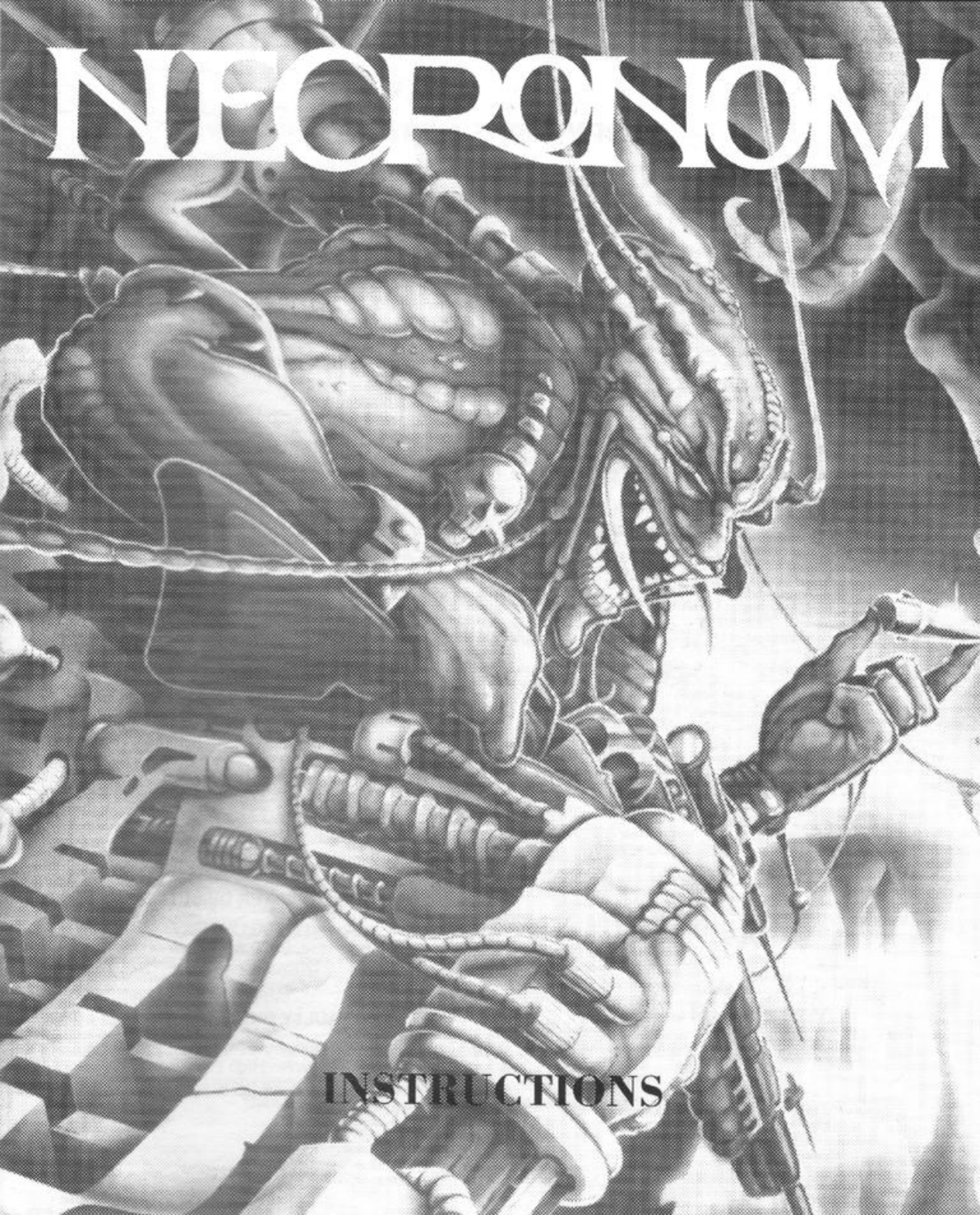


NECRONOM



INSTRUCTIONS

NEW LINEL PRODUCTS

TRADERS

A state-of-the-art strategy game for up to four players. In this fun and addictive trading game you must battle it out to gain economic supremacy on a distant planet. The proprietor, Fat-Mike, has an insatiable hunger for snails so keep him well-fed or you must face his wrath. Traders guarantees many hours of fun. Soon on Amiga and ST and PC Comp.

THE NEVERENDING STORY II

Join Bastian on the wings of his imagination to an all new adventure in Phantasia.

Can you save Phantasia..? A mega Arcadegame with six (6) different subgames. Visit the Silver City, meet Falkor and fight against the evil giants until you meet Xaide for the final battle between good and bad.

Phantasia is in your hands... Help the Childlike Empress...

Soon on Amiga, PC comp. C64, Spectrum and Amstrad.

LORDS OF THE SEA (1000 B.C.)

This is a very complex strategy game based upon the rivalry of the Greeks and Phoenicians in the mediterranean area. Although packed with arcade sequences, these can be turned off for the more serious strategist. 1000 B.C. boasts a highly detailed game-world where you must trade with other towns for over two dozen products, search for mines, build factories, recruit soldiers and build war fleets. Trading acumen will be required to cope with inflation and economic collapses, not to mention the replacement of bartering by a modern monetary system. On the military side, you must send spy-ships into enemy territory to monitor military movement, sneak fleets of warships behind enemy defences and take over towns that cannot be bribed. Add to this an RS-232 option that allows two players to battle it out, even down a modem, and you have the most well implemented strategy game available. Soon out on PC, with ST and Amiga to follow.

COPYRIGHT NOTICE

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code, is marketed by MERIMPEX Ltd., or as authorised by MERIMPEX Ltd., who own all rights therein. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time a license to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of a computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of LINEL's rights unless specifically authorised by MERIMPEX Ltd.

The product NECRONOM, its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of LINEL Switzerland, who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not, in whole or part, be copied, reproduced or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from LINEL Switzerland.

LINEL Products
MERIMPEX AG
Am Schrägen Weg 2
9490 Vaduz

Principality of Liechtenstein
Tel.: ..41 75 283 68 Fax.: ..41 75 206 56

COPYRIGHT © 1990/91 LINEL Switzerland

RETOUREN DEFEKTER DISKETTEN

LINEL ENTWICKLUNGEN
Güetlistrasse, 9050 Appenzell
Schweiz

FAULTY DISKS

LINEL, 24a White Pit Lane
Flackwell Heath, Nr. High Wycombe
Buckinghamshire HP10 9HR
ENGLAND

NECRONOM

Produced by: Markus Grimmer

Amiga version

Programmed by: LUNATIC SOFTWARE,

Martin Hall, James Thomas

Graphics + Animation by: Michael Tschoegl

Music and Sound FX: Michael Tschoegl

Technical support: Stuart Johnson

Instructions: Claudio Ambrosi

Illustrations: Markus Muckenschnabel

Package illustration: John The Brush Smyth

Package design: Markus Grimmer

Disk duplication: Copytec England

Layout: Brigitte Haller

Special thanks to: Forti Tschärner, Stephen Logue

Administrative support: Judith Bodenmann and Elfriede Grimmer

Amiga is a registered trade-mark of Commodore.
NECRONOM as well as all names and all other elements of the
booklet and the game are the Copyright of LINEL Switzerland
© 1990/91 LINEL Switzerland
Published by: Merimpex 1991, all rights reserved

NECRONOM- ANLEITUNG

Diese Anleitung wurde nach bestem Wissen und mit der grösstmöglichen Sorgfalt erstellt. Wir können jedoch keine Haftung übernehmen für Schäden, die wegen Fehlern in der Anleitung oder fehlender Informationen auftreten.

Sollten Sie eine defekte Diskette erhalten haben, so bitten wir Sie, nur die Diskette an die auf Seite 2 aufgeführte Adresse zurückzusenden. Wir werden bemüht sein, Ihnen raschmöglichst einen Ersatz zukommen zu lassen.

Wir können hingegen keine Haftung übernehmen für Schäden, die wegen fehlerhaftem oder fahrlässigem Gebrauch des Programmes durch den Kunden auftreten.

Amiga Computer vor dem Einlegen der Diskette immer für 10 sec. ausschalten. Dann Computer einschalten und NECRONOM-Diskette in das interne Laufwerk einlegen. Das Spiel startet automatisch.

Vor dem eigentlichen Spielbeginn erscheint ein Armaturenbrett, welches die zur Verfügung stehenden Waffensysteme auflistet:

FIREPOWER:	Schusskraft
SHIPSPEED:	Schiffsgeschwindigkeit
BULLETPOWER:	Kugeldurchschlagskraft
BULLETSPEED:	Kugelgeschwindigkeit
BOUNCING-BOMBS:	Springbomben
HOMING-MISSILES:	Zielsuchende Raketen
SHIELD:	Schutzschild

DISRUPTER
(SMART BOMBS):

zerstört alles auf dem Bildschirm

Die einzelnen Systeme können ein- oder mehrmals angeklickt werden, sodass ihre Energie steigt, je nachdem wieviele Systeme gleichzeitig zur Anwendung kommen sollen. Beide sind voneinander abhängig. Das heisst: je mehr Systeme gleichzeitig angeklickt werden, umso weniger Energie steht dem einzelnen am Anfang zur Verfügung. Eine sorgfältige Auswahl der Waffen und ihrer Energie ist demnach erforderlich.

Der Uebergang zum Spiel erfolgt automatisch. Während des Spiels können verschiedene Bonuspunkte durch Berührung eingesammelt werden. Diese aktivieren die Bouncing-Bombs und Homing-Missiles, oder gewähren einen Extrabonus/-leben.

Mit der Spacetaste oder dem linken Mausknopf kann man zwischen den verschiedenen Schussvarianten, welche mit den Tokens Bulletpower und Bulletspeed vorher eingesammelt worden sind, umschalten.

Der Schutzschild wird durch Betätigung der RETURN-Taste aktiviert, der Disrupter hingegen durch anhaltendes Drücken des Feuerknopfes. Das Schiff und das Spielfeld bewegen sich von links nach rechts, d.h. Joystick nach rechts - vorwärts fliegen links - bremsen, rückwärts fliegen oben - aufwärts in Horizontalstellung unten - abwärts in Horizontalstellung Am Ende jedes Levels gilt es ein Monster zu bewältigen. Dadurch gelangt man in den nächsthöheren Level.

Sei auf der Hut, denn gewisse bewegliche und unbewegliche Hindernisse sind nur durch Dauerbeschuss zu beseitigen. Nun zeig, was du kannst und erfülle die Mission NECRONOM !!!

NECRONOM

Man schreibt das Jahr 3257. Der Mars erstrahlt wie eh und je in hellem Rot.

Die Mauern des Oktagons, des interplanetarischen Rebellenhauptquartiers, welches seit Jahrhunderten im Tal der Verborgenheit seinen Sitz hat, geben einem das Gefühl von Stärke und Selbstbewusstsein. Der Zutritt ist erwartungsgemäss nur höchsten Vertretern der Kolonie gestattet. Seit ewiger Zeit gilt der rote Planet als Zufluchtsort für Verfolgte. Von hier aus starten die Rebellen ihre Stör- und Vernichtungsaktionen gegen das Böse.

Es ist die letzte Bastion von Aufständischen, welche noch den Mut und die Kraft aufbringen, sich dem Tyrannen der Galaxis und seinen Häschern entgegenzustellen und sich nicht seinem Joch zu beugen.

Doch die Widerstandskraft scheint immer mehr zu schwinden, Kriegsmüdigkeit breitet sich aus.

Das Böse trifft unterdessen Vorbereitungen für den alles entscheidenden Schlagabtausch. Es muss etwas geschehen. Ungewöhnlich grosse Betriebsamkeit ist im Oktagon ausgebrochen. Erstaunen und Verwirrung hat sich unter den Anwesenden verbreitet,

denn ein geheimnisvolles Raumschiff ist ganz in der Nähe gelandet.

Die Maschine wird nach kurzer Inspektion ins Innere transportiert und eingehender untersucht. Woher kommt das Raumschiff, das den seltsamen Namen Coracon 23-2 trägt? Wer war die Besatzung? Warum ist es gerade hier gelandet?

Fragen über Fragen, doch kaum eine plausible und befriedigende Antwort. Programmanalysierer versuchen fieberhaft, den Schutzcode des Bordcomputers zu knacken, um mögliche gespeicherte Informationen, welche die Situation klären könnten, zu erfassen. Dutzende von Analytikern durchforsten die Datenbanken in der Hoffnung,



auf weitere Indizien und alte Akten zu stossen.

Im medizinischen Laboratorium studieren inzwischen die Aerzte ihrerseits die leblose Besatzung, um Angaben über Alter und Todesursache zu erhalten. Tag und Nacht wird gesucht und experimentiert. Welches Geheimnis birgt Coracon 23-2? Endlich. Der Zugriff zum Bordcomputer ist geglückt.

Gebannt folgen die Anwesenden den Worten einer fremden, von Müdigkeit gezeichneten Stimme: „Logbuch 2753,9. Hier spricht Commander Tom Jones vom Raumschiff Coracon 23-2.

Wir schreiben das Jahr 2753, und ich weiss nicht, wann und ob wir jemals nach Hause zurückkehren werden. Jedenfalls halte ich es für meine Pflicht, meine Vorgesetzten vom Misserfolg der Mission Necronom in Kenntnis zu setzen, sofern dies noch von Interesse ist.“ Das Jahr 2753? Das Schiff ist 500 Jahre alt? Unglaublich! Und Necronom. Was bedeutet Necronom? Von welcher Mission spricht der Commander? Wieder geht die Suche in den Datenbanken los.

Es ist, als hoffe man, eine Stecknadel im Heuhaufen zu finden. Schliesslich: „Mission Necronom. Top Secret. Höchste Dringlichkeitsstufe.“ Natürlich. Vor etwa 500 Jahren wurde unser Sonnensystem von Wesen einer anderen Welt bedroht.

Vorerst gaben diese vor, an einem intergalaktischen Handelsabkommen interessiert zu sein, zeigten jedoch rasch ihr wahres Gesicht. Sie eroberten fast die gesamte Galaxie. Lediglich vereinzelte Rebellenkolonien setzten sich zur Wehr.

„Meine Aufgabe bestand darin, zum feindlichen Hauptquartier, das die Bezeichnung Necronom erhielt, vorzudringen und es zu zerstören, in der Hoffnung, dass durch das Fehlen eines Oberbefehlshabers die feindli-

che Armee auseinanderbrechen würde.

Mir wurde ein hypermodernes Raumschiff zur Verfügung gestellt, mit allen denkbaren Waffensystemen bestückt, eine komplette, ultimative Neuentwicklung. Wir wussten nur annähernd die Entfernung zum Operationsziel und nahmen an, dass die Ausserirdischen sich zahlreichen Planetensystemen bemächtigt und diese wohl zu militärischen Stützpunkten umfunktioniert hatten. Ich hatte nur eine geringe Aussicht auf Erfolg.

Schritt für Schritt kämpfte ich mich durch die feindlichen Linien, zerstörte Installationen auf Luna, Phobos und Delos, kam so meinem Ziel näher. Bei Callisto fiel ich einem Hinterhalt zum Opfer. Trotz heftiger Gegenwehr wurde mein Raumschiff schwer getroffen. Ich bangte um den Erfolg der Mission. Doch auch diesmal konnte ich einen Sieg davontragen. Mühevoll, aber immerhin.

Pluto, Ganymede, Io und Titan waren weitere Etappen. Ich zerstörte alles, was meinen Weg kreuzte. Ich war erfüllt von Wut, Hass und Verzweiflung. Auf Europa machte ich einen Gefangenen. Zuerst hatte ich die Absicht, ihn zu töten, doch dann, ich weiss nicht wie, schlossen wir Freundschaft. Er schloss sich mir an.

Es ist seltsam, nachdem wir gelernt hatten uns zu verständigen, merkten wir, dass die Unterschiede grösstenteils äusserlicher Natur waren. In unseren Gedanken, Hoffnungen, Wünschen, Glauben entdeckten wir manche Ähnlichkeiten, wir fühlten uns geistesverwandt.

Ich nannte ihn Europa, nach dem Planeten, wo ich ihn traf. Europa war mir in meiner Mission ein unentbehrlicher Helfer, denn er versorgte mich mit hilfreichen Informationen. Er selber wollte sein Volk aus der Tyrannei führen, ihm die Freiheit schenken.

Nachdem Juno und Argo zerstört worden waren, führte mich Europa zu Necronom, dem Hirn der ausserirdischen Kriegsmaschinerie.

Ich erstarrte beim Anblick von Necronom. Noch nie hatte ich so etwas gesehen. Mir stockte der Atem. Necronom war ein riesiger, absonderlicher Planet, eine Art lebende Höhle. Der Eingang war mit schleimiger, purpurrotleuchtender Masse überzogen. Im Innern waren die Wände mit wabernden, ekelerregenden, Zellklumpen übersät.

Und das ist mein Operationsziel? „Wir mussten eine Schwachstelle finden“...

Der Commander unterbricht seine Erzählung und ringt beschwerlich nach Atem. „Doch im entscheidenden Augenblick fielen unsere Systeme aus. Ich konnte mit Mühe und Not fliehen.

Europa hatte wohl weniger Glück, jedenfalls habe ich ihn nie mehr wieder gesehen. Und das stimmt mich traurig. Mein Bericht endet hier. Ich werde mich nun in Tiefschlaf versetzen, in der Hoffnung, irgendwann von meinesgleichen geweckt zu werden. Logbuch 2753,9. Coracon 23-2. Sein Kommandant Tom Jones.“

Mit versteinerten Mienen verbleiben die Zuhörer im Oktagon eine endlose Weile in Grabesstille. Plötzlich geht ein Raunen durch die Menge. Endlich. Endlich besitzen wir wertvolle Informationen über unsere Feinde, und vor allem ein genaues Datum.

Dieser seit Menschengedenken dauernde Krieg steht vor einer entscheidenden Wende.



Richtig. Wir bestücken die Maschine mit den neuesten Waffen, versetzen sie mittels Zeitsprung wieder um 500 Jahre zurück und schreiben die Geschichte neu...

Ein Pilot ist schon gefunden, und das bist du. Zeig, was du kannst, führ den tödlichen Auftrag erfolgreich durch. Zerstöre Necronom und ändere den Verlauf der Geschichte.

ISTRUZIONI - NECRONOM

Questo manuale di gioco è stato redatto con la massima accuratezza possibile. Non possiamo però assumere alcuna responsabilità per danni attribuibili ad errori nelle seguenti note o ad informazioni incomplete.

Nel caso il programma acquistato presenti un qualsiasi difetto di fabbricazione la preghiamo di volercelo ritornare, assieme al manuale di gioco e all'imballaggio originale (vedi indirizzo a margine). Ci impegneremo a sostituirlo immediatamente. Tuttavia non possiamo assumere alcuna responsabilità per danni provocati dall'uso errato o negligente del prodotto da parte dell'acquirente.

Prima di inserire il dischetto NECRONOM lasciare spento il computer per almeno 10 secondi. In seguito accendere il computer ed inserire il dischetto NECRONOM nel drive interno. Il programma parte automaticamente.

All'inizio del gioco sullo schermo appare un cruscotto il quale elenca i diversi sistemi di offesa e difesa di cui l'astronave è munita:

FIREPOWER	Potenza di sparo
SHIPSPEED	Velocità dell'astronave
BULLETPOWER	Potenza del proiettile
BULLETSPEED	Velocità del proiettile
BONCING-BOMBS	Bombe rimbalzanti
HOMING-MISSILES	Razzi a mira sicura
SHIELD	Scudo difensivo
DISRUPTER	Bombe a devastazione totale



Ogni singola arma necessita di energia per funzionare. Basta cliccare una o più volte sull'apposito nome e questa aumenta. All'inizio l'energia globale è limitata, però aumenta nel corso del gioco. E' necessario scegliere con cura l'arma da usare. Infatti più armi si vogliono avere a disposizione meno energia c'è per ognuna di queste, e vice versa.

La velocità dell'astronave, ad esempio, sicuramente ha una certa importanza, se non altro per schivare o sfuggire agli attacchi nemici. La potenza e la velocità del proiettile aumentano talvolta l'effetto distruttivo, alcuni ostacoli vanno eliminati solamente con bombardamenti incessanti. Bouncing-Bombs, Homing-Missiles e Disrupter agiscono con maggiore potenza di devastazione, mentre lo scudo, ovviamente, è di grande aiuto in situazioni disperate.

Il gioco parte automaticamente dopo la scelta delle armi. Durante il gioco ci sono diversi Bonus da raccogliere i quali attivano i Bouncing-Bombs e gli Homing-Missiles (al massimo quattro ciascuno) oppure regalano una vita extra.

Con il tasto SPACE o con il tasto sinistro del Mouse è possibile passare da una variante di sparo all'altro, sempre che i Bonus che attivano i Bouncing-Bombs e gli Homing-Missiles siano stati raccolti in precedenza.

Lo scudo difensivo entra in azione premendo il tasto RETURN, il Disrupter invece premendo continuamente il pulsante di fuoco (Fire) del joystick.

L'astronave e l'area di gioco si muovono da sinistra a destra, cioè: joystick verso destra - volare in avanti, sinistra - frenare, volare all'indietro, su - salire in posizione orizzontale, giù - scendere in posizione orizzontale

Alla fine di ogni Level occorre superare un

mostro. Fatto questo il giocatore entra nel prossimo Level. Stai all'erta, il percorso è pieno di insidie inimmaginabili. Dimostraci la tua abilità e porta a termine la missione

NECRONOM

Anno Domini 3257. Marte da sempre è tinto di rosso. Le mura dell'Octagon, del quartier generale interplanetario ribelle, che da secoli risiede nella valle nascosta suggeriscono forza, consapevolezza e segretezza. Solamente ai più alti rappresentanti della colonia è concesso accedervi.

Il pianeta rosso è sinonimo di luogo di rifugio per ogni tipo di perseguitati. I ribelli, partendo da qui, si avventurano in azioni di disturbo e distruzione contro il Male, i Principi delle Tenebre. E' l'ultima bastione di insorti che trova ancora il coraggio e la forza per combattere il tiranno della galassia e i suoi segugi e che non si sottomette alla sua volontà. Però la forza di resistenza va costantemente diminuendo, i ribelli appaiono stanchi di combattere. Nel frattempo il Male sta progettando l'ultimo e decisivo attacco. Qualcosa deve accadere, altrimenti...

C'è grande movimento nell'Octagon. Tra i presenti vige lo stupore e lo stato d'allarme a causa di una misteriosa astronave atterrata nelle vicinanze. Dopo una breve ispezione essa viene trasportata dentro le mura ed esaminata scrupolosamente.

Da dove proviene l'astronave dal nome CORACON 23-2? Chi era l'equipaggio? Perché è atterrata proprio qui? Mille domande ma nessuna risposta plausibile.

Esperti d'informatica febbrilmente cercano di individuare il codice di sicurezza del computer di bordo, nella speranza di accedere a informazioni che potrebbero

chiarire la situazione. Decine di operatori perlustrano il banco dati in cerca di vecchi documenti. Nei laboratori i medici a loro volta analizzano l'equipaggio nell'intento di stabilire età e causa del decesso. Qual'è il segreto di CORACON 23-2? Finalmente, l'accesso al computer di bordo è stabilito.

Un volto sconosciuto, segnato dalla fatica, appare sullo schermo. Subito dopo una voce rieccheggia nell'auditorio tenendo a fiato sospeso chi ha la fortuna di ascoltarla: „Libro di bordo 2753,9. Parla il comandante Tom Jones dell'astronave CORACON 23-2. Anno Domini 2753, e veramente non so se e quando torneremo a casa. Comunque è mio dovere informare i miei superiori che la missione Necronom è fallita, sempre che ciò possa ancora interessare qualcuno.“

Nell'auditorio aumenta lo stupore. L'anno 2753? Quest'astronave conta 500 anni? Incredibile! E Necronom. Cosa significa Necronom? A quale missione si riferisce il comandante? Si riparte da capo, o quasi, vale a dire: è come voler trovare un ago nel pagliaio. Infine: MISSIONE NECRONOM. SEGRETO ASSOLUTO. PRIORITA' ASSOLUTA. Ma sì, ora tutto è chiaro.

500 anni fa il nostro sistema solare venne minacciato da esseri provenienti da un altro mondo. All'inizio ci fecero credere che fossero interessati in un accordo commerciale intergalattico, poi, quando era ormai troppo tardi, scoprimmo le loro vere intenzioni. Gli alieni, i Principi delle Tenebre, conquistarono praticamente l'intera galassia. Poche colonie ribelli soltanto riuscirono a difendersi. Ma poco a poco, una dopo l'altra dovette cedere alla supremazia militare dei nemici. Riprende il racconto

„Il mio incarico era quello di raggiungere e distruggere il quartier generale nemico,

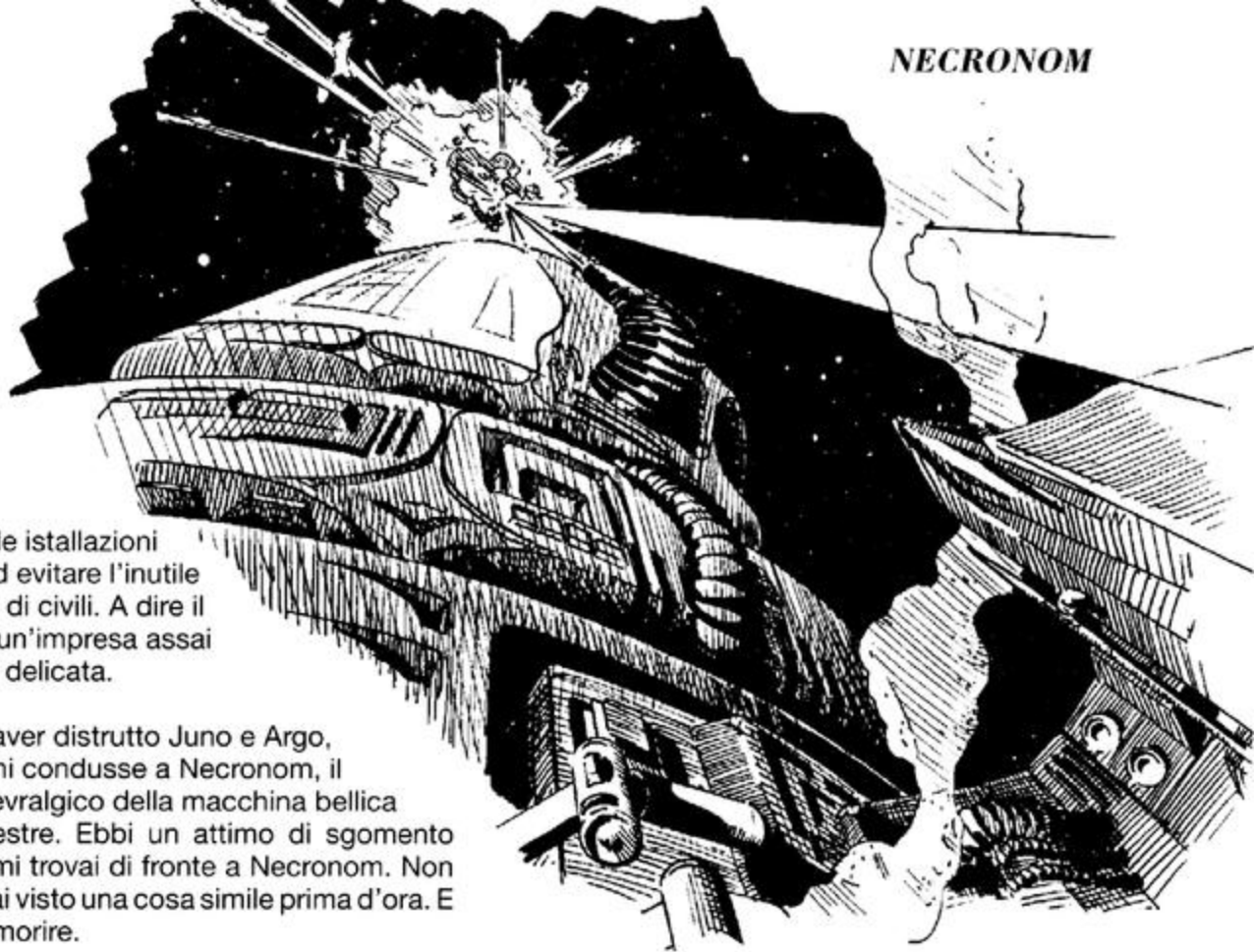
denominato Necronom, nella speranza che ciò potesse creare una disorganizzazione fatale all'interno dell'esercito alieno. Non credo che questo piano sia stato, nemmeno in parte, coronato da successo, chissà.

Avevo a disposizione un'astronave modernissima dotata di armi inimmaginabili, una vera e propria macchina della morte. Non conoscevo la distanza che ci separava dalla nostra destinazione però supponevamo che gli alieni avessero installato delle basi su diversi pianeti. E così fu. Evidentemente tutti contavano su di me. Ero l'ultima speranza ed avevo una probabilità su mille per sopravvivere, ma l'avrei sfruttata.

Poco a poco riuscì a penetrare lo schieramento nemico annientando le installazioni su Luna, Phobos e Delos. Stavo procedendo meglio di quanto non pensassi, malgrado le numerose insidie che incontravo sul mio percorso. A Callisto mi tesero una trappola. Sferrai un disperato contrattacco. La mia astronave subì gravi danneggiamenti, però alla fine mi salvai. Dio che paura, temevo di morire, di non raggiungere lo scopo prefisso.

In seguito bersagliai Pluto, Ganimede, Io e Titan. Polverizzai tutto quello mi passò davanti, senza alcuna distinzione. Ce l'avrei fatta a resistere?

Su Europa feci un prigioniero. Dapprima ero deciso a ucciderlo, poi però, non so come, divenne mio amico. E' strano, dopo aver finalmente imparato a comunicare, scoprimmo che la diversità si limitava al nostro aspetto. Nei nostri pensieri, speranze, desideri e nella fede eravamo molto simili. Lo chiamai Europa, come il pianeta dove ci eravamo incontrati per la prima volta. Lui decise di assecondarmi nell'intento di liberare il suo popolo sottomesso dalla tirannia del Male. Dovetti promettergli di prendere di mira



soltanto le installazioni militari ed evitare l'inutile sacrificio di civili. A dire il vero era un'impresa assai difficile e delicata.

Dopo aver distrutto Juno e Argo, Europa mi condusse a Necronom, il centro nevralgico della macchina bellica extraterrestre. Ebbi un attimo di sgomento quando mi trovai di fronte a Necronom. Non avevo mai visto una cosa simile prima d'ora. E mi senti morire.

Necronom era un pianeta gigantesco dall'aspetto singolare, una sorta di caverna vagante. L'entrata era coperta da una massa glutinosa e fosforescente, mentre le pareti interne erano cosparse di ammassi cancerogeni e pullulanti, decisamente repellenti.

E' questa la mia destinazione? - mi domandai inorridito. Traspirai incessantemente. Era necessario individuare il tallone d'Achille dove Necronom potesse venir colpito letalmente. E con l'aiuto di Europa lo trovai."

Il comandante interrompe il racconto respirando affannosamente. „Nel momento decisivo, però, i nostri sistemi di comando subirono un guasto. Riusco a fuggire in qualche modo, ma non vidi mai più Europa. E questo mi rende molto triste. Il mio rapporto termina qui. Sono stanco. Voglio riposare un

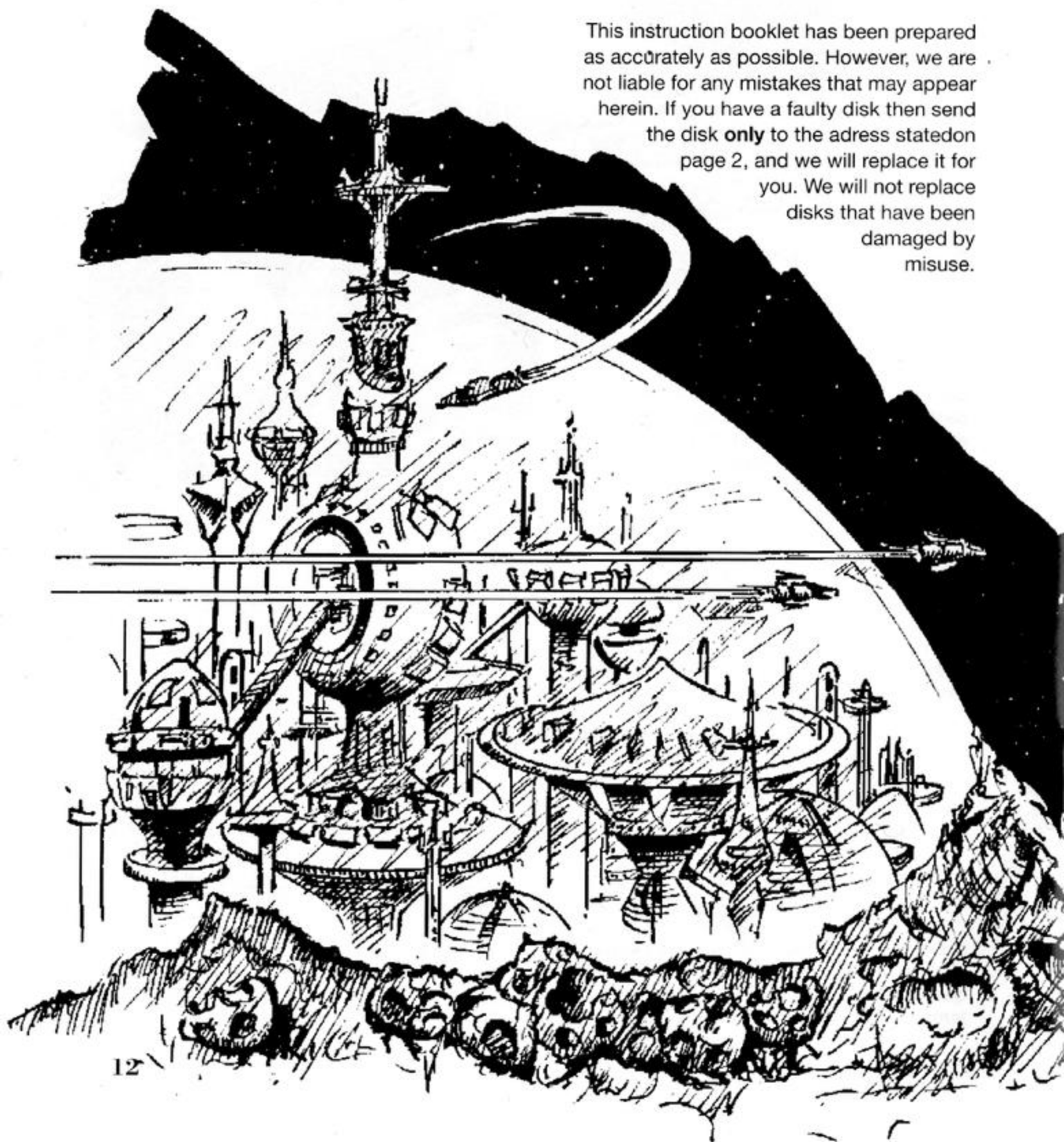
po', sperando che qualche amico mi trovi e metta fine a questo incubo. Libro di bordo 2753,9. Coracon 23-2. Comandante Tom Jones."

Per un attimo interminabile il silenzio assoluto avvolge gli ascoltatori impietriti. Improvvisamente un mormorio si alza. Finalmente. Finalmente siamo in possesso di informazioni preziose e soprattutto di una data specifica. Questa guerra che da secoli rende la nostra vita un inferno è ad una svolta. Rimettiamo in sesto l'astronave e dotiamola di armi potentissime. Poi, con un salto nel tempo, la trasferiamo di 500 anni nel passato e riscriviamo la storia.

Abbiamo già trovato il pilota: sei tu ! Dimostraci la tua abilità e conduci a termine questa missione. Distruggi Necronom e modifica il corso della storia.

INSTRUCTIONS

This instruction booklet has been prepared as accurately as possible. However, we are not liable for any mistakes that may appear herein. If you have a faulty disk then send the disk **only** to the address stated on page 2, and we will replace it for you. We will not replace disks that have been damaged by misuse.



LOADING INSTRUCTIONS

Switch off the Amiga computer for 10 seconds. Then switch on the computer and put NECRONOM-disk into the internal drive. The program starts automatically. At the beginning a dashboard appears displaying the following weapons:

FIREPOWER, SHIPSPEED,

BULLETPOWER,

BULLETSPEED, BOUNCING-BOMBS,

HOMING-MISSILES, SHIELD and

DISRUPTER (SMART BOMBS).

Each weapon needs energy to work. You only have to click once or several times onto the name to increase its energy. First the global energy is limited but it increases during the game. So choose accurately your weapons because the more weapons you take the less energy is available for each one, and vice-versa.

The shipspeed, for example, surely has a certain importance. It enables you to avoid the attacks of your enemies. Bulletpower and bulletspeed increase sometimes the destruction effects, some obstacles may be eliminated only by non-stop-firing. Bouncing-bombs, homing-missiles and disrupter work with an elevated devastation power, whereas the shield is obviously a great help in desperate situations.

The main game starts automatically after having chosen the weapons. During the game there are several bonuses to collect which activate the bouncing-bombs and the homing-missiles (4 each at the most) or give an extra-life. With SPACE or with the left mouse button you can pass from one firing mode to the other. To do so you must have collected some bonuses before.

The shield works by pressing RETURN and the disrupter by holding down FIRE. The ship and the screen move from left to right, i.e. Joystick right - fly ahead left - slow down, fly backwards up - up in horizontal position down - down in horizontal position At the end of each level you have to cope with a monster. After that you enter the next level.

Look out, there are several insidious enemies who are seeking your life. Take a chance and accomplish mission NECRONOM!

NECRONOM

A.D. 3257. Mart is shining with fascinating light red colour.

The walls of the octagon, the rebel's interplanetary headquarter situated in the valley of secrecy, show strength, self-confidence and reserve.

Only the highest representatives (VIPs) of the colony are allowed to enter. The red planet for ages has been the place of refuge for every kind of persecutees. The rebels start from here their activity of disturbance and distruction against the Evil, the princes of darkness. It's the last bastion of insurgents summoning up courage and strength to oppose to the tyrants of the galaxy and letting them not be subdued. But the power of resistance seems to decrease more and more. The fighting spirit is going to disappear. In the meantime the evil is preparing for the last decisive struggle/fight. Something must happen.

Unusually great activity has broken out inside the Octagon. People are astonished and confused because of a mysterious spaceship which has landed near at hand. They decide to examine it thoroughly. Where does the spaceship called Coracon 23-2 come from? Who was the crew? Why has it landed here? A lot of questions but no plausible answer?

Analysts try feverishly enlightening to crack the board computer's security code to get some information. Dozens of operators search through their databanks hoping to find old files. In the medical labatory physicians dissect the dead crew with intent to know age and cause of death. Everybody works incessantly day and night. Which secret does Coracon 23-2 conceal? Finally. The security code has been cracked. Silence rules. Everybody is captured by the strange, tired

voice which echoes through the auditorium: "Log-book 2753,9. Commander Tom Jones from spaceship Coracon 23-2 speaking. A.D. 2753, and I don't know when and if we ever will get back home. Anyway, I have the obligation to inform my superiors that the mission Necronom has failed, as far as it may be still interesting and important."

A.D. 2753? The ship is 500 years old? Incredible! And Necronom. What's Necronom? What mission is the commander telling us about?

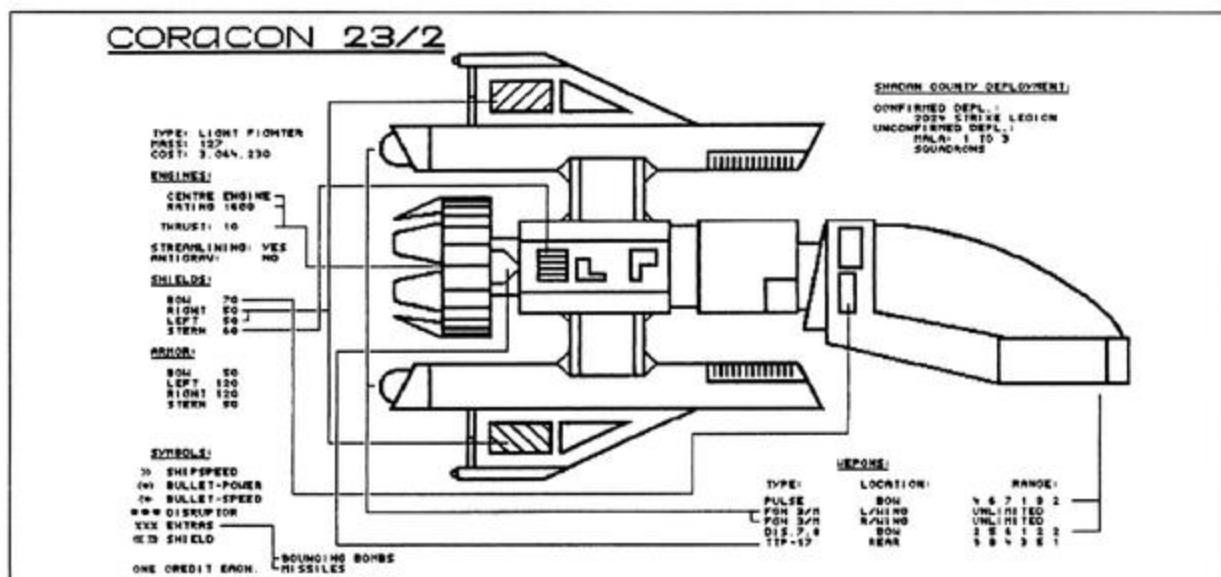
And once again the boys hunt for the pin. At last: "Mission Necronom. Top Secret. Top Priority."

Right. About 500 years ago our sunsystem was inrited to join in an intergalactical trade agreement, but soon they took off their mask. The extraterrestrials, the princes of darkness conquered almost the whole galaxy. Only a few rebel's colonies put up a fight.

"My mission was to reach and destroy the enemy headquarters called Necronom, so that the hostile army would fall apart. I don't know if the plan has succeeded, but I hope it has in any case. I was equipped with a hypermodern spaceship with all imaginable weapons, the ultimate machine type.

We only knew the approximate distance of our destination and supposed that military bases were installed on several planets.

It was clear: I am the last hope and I have just a little chance to succeed. But I'll make use of it. Step by step I fought my way through the enemy lines and destroyed bases on Luna, Phobos and Delos. On Callisto I was ambushed and my ship was damaged. But I struggled for my life and my mission, was afraid and finally barely won. After that I passed on Pluto, Ganymede, Io and Titan.



I felt furious, odious and despairing. Would I hold out to the end?

On Europa I took a prisoner. First I wanted to kill him, but then, don't ask me why, we became friends. It's strange to say, after having learned to communicate we realized that we differed only externally. Our thoughts, hopes, wishes and faith were quite the same. I called him Europa, like the planet where we had met for the first time. He joined my mission and revealed himself as an indispensable assistant. Europa wanted to free his people from tyranny. So I had to promise not to sacrifice civilians but to aim only to military objects.

Honestly a quite difficult and delicate enterprise. After having destroyed Juno and Argo, Europa guided me to Necronom, the brain of the alien's war machinery. I got paralyzed as I stood in front of it. I had never seen something like that in my whole life. My heart ceased to beat. Necronom was a huge planet, a kind of wandering cane. The entrance was covered with a slimy, purple-shining substance. The walls inside were dotted with bubbling, disgusting cellular

clots. And this is my aim?, I thought frightenedly. Cold sweat poured. We had to find the weak point, where Necronom would be hit hard. And we found it."

The commander pauses for breath. "Suddenly our systems failed. I barely managed to flee. Europa really wasn't lucky, I never saw him again. It's sad. My report ends here. I will lay down and sleep a while. I hope some friends will wake me up some time.

Log-book 2753.9. Coracon 23-2. Commander Tom Jones."The auditorium stays in complete silence for an endless while. Suddenly a murmur goes around.

At last we have valuable information about the aliens, and, above all, a specific date. This terrible war is at a turning-point. Right, we equip the machine with the newest, ultimate weapons and transfer it back to the year 2753 and rewrite the history. We have already found the pilot. It's you. Take a chance and save us. Destroy Necronom and change history.
