world. Now exit and use the Tractor Beam to move the object to the required position. NB: when replacing a component into its wireframe original, position it as accurately as possible before deactivating the Tractor Beam.

POWER SYSTEM



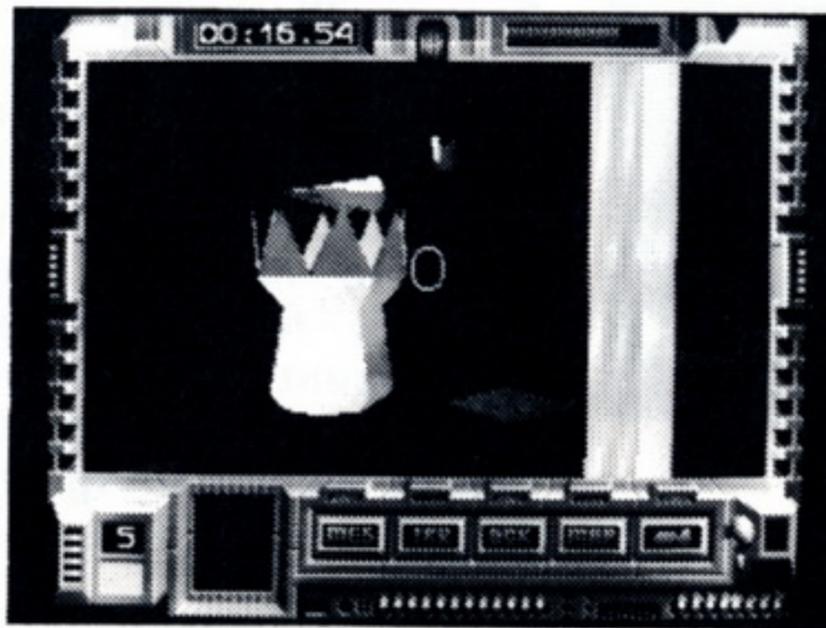
Dock with them to replenish your energy. Power Systems are destroyed after use.

The Defence Systems

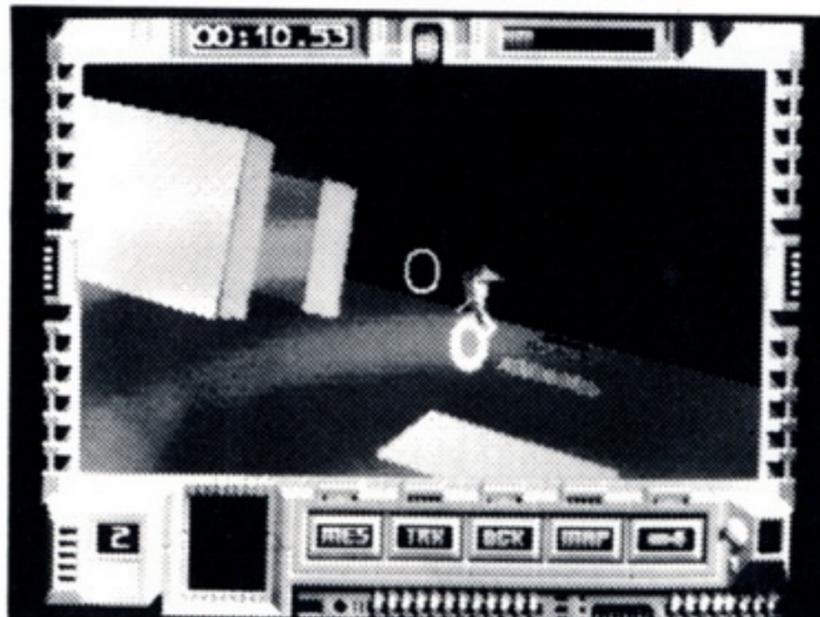
In recognition of your arrival into its "domain", the computer's Defence System is activated. Airborne and ground-based Generators produce Security Droids, most of which attack Chad. Use your cannons on the Droids, or better still, take out the Generators with your missiles before their offspring get you.

TIP

If you can't shake a Security Droid from your tail, either fly in reverse or change your view before you let rip.



FIGHTERS



UNICYCLING FROGS (!)

Quick Start

HOW TO COMPLETE LEVEL ONE

PRESS the left-hand mouse button to start.

ONCE the animation sequence has played you enter the tunnel. Follow the Guide, avoiding the walls and Data Lines, and exit through the iris at the end of the tunnel to enter the 3D environment.

PRESS and hold the right-hand mouse button, then press the left-hand mouse button to activate the pointer. Click on **MAP** to see the blueprint for Level One.

PRESS the right-hand mouse button to centre on Kaf-E's icon.

INCREASE the level of magnification to see more detail.

WATCH Kaf-E walk to the closed door in the reception area. She will send a message, causing the light to flash and a tone to sound.

CLICK on **EXIT** then on **MESS** to view Kaf-E's message.

CLICK on **MAP** to return to the blueprint.

ZOOM in to the top right-hand corner of the blueprint. Note the surveillance camera is switched **ON**. Click on **INFO** to view the information on it. Exit to the blueprint.

CLICK on **NAV** to receive the **NAVCOM LOCKED** message.

EXIT to the 3D world. Arrows on the play screen will direct you to the component representing the camera.

USE a missile to destroy the shape when you find it. Select a missile, press the left-hand mouse button when the cursor is over the target, then when **LOCKED** confirmation is given, press the left-hand mouse button again to launch the missile. Now sit back and watch the missile home in and destroy the component.

RETURN to the blueprint. The camera should now be **OFF**. Now for the door...

MOVE the cross-hair to the locked door in front of Kaf-E. Click on **NAV**, and when the **NAVCOM LOCKED** message is given, click on **EXIT** and seek out and destroy the door to open it.

KAF-E will now walk down the corridor, past the deactivated camera and past an activated camera. This sets a Security Droid in motion, but don't despair — Kaf-E narrowly misses it at the junction before the Security Clearance Area.

DESTROY the door to allow Kaf-E to enter the Security Clearance Area, then destroy the door to the Lift Room. When Kaf-E reaches the lift, select **NAV** and seek out the iris to the next level. Enter it and negotiate the tunnel to Level Two, where even greater dangers await...

INTERPHASE

© 1989 Mirrorsoft Ltd

Il programma software e relativi materiali e manualistica sono protetti dalle Normative Internazionali di Copyright. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, tradotta, memorizzata in sistemi di archivio, o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altri senza la preventiva autorizzazione scritta della Mirrorsoft Limited. Tutti i diritti dell'autore e del proprietario sono riservati ovunque...

IMAGEWORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON, SE1 OSW.
Tel: ++44 (0) 1 928 1454 Fax: ++ 44 (0) 1 583 3494

INTERPHASE Programmato da: Adrian Stephens
Storia e Design di: Dean Lester, Simon Knight
Forme 3D di: Danny Emmett
Disegno della Consolle di: Mark Coleman

Manuale a cura di John Doe: "Ritorna figliolo, tutto è perdonato"

PROBLEMI DI CARICAMENTO

Qualora doveste avere problemi nel caricare il programma, mettete il dischetto difettoso (non buttate via la confezione) in una busta imbottita e speditela a: Dept. IPR, IMAGEWORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 OSW. Cercheranno di farvi avere un dischetto sostitutivo entro 28 giorni dalla data di ricevimento del vostro disco difettoso. I diritti costituzionali dell'utente non sono violati in alcun modo.

Indice

Scenario	27
COME GIOCARE	29
Lo Schermo	30
Comandi Generali	39
Inizio Veloce	47

Lo Scenario

Nel mondo di domani, quasi completamente automatizzato, la popolazione, priva di sbocchi occupazionali, viene tenuta occupata dall'industria del divertimento. Sono passati i tempi degli svagi tradizionali di oggi. La musica, il cinema, il teatro, persino i videogiochi sono tutte occupazioni del passato. Il mezzo di divertimento del futuro è rappresentato dai DreamTracks: immagini registrate di pura fantasia prodotte da Sognatori. Visitate paesi, pianeti o sistemi solari stranieri standovene comodamente in poltrona. Odate, toccate, assaggiate, ascoltate... VIVETE i sogni di altri, ovvero di coloro che hanno sufficiente fantasia da produrli. Come ad esempio i sogni di Chad, un Sognatore di successo la cui carriera era in rapidissima ascesa... fino a quando non scoprì che nel suo ultimo Track (traccia di sogno) erano state inserite delle immagini occulte in grado di distruggere le menti di coloro che le stavano vivendo. Terrificato dalla possibilità che molti altri esseri avrebbero potuto essere trasformati in vegetali, Chad, insieme alla sua partner Kaf-E (dotata di appendice simbiotica), si prefiggono di recuperare e distruggere il Master Track dall'edificio di Sicurezza della DreamTrack Corporation.

Come caricare Interphase

ATARI ST

Inserite il disco **Interphase** nell'unità disco ed accendete il vostro ST. **Interphase** verrà ora caricato. Un cubo gira al centro dello schermo per indicarvi che il caricamento del programma è in corso. Quando il caricamento è stato completato, appare la schermata iniziale (riportata qui di seguito), viene attivata la musica ed i riconoscimenti scorrono sullo schermo.



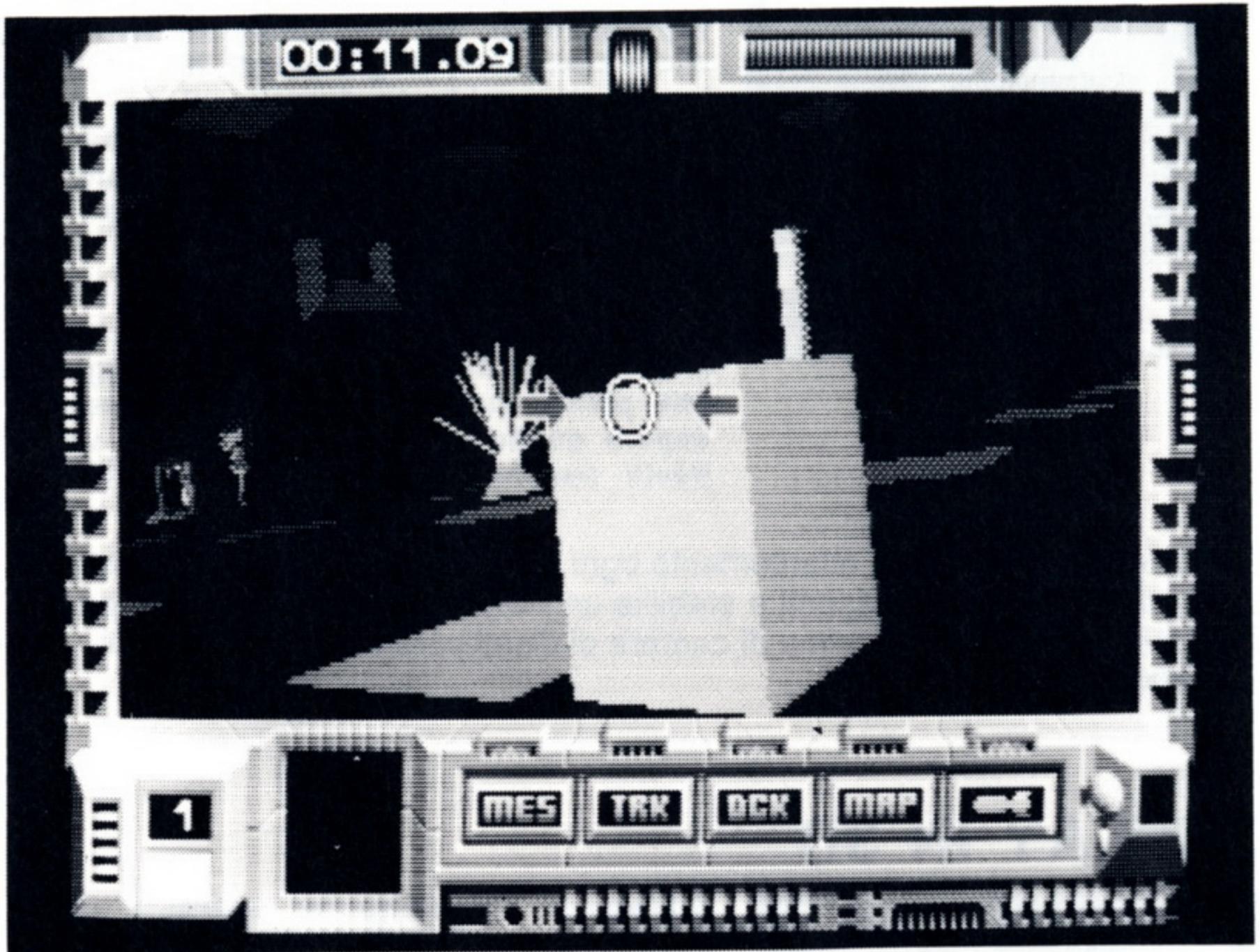
AMIGA

Inserite il disco **Interphase** nell'unità disco ed accendete il vostro AMIGA. **Interphase** verrà ora caricato. Un cubo gira al centro dello schermo per indicarvi che il caricamento del programma è in corso. Quando il caricamento è stato completato, appare la schermata iniziale (riportata qui di seguito), viene attivata la musica ed i riconoscimenti scorrono sullo schermo.



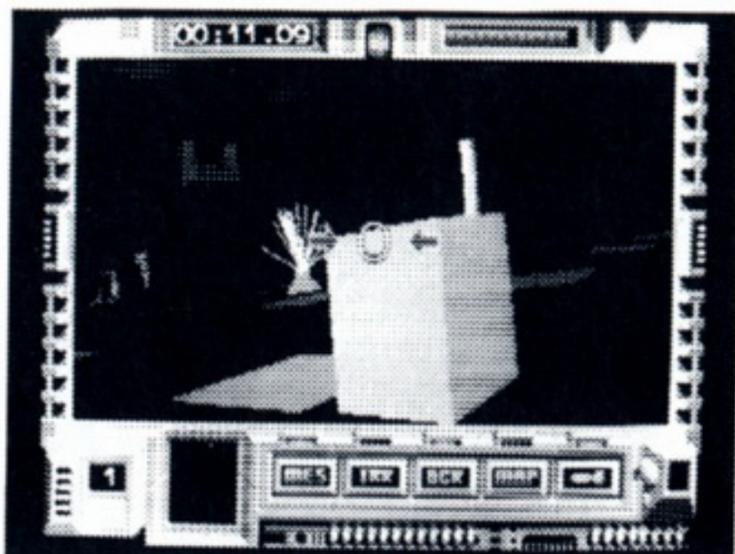
COME GIOCARE

Per ridurre al minimo il rischio di essere presi, Kaf-E agirà per conto proprio. Nel ruolo di Chad avrete il compito di guidare Kaf-E attraverso il complesso sistema di difesa fino in cima all'edificio. Una volta raggiunto l'ultimo piano, ella deve prendere dalle cassaforti il giusto DreamTrack per poi ridiscendere l'edificio fino all'uscita.



Lo Schermo

Grazie ad un'interfaccia tra uomo e macchina, nota con il nome di Interphase, Chad è in grado di influenzare, mediante il pensiero, l'elettronica dell'edificio e pertanto di mettere sotto controllo il sistema di sicurezza allo scopo di intercettare informazioni vitali per garantire la sicurezza di Kaf-E. L'Interphase permette inoltre a Chad di intercettare eventuali messaggi di Kaf-E.

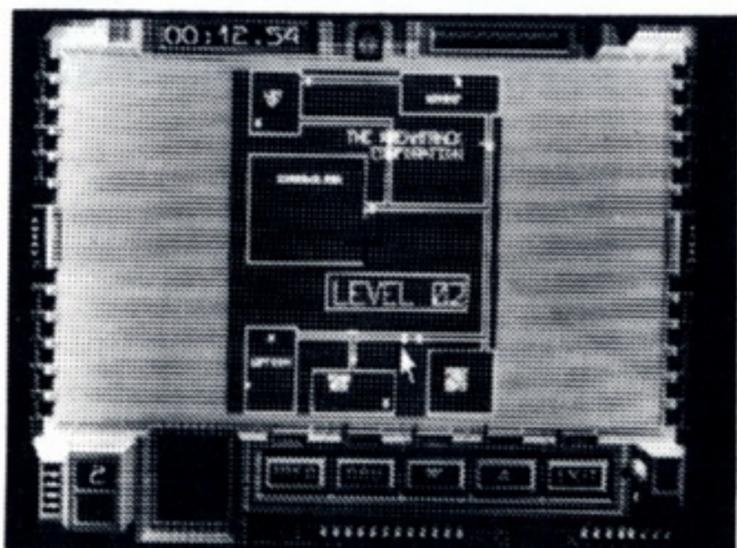


Il punto di vista di Chad del computer è rappresentato da un ambiente astratto tridimensionale, e gli eventi hanno luogo in questo ambiente. La situazione di Kaf-E viene invece indicata sulla pianta bidimensionale dei piani dell'edificio (per ulteriori dettagli in proposito, v. la sezione Pianta dell'Edificio).

La pianta per ognuno dei 12 piani viene mostrata solamente quando si raggiunge tale piano, quindi non sarete in grado di sapere quello che c'è in serbo per voi nei livelli successivi finchè non vi arrivate!

Accedete a ed esaminate attentamente ogni pianta, annotandovi con precisione i sistemi di sicurezza ivi presenti e stabilite un percorso sicuro verso l'ascensore che Kaf-E dovrà seguire, prima di cercare di disattivare eventuali 'ostacoli' nell'ambiente in 3D.

DISPLAY IN 3D

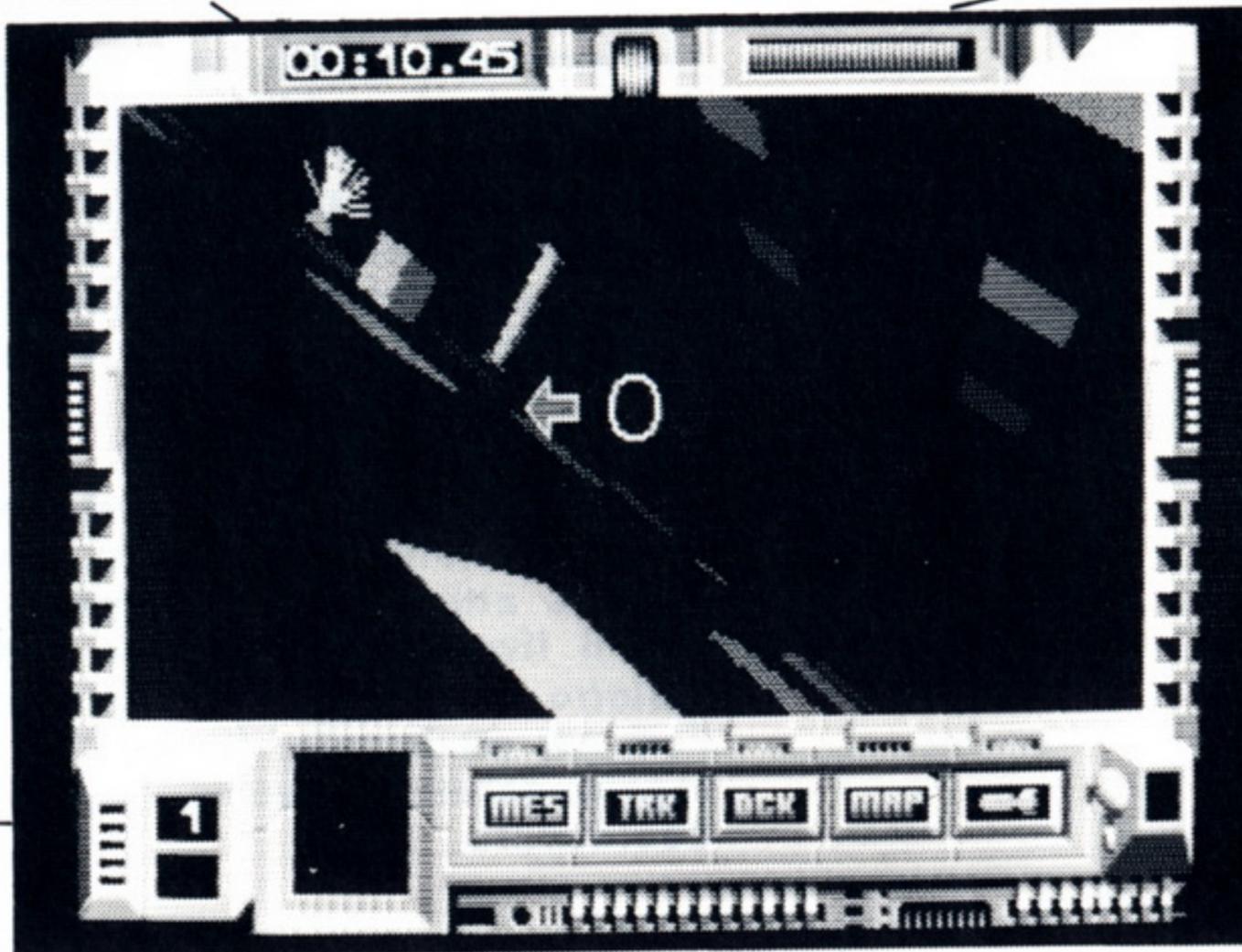


All'interno del computer, estraete gli oggetti tridimensionali attinenti a quelli indicati nella pianta bidimensionale. E' possibile accedere ai due diversi stati e relative informazioni mediante lo schermo della pianta.

TEMPO DI GIOCO

LIV. ENERGETICO

DISPLAY
IN 3D



LIV. DEL
PIANO

MISSILI

RADAR

MESSAGGIO
RICEVUTO

ICON DI FUNZIONAMENTO

LIV. ENERGETICO

Diminuisce quando entrate in collisione con il pavimento, gli oggetti, il nemico o la sua potenza di fuoco. L'energia viene reintegrata entrando in un Sistema Energetico o, meglio ancora, volando sotto gli archi rossi. Per continuare ad acquistare energia provate questa tattica: dopo essere passati con successo sotto un arco NON cambiate direzione di volo. Le immagini si riavvolgono, vale a dire il livello viene ripetuto infinitamente in tutte le direzioni, quindi presto volerete nuovamente sotto l'arco.

TEMPO DI GIOCO

In questo modo saprete da quanto tempo il gioco è in corso.

LIV. DEL PIANO

Nell'ambiente in 3D, ognuno dei 12 piani dell'edificio è suddiviso in 8 strati — questo numero vi permette di sapere in quale livello vi trovate. Per spostarvi da un livello all'altro, volate attraverso i Fori di Comunicazione (quadrati o aperture colorati) segnati sul pavimento o sul soffitto.

NB: alcuni livelli non presentano Fori di Comunicazione sul soffitto. Se doveste passare attraverso il pavimento di uno di questi livelli e desideraste ritornare indietro, continuate a volare attraverso i Fori nel pavimento, finchè non raggiungerete nuovamente il livello desiderato.

MESSAGGIO RICEVUTO

Lampeggia ed un suono viene attivato qualora Kaf-E debba parlarvi. Trasmette informazioni tutte le volte che incontra un ostacolo.

RADAR

Non mostra la vostra posizione, ma i luoghi dove si trovano il nemico (puntini piccoli) ed i Generatori (puntini più grandi), dai quali il nemico appare.

ICONE DI FUNZIONAMENTO

Accessibili solamente quando si è nel Pointer Mode (Modo Cursore).

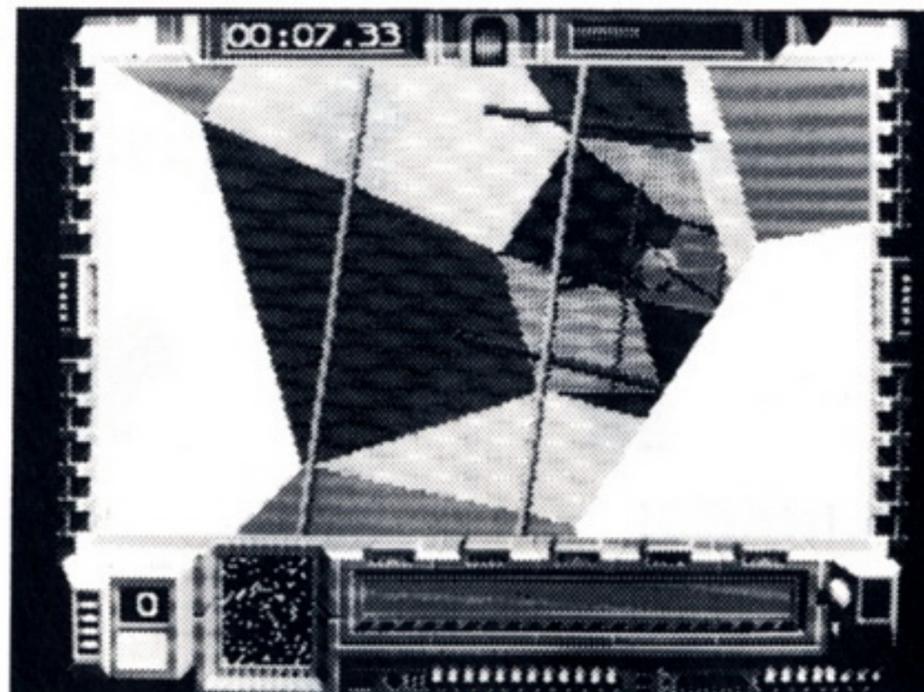
Fine del Gioco

Il gioco finisce quando l'energia di Chad si esaurisce (interrompendo così il collegamento **Interphase** e condannando Kaf-E a morte sicura, oppure quando Chad viene de-Kaf-E-inato!, vale a dire Kaf-E viene catturata da un Androide del Servizio di Sicurezza oppure fulminata su un pavimento ad alta tensione.



Tunnel

I piani dell'edificio sono collegati mediante tunnel, attraverso i quali Chad viaggia ad una velocità costante. Seguite la Guida ed evitate i muri ed i Cavi di Dati sistemati orizzontalmente e verticalmente nel tunnel. L'entrata al livello successivo è rappresentata dall'iride alla fine del tunnel — volate verso di essa.



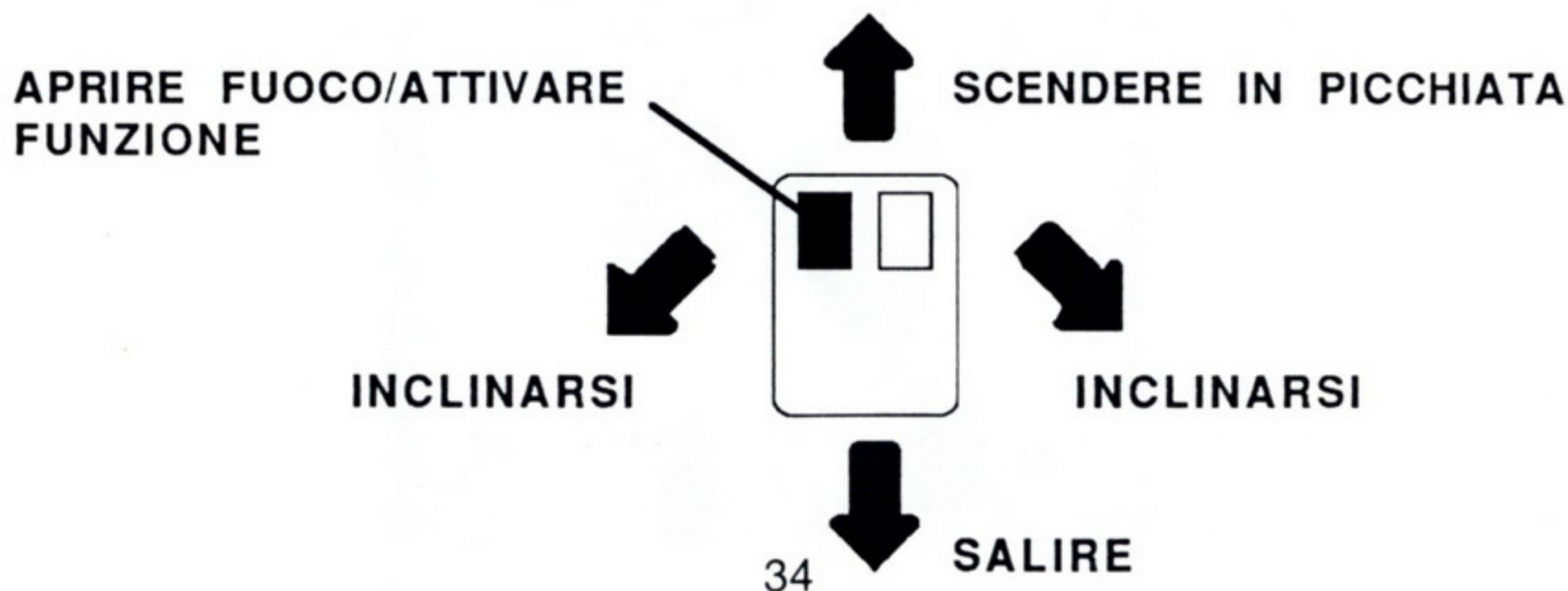
Comandi Generali

Usate il mouse nella solita porta: ovvero Porta Zero (ST) o Porta Uno (Amiga). Premete uno dei pulsanti del mouse, o un tasto qualunque eccetto SHIFT per iniziare a giocare. Verrà visualizzata una breve sequenza animata di una figura digitalizzata. Per continuare premete il pulsante sinistro del mouse.



Come Spostarsi nell'Ambiente in 3D

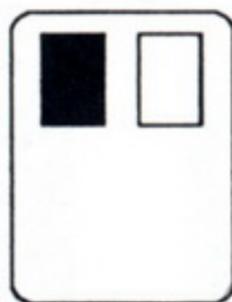
Spostate il mouse a sinistra o destra per inclinarvi nelle rispettive direzioni. Spostatelo in su per scendere in picchiata, in giù per salire. Premendo il pulsante sinistro del mouse attiverete le funzioni, ad esempio aprite fuoco dal cannone.



CON IL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE PREMUTO

Spostando il mouse in avanti, la vostra velocità aumenterà.
Spostando il mouse indietro diminuirà.

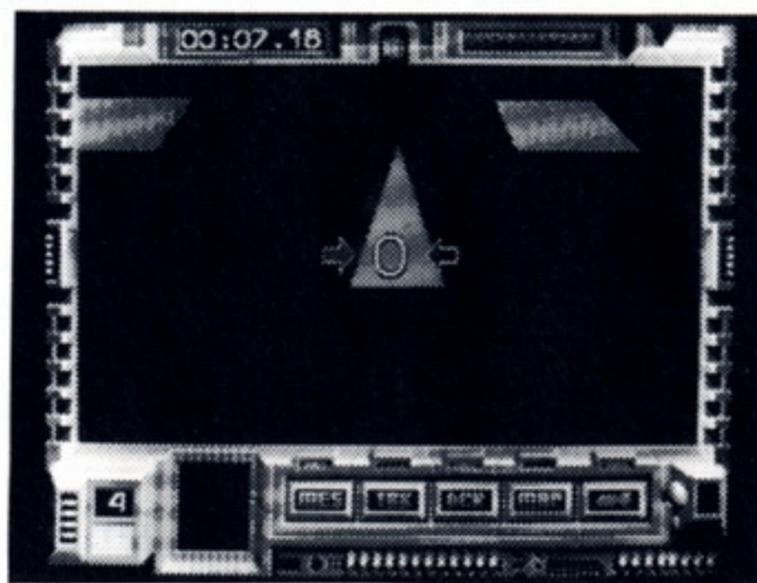
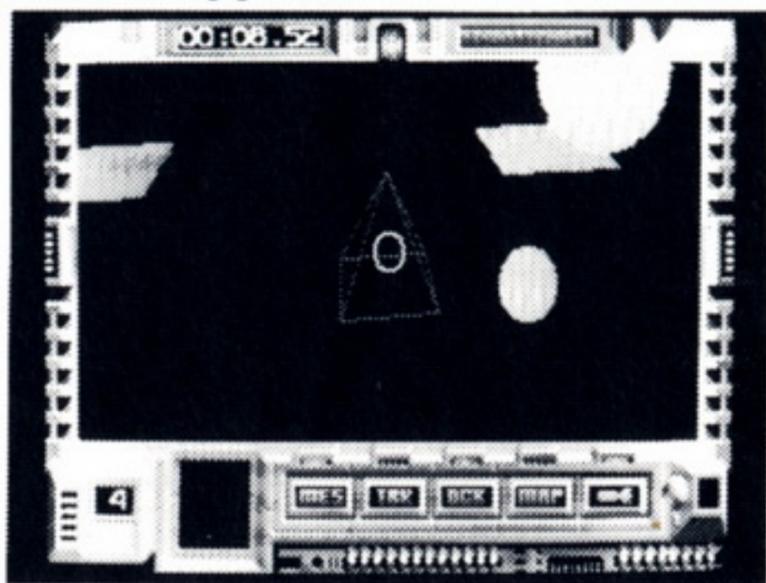
ACCELERARE



DECELERARE

Come localizzare e distruggere gli ostacoli

Entrate nel blueprint screen (lo schermo pianta) e selezionate l'oggetto che intendete distruggere. Anzichè volare in giro per individuare questo oggetto, usate il NAVigational COMputer (Computer di Navigazione). Clickate su NAV per agganciarvi all'oggetto. Quando appare il messaggio NAVCOM LOCKED, uscite nel mondo in 3D e, seguendo le frecce visualizzate al centro dello schermo, localizzate l'oggetto. Utilizzate un missile per distruggerlo e lasciate la sagoma esterna dell'oggetto.



Modo Cursore

Tenete premuto il pulsante destro del mouse e premete quello sinistro per attivare il cursore a forma di freccia.

Manovrate la freccia spostando il mouse nella direzione desiderata. Purtroppo in questo modo risulta impossibile accelerare ed aprire il fuoco contemporaneamente. NB: Una volta che è comparsa la freccia, non è più possibile controllare i movimenti di Chad; fate attenzione quindi a non lasciarlo in una situazione vulnerabile.

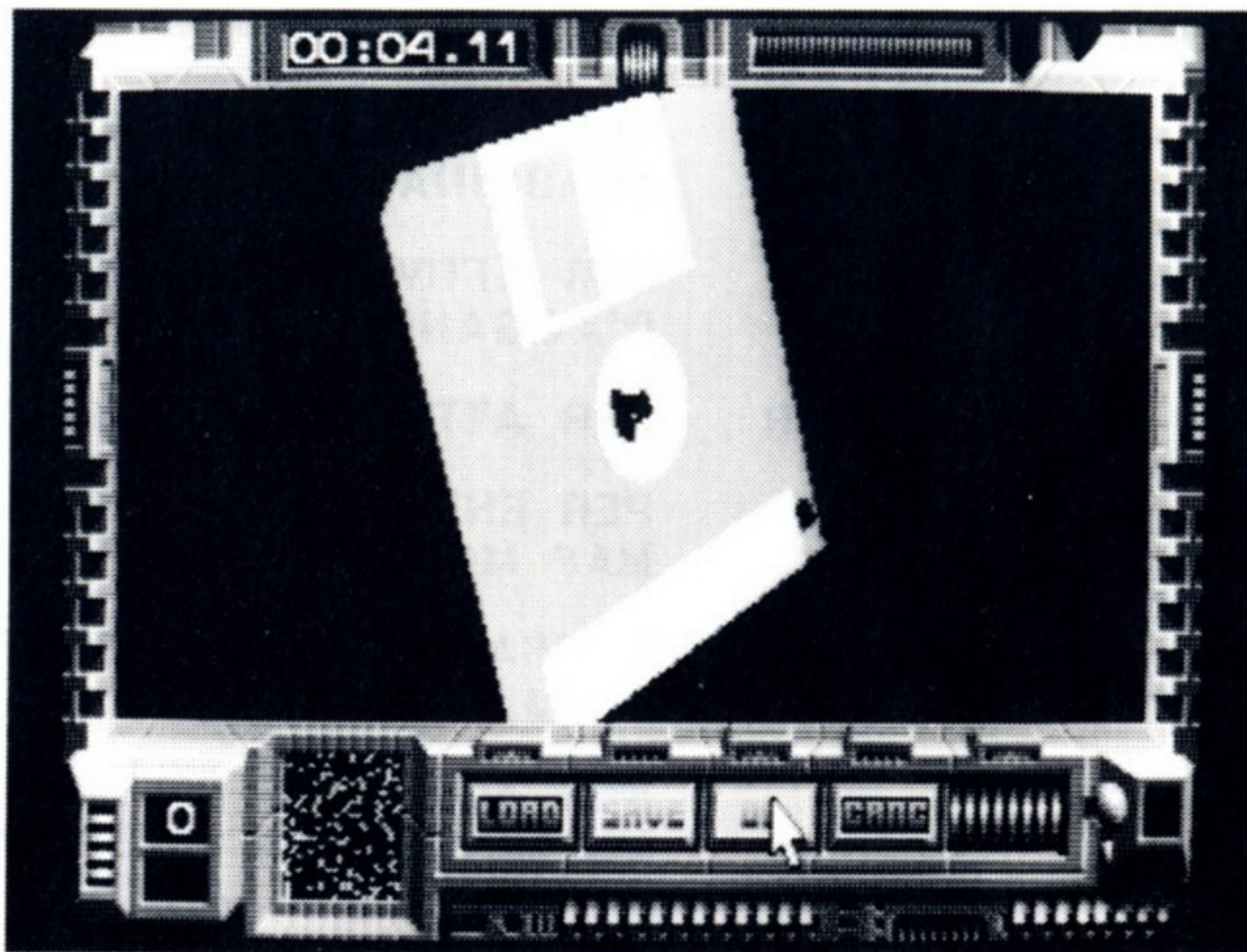


Impiego della Tastiera

Se l'uso del mouse per selezionare le varie funzioni dovesse risultare un po' troppo scomodo, usate i seguenti tasti alla tastiera.

T	PER ATTIVARE IL RAGGIO TRASCINATORE
D	PER ATTIVARE IL MODO D'AGGANCIAMENTO
RETURN/ENTER	PER ATTIVARE IL MISSILE
B	PER ENTRARE NEL BLUEPRINT MAP MODE
M	MESSAGE SCREEN (SCHERMO DI MESSAGGIO)
A	PER ACCUSARE RICEVUTA DI UN MESSAGGIO (E SPEGNERE IL SUONO D'ALLARME)
P	PAUSA (PREMERE UN TASTO QUALUNQUE ECCETTO SHIFT PER CONTINUARE)
8	VISTA IN AVANTI
6	VISTA A DESTRA
2	VISTA INDIETRO
4	VISTA A SINISTRA
SHIFT + ESCAPE	PER ABBANDONARE IL GIOCO

Come Salvare/Caricare il Gioco

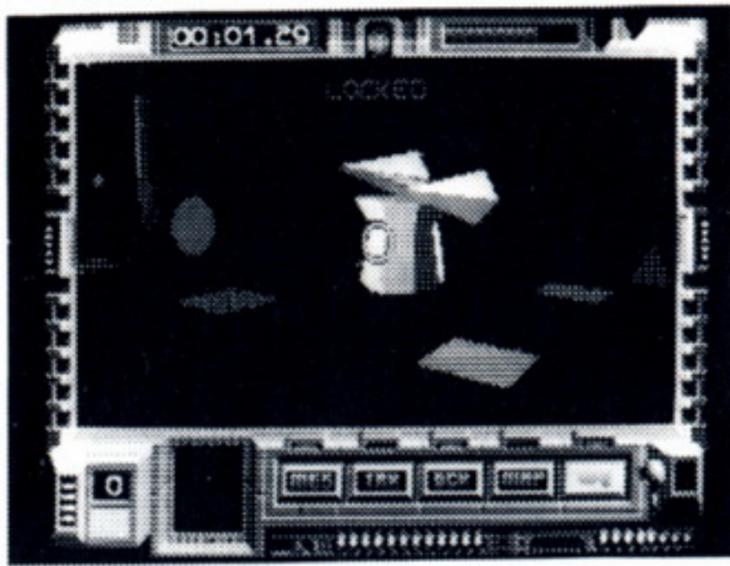


Non è necessario iniziare ogni gioco dall'inizio. Salvate il gioco fino al punto in cui siete arrivati premendo la **BARRA SPAZIATRICE** per far apparire lo Schermo Game Load/Save, selezionate quindi l'icona **SAVE** seguita da **OK** per salvare. Potete caricare o salvare un gioco solamente nella sezione del tunnel, cioè: prima di o dopo aver completato un livello. **NON** usate il disco di programma Interphase per salvare i giochi. Formattate in anticipo un altro dischetto ed assicuratevi che **NON** vi sia l'etichetta di interdizione di scrittura. E' possibile memorizzare sullo stesso dischetto un solo gioco, usate quindi dischi diversi per i diversi giochi salvati. Il file del gioco salvato non viene indicato nella directory del disco, contrassegnate pertanto sempre in modo chiaro i dischetti con i giochi salvati.

CONSIGLIO

Salvate il gioco non appena entrate in un tunnel. Se il vostro viaggio fino all'uscita del tunnel avrà successo, salvate il gioco di nuovo, proprio quando siete di fronte all'iride. In questo modo, quando ricaricate non dovrete volare nuovamente attraverso il tunnel.

MISSILI



Mentre i cannoni distruggono solamente oggetti di piccole dimensioni, i missili distruggono **TUTTO**.

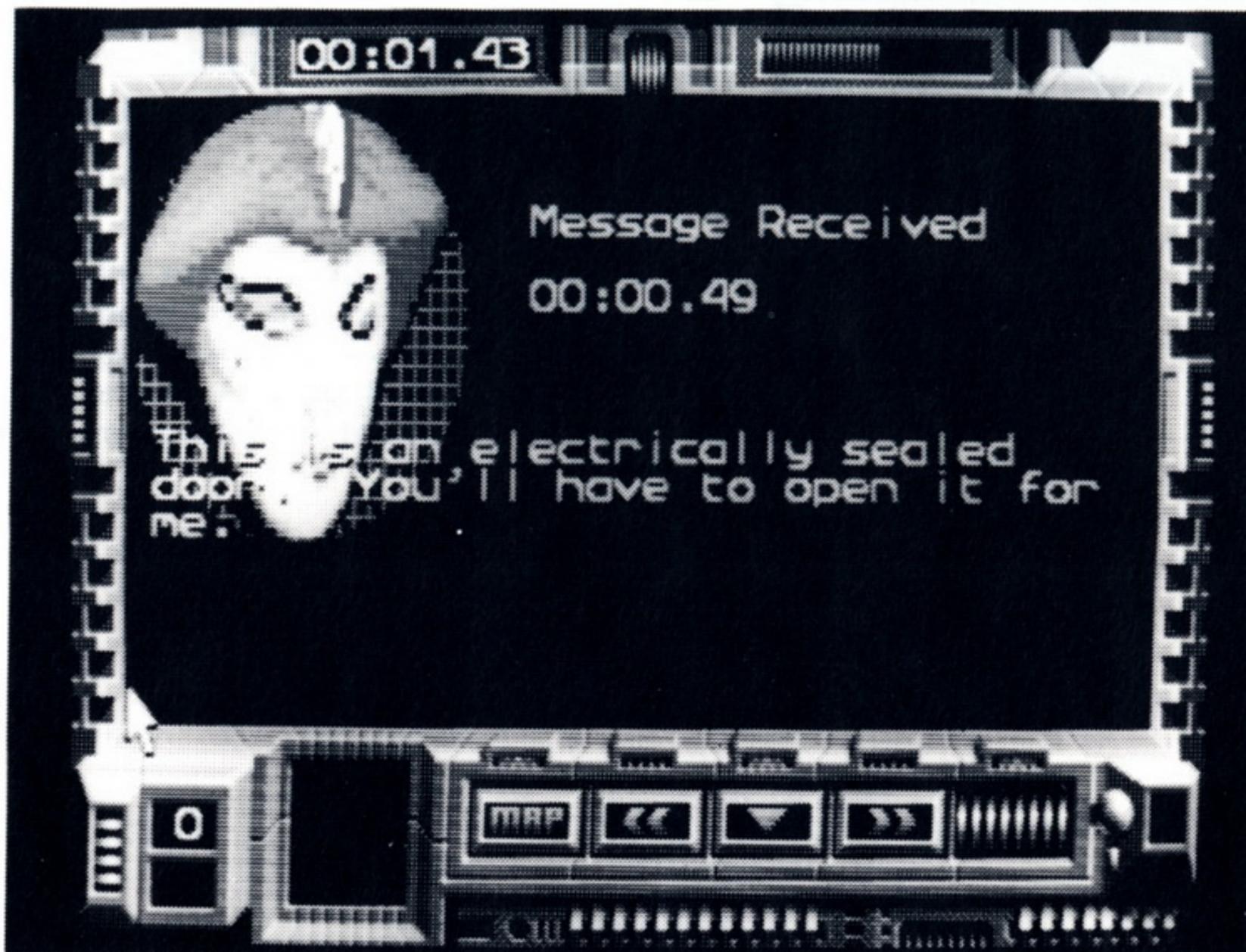
Dopo aver selezionato quest'icona, premete il pulsante sinistro del mouse quando il cursore si trova sul bersaglio. Quando appare il messaggio **LOCKED**, premete di nuovo il pulsante sinistro del mouse per lanciare un missile, quindi osservatelo mentre va a bersaglio.

CONSIGLIO

Usate i missili per distruggere gli oggetti tutte le volte che potete. I cannoni sparano due colpi — uno distrugge gli oggetti desiderati, l'altro si perde in lontananza e potrebbe distruggere altri oggetti.

SISTEMA DI MESSAGGI

Selezionate per visualizzare eventuali messaggi trasmessi da Kaf-E. Premete il pulsante destro del mouse per visualizzare l'intero messaggio. Leggete il messaggio — Kaf-E fornisce spesso delle informazioni utili relative all'ambiente in 3D.



GO TO BLUEPRINT
(ANDARE ALLA
PIANTA)

LOOK BACK
THROUGH MESSAGES
(ESAMINARE
I MESSAGGI
ALL'INDIETRO)

EJECT (EXIT)
(EIEZIONE
(USCITA))

LOOK FORWARD
THROUGH MESSAGES
(ESAMINARE
I MESSAGGI
N AVANTI)

DISPOSITIVO DI TRASCINAMENTO

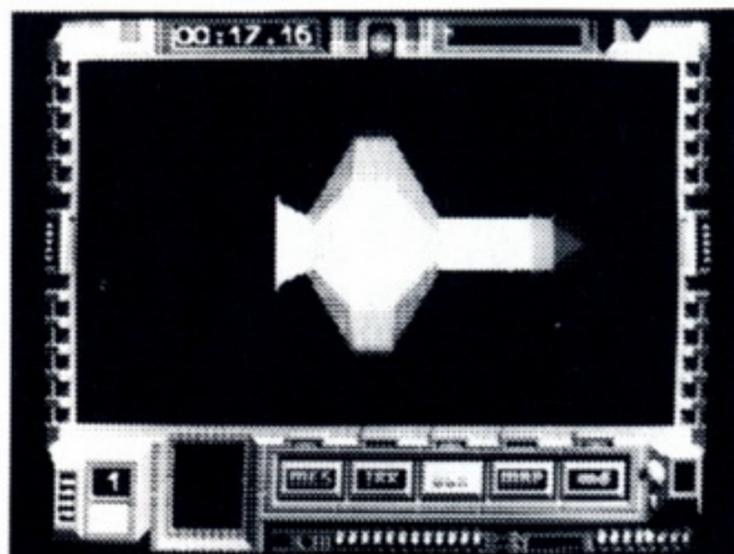


Vi permette di afferrare gli oggetti e spostarli altrove. Selezionate quest'icona, quando il cursore si trova sul bersaglio premete il pulsante sinistro del mouse per catturarlo.

CONSIGLIO

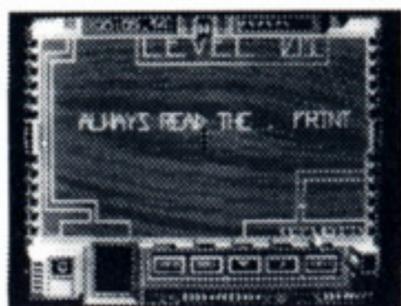
Alternativamente, usate il raggio trascinatore per tenere fermo un androide che tenta di fuggire in modo da poterlo colpire con un missile.

DISPOSITIVO DI AGGANCIO

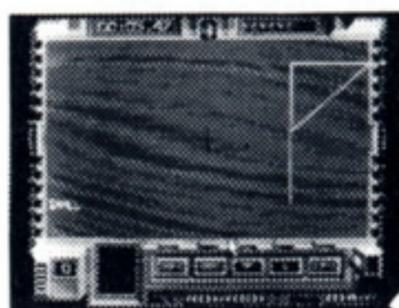


Vi consente di entrare in alcuni oggetti e di influenzarne il comportamento dall'interno, ad esempio, potete determinare l'orientamento delle piattaforme girevoli.

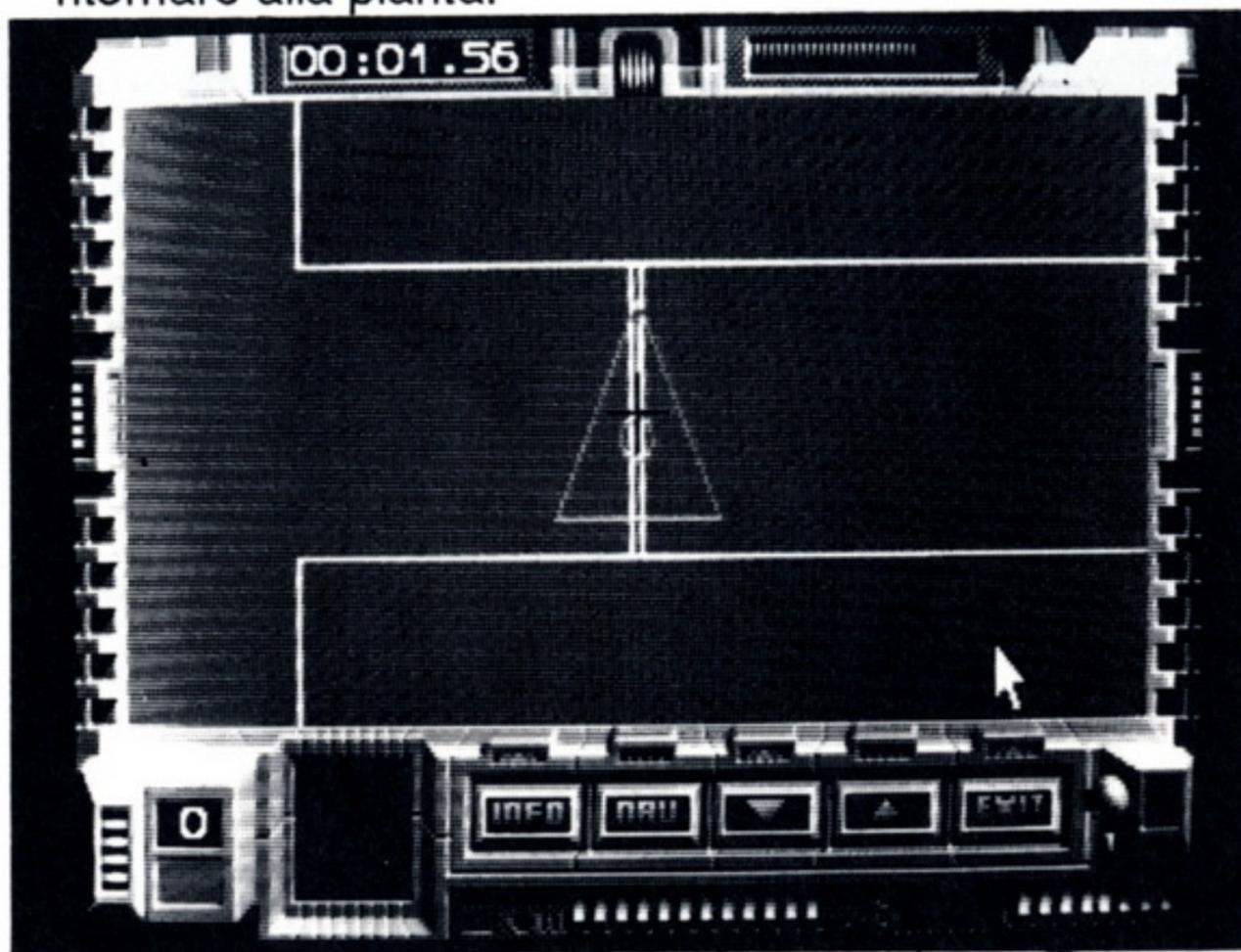
PIANTA DELL'EDIFICIO



E' qui che ha luogo l'ambientazione strategica del gioco. La pianta indica la disposizione di tutti i corridoi, stanze, porte ed altri dispositivi di sicurezza presenti nel livello in cui vi trovate attualmente. Osservate l'intera pianta attentamente — indizi importanti sono spesso nascosti. Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse, e spostate il mouse per far scorrere la mappa. Premendo il pulsante sinistro del mouse, la mappa visualizzerà la croce di collimazione. Premendo il pulsante destro del mouse si concentrerà su Kaf-E.



In questo modo saprete cosa cercare nell'ambiente tridimensionale. Collocate la croce di collimazione su un oggetto, clickate quindi su quest'icona per ottenere delle informazioni. Premete il pulsante destro del mouse per stampare tutti i dettagli. Premete il pulsante sinistro del mouse in qualsiasi momento per ritornare alla pianta.



INFORMATION
ABOUT
OBJECT
(INFORMAZIONI
SULL'OGGETTO)

LOCK NAVIGA-
TIONAL COMPUTER
(NAVCOM)
ONTO A SYSTEM
(BLOCCARE IL
COMPUTER DI NAVIGAZIONE SU UN SISTEMA)

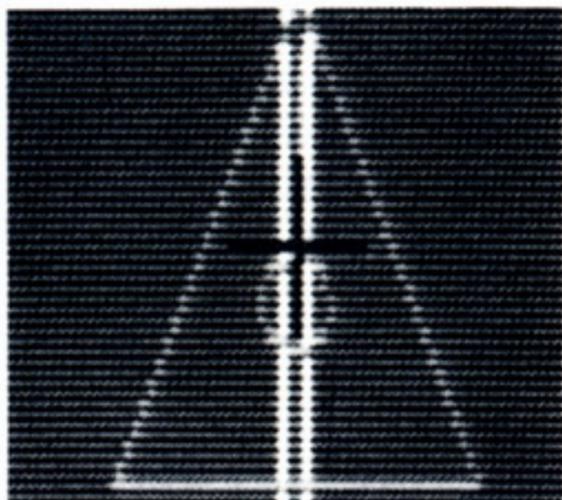
DECREASE
MAGNIFICATION
(DIMINUIRE
L'INGRANDIMENTO)

INCREASE
MAGNIFICATION
(AUMENTARE
L'INGRANDIMENTO)

EXIT TO 3D
ENVIRONMENT
(USCITA ALL'
AMBIENTE IN 3D)

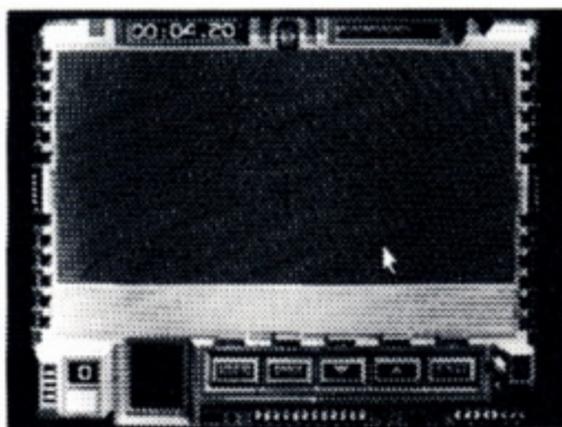
ICONE DELLA PIANTA

KAF-E



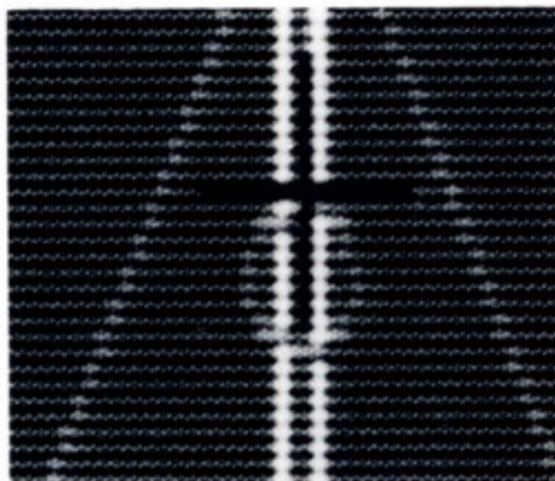
La protegge in qualunque momento.

ANDROIDE DEI SERVIZI DI SICUREZZA



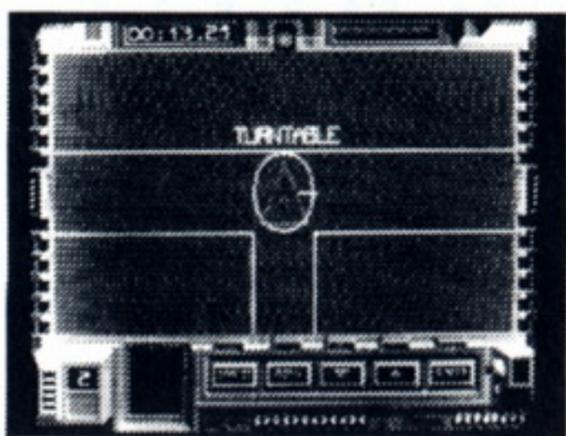
Viene messo in moto da Cuscinetti a Pressione e Televisioni a Circuito Chiuso.

PORTA



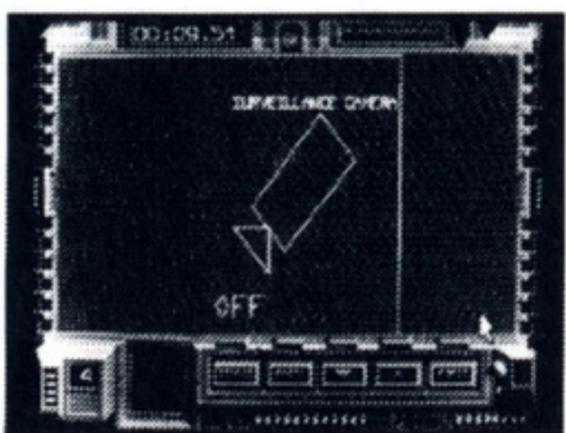
Le porte chiuse fermano Kaf-E ma non gli Androidi del Servizio di Sicurezza.

PIATTAFORMA GIREVOLE



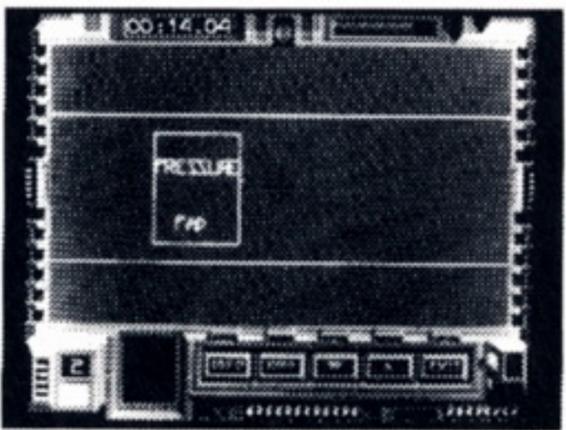
Fa cambiare la direzione dell'Androide, in modo che vada nella stessa direzione in cui si trova la piattaforma, ma fa fermare Kaf-E. Agganciate una Piattaforma Girevole e usate il pulsante sinistro del mouse per farla girare. Il pulsante destro del mouse permette di uscire. NB: per far sì che Kaf-E continui nella stessa direzione, entrate ed uscite dalla piattaforma girevole senza modificarne l'orientamento.

TELEVISIONE A CIRCUITO CHIUSO



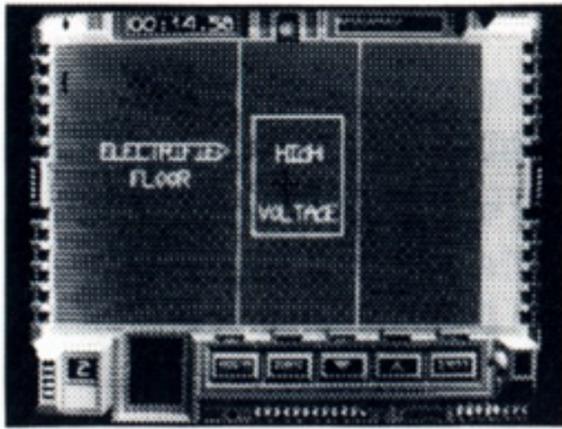
Alcune televisioni attivano gli Androidi del Servizio di Sicurezza. Per disattivarli dovete distruggere tali impianti.

CUSCINETTI A PRESSIONE



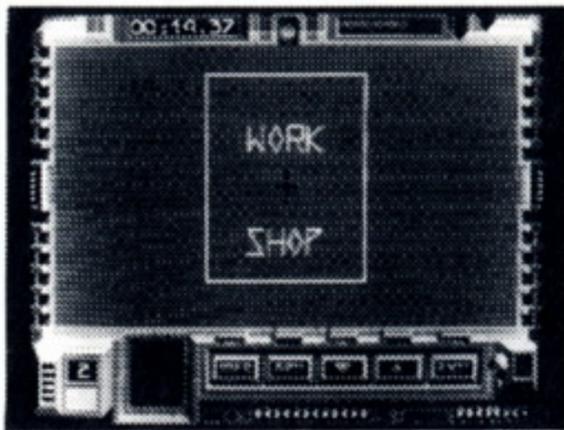
Alcuni Cuscini a Pressione attivano gli Androidi del Servizio di Sicurezza.

PAVIMENTO ELETTRIFICATO



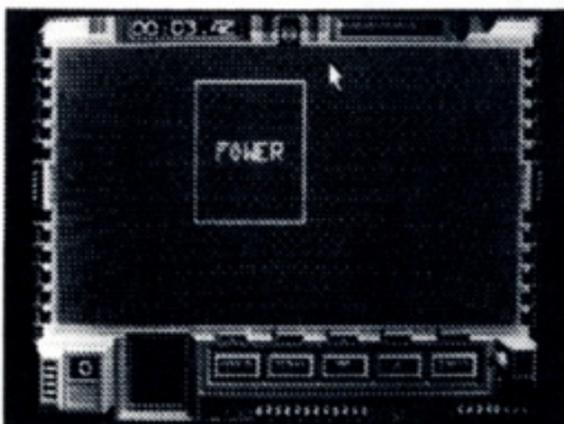
E' fatale al tocco, dopo di che si disattiva. E' consigliabile dirigere gli Androidi su questo tipo di pavimento.

LABORATORIO



Entrate in un Laboratorio per clonare i componenti distrutti per sbaglio. Usate il pulsante destro del mouse per selezionare il componente desiderato e lanciarlo nell'ambiente in 3D. Ora uscite ed usate il Raggio Trascinatore per spostare l'oggetto nella posizione desiderata. NB: Quando ricollocate un oggetto nella sua sagoma esterna originale, posizionatelo il più precisamente possibile, prima di disattivare il Raggio Trascinatore.

SISTEMA ENERGETICO



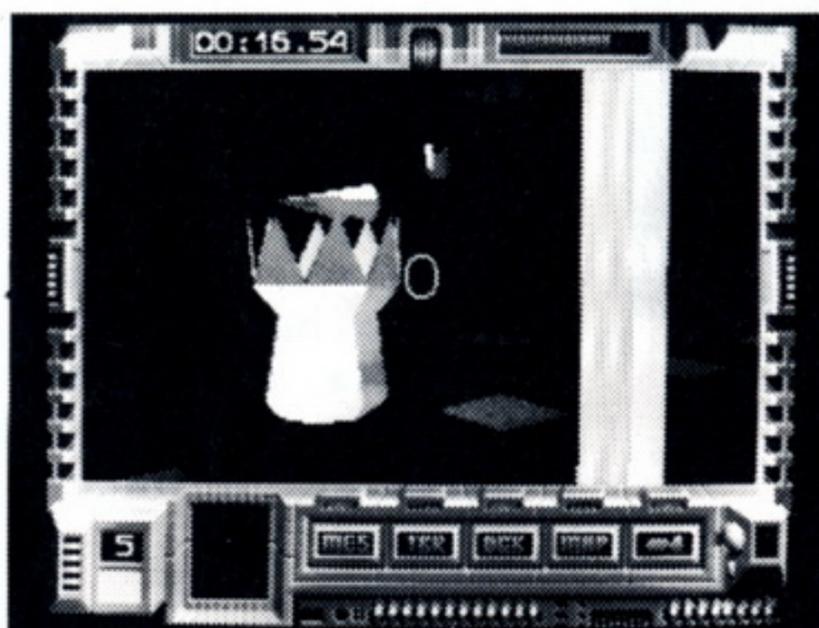
Agganciateli per reintegrare la vostra energia. Dopo l'uso, i Sistemi Energetici vengono distrutti.

I Sistemi di Difesa

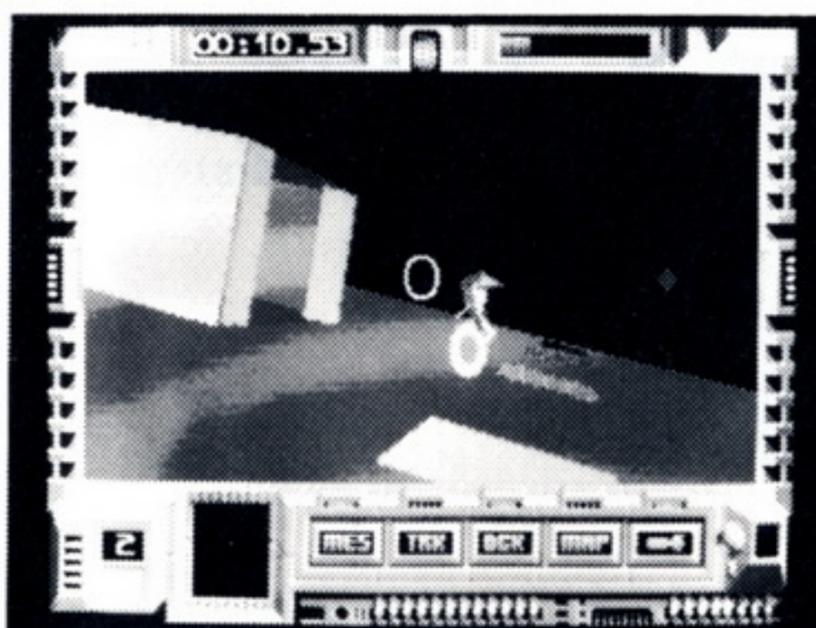
In seguito al vostro arrivo nel suo 'dominio', il Sistema di Difesa del Computer viene attivato. I Generatori in volo e con base a terra producono Androidi per il Servizio di Sicurezza, la maggior parte dei quali attaccherà Chad. Usate i vostri cannoni contro gli Androidi, o meglio ancora, eliminate i Generatori con i missili prima che gli Androidi da loro scaturiti vi catturino.

CONSIGLIO

Se non riuscite a liberarvi di un Androide dalla vostra coda, provate a volare all'indietro o a modificare la vostra vista prima di aprire fuoco.



CACCIA



RANE SU MONOCICLI (!)

INIZIO VELOCE

COSA FARE PER COMPLETARE IL LIVELLO UNO

PREMETE il pulsante sinistro del mouse per iniziare.

DOPO che la sequenza animata è stata visualizzata entrate nel tunnel. Seguite la Guida, evitando i muri ed i Cavi di Dati, ed uscite attraverso l'iride alla fine del tunnel per entrare nell'ambiente in 3D.

PREMETE e tenete premuto il pulsante destro del mouse, premete quindi quello sinistro per attivare il cursore a forma di freccia. Clickate su MAP per vedere la pianta per il Livello Uno.

PREMETE il pulsante destro del mouse per visualizzare l'icona di Kaf-E.

AUMENTATE il grado di ingrandimento per vedere più dettagli.

OSSERVATE Kaf-E mentre si dirige verso la porta chiusa nella zona della portineria. Invierà un messaggio, che farà lampeggiare la spia ed attivare un suono.

CLICKATE su EXIT quindi su MESS per visualizzare il messaggio di Kaf-E.

CLICKATE su MAP per ritornare alla pianta.

Zumate sull'angolo in alto a destra della pianta. Osservate che la televisione di sorveglianza a circuito chiuso è ACCESA. Clickate su INFO per visualizzare le informazioni relative. Uscite alla pianta.

CLICKATE su NAV per ricevere il messaggio NAVCOM LOCKED.

USCITE al mondo in 3D. Le frecce sulla schermata di gioco vi indirizzeranno verso il componente che rappresenta la televisione.

USATE un missile per distruggere la forma quando la trovate. Selezionate un missile, premete il pulsante sinistro del mouse quando il cursore si trova sul bersaglio, quindi quando ricevete la conferma LOCKED, premete nuovamente il pulsante sinistro del mouse per lanciare il missile. Ora rilassatevi ed osservate il missile mentre va a bersaglio e distrugge il componente.

RITORNATE alla pianta. La televisione a circuito chiuso dovrebbe ora essere SPENTA. Ora è la volta della porta...

SPOSTATE la croce di collimazione sulla porta chiusa di fronte a Kaf-E. Clickate su NAV, e quando appare il messaggio NAVCOM LOCKED, clickate su EXIT, quindi cercate e distruggete la porta per aprirla.

KAF-E percorrerà ora il corridoio, passerà oltre la televisione a circuito chiuso disattivata ed un'altra attivata. Questa mette in moto un Androide del Servizio di Sicurezza, ma nonperate — Kaf-E lo manca per un soffio al raccordo prima della Zona di Controllo.

DISTRUGGETE la porta per permettere a Kaf-E di entrare nella Zona di Controllo, e quindi distruggete la porta che dà nella stanza dell'Ascensore. Quando Kaf-E raggiunge l'ascensore, selezionate NAV e cercate l'iride per accedere al prossimo livello. Entratevi ed affrontate il tunnel per passare al Livello Due, dove vi aspettano pericoli ancora maggiori...

MP1X-INT3

© 1989 Mirrorsoft Ltd

The computer program and all its associated documentation and materials are protected by International Copyright Laws. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

INTERPHASE Programmed By: Adrian Stephens
Story & Design By: Dean Lester, Simon Knight
3D Shapes Designed By: Danny Emmett
Console Drawn By: Mark Coleman



IMAGEWORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON, SE1 OSW.
Tel: 01 928 1454 Fax: 01 583 3494

