

DEUTSCH/  
FRANÇAIS

# VIRTUAL WORLDS™

THE 3D GAME COLLECTION



incentive  
*The Award Winners*

■ DRILLER

DOMARK

# DRILLER™

avec FREESCAPE™

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### AMIGA:

Réamorcez votre machine et insérez la disquette portant l'étiquette Driller/Total Eclipse. Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché.

### ATARI ST

Réamorcez votre machine et insérez la disquette portant l'étiquette The Crypt, Driller et Total Eclipse. Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché.

### IBM 3.5"

Insérez la disquette portant l'étiquette Driller/Total Eclipse. Au message, tapez : CD DRILLER (Return)

DRILLER

### IBM 5.25"

Insérez la disquette portant l'étiquette Driller. Au message, tapez :

DRILLER

### COMMODORE 64

#### Disquette:

Insérez la disquette et tapez LOAD""",8,1

Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché.

#### Cassette:

Gardez la touche Shift enfoncée et appuyez sur run/stop, puis démarrez la cassette.

### SPECTRUM

**Cassette:** Tapez LOAD"" et appuyez sur Enter, puis démarrez

la cassette.

### AMSTRAD

#### Disquette:

86 Tapez RUN "DISC" et suivez les messages à l'écran.

### **Cassette:**

Tenez CTRL enfoncée et appuyez sur la petite touche Enter. Si vous avez branché un lecteur de disquette, tapez d'abord |TAPE. (| est obtenu en appuyant simultanément sur Shift et sur la touche @).

### **VOTRE MISSION**

Evath a deux lunes, Mitral et Tricuspid. Mitral a été parsemée de mines par un peuple banni, les Ketars, qui ont maintenant abandonné la lune. Une grande quantité de gaz s'est accumulée à la surface de Mitral, et si Mitral venait à exploser, des milliers d'Evathiens disparaîtraient alors qu'Evath serait mise hors orbite. L'âge glaciaire qui en résulterait détruirait la population de votre planète toute entière! Des scientifiques ont calculé qu'un météore allait tomber sur Mitral dans les heures qui viennent, ce qui va déclencher la catastrophe.

Votre mission principale est d'éliminer le danger dans les 18 secteurs de Mitral en plaçant une plate-forme de forage au-dessus des poches de gaz de chaque secteur avant que le météore ne l'atteigne.

### **Pour ce faire, vous devez:—**

- (i) Obtenir l'accès à et pénétrer dans chacun des 18 secteurs.
- (ii) Déterminer le centre de la poche de gaz et placer la plate-forme de forage sur chaque secteur pour relâcher au moins 50% du gaz qui se trouve là-dessous. (Utilisez des indices géologiques, votre intuition, ou procédez par tâtonnements pour y parvenir).
- (iii) Trouver les cristaux de Rubicon et en absorber suffisamment pour pouvoir survivre.
- (iv) Eviter et/ou détruire les rayons laser et les Skanners.

Mission secondaire: Rempporter autant de points que possible!

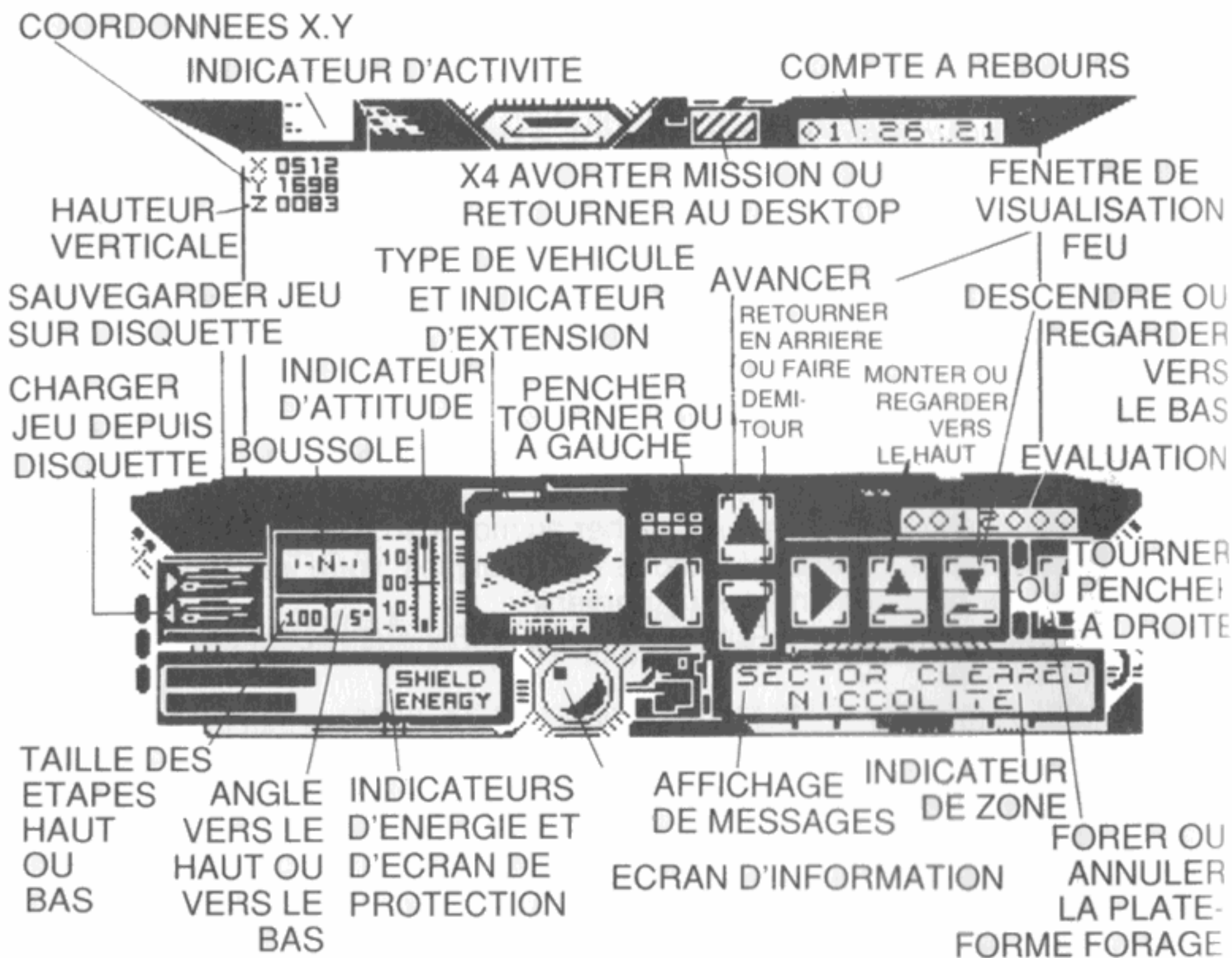
Vous venez d'atterrir sur l'une des surfaces artificielles de Mitral. Vous êtes dans votre sonde excavatrice. Tout dépend de vous... vous avez été choisi... à vous de jouer...

# ST ET AMIGA

## CONTROLES ET INFORMATION CONSOLE

### CONTROLE DES ICONES

Lorsqu'une commande a deux fonctions, la première est activée en appuyant sur le bouton gauche de la souris, et la deuxième en utilisant le bouton droit. Les commandes à une seule fonction fonctionnent avec les deux boutons de la souris.



Avancer **↑** ou **O**

Reculer **↓** ou **K**

Tourner à gauche **←** ou **Q**

Tourner à droite **→** ou **W**

Feu **Ø**

Augmenter Angle **A**

Diminuer Angle **Z**

Augmenter Taille des  
Etapes **S**

Diminuer Taille des Etapes **X**

Monter à la Verticale **R**

Descendre à la Verticale **F**

Ecran d'Information **I**

Regarder en Haut **P**

Regarder en Bas **L**

Pencher à gauche **N**

Pencher à droite **M**

X4 pour Avorter Mission **F6**

Retour au Desktop **F10**

Demi-Tour **U**

Forer **D**

TELEPORTER LA PLATE-FORME  
DE EVATH ET FORER A CET  
ENDROIT

Annuler Forage **C**

RAMENER LA PLATE-FORME SUR  
EVATH PAR TELEPORTAGE

Avec/Sans les Coordonnées **SPACE**

## ST ET AMIGA CONSOLE DE CONTROLE - DETAILS

1. FENETRE DE VISUALISATION: Un écran Transpex dense et durable vous offrant une vue d'ensemble de ce qui vous entoure.
2. EVALUATION: Indique le degré de succès obtenu jusqu'ici.
3. INDICATEUR DE ZONE: Vous donne le nom de la section dans laquelle vous vous trouvez.
4. AFFICHAGE DE MESSAGES: Informations diverses venant de votre console. Se programme automatiquement sur la stabilité du secteur en question.
5. INDICATEURS D'ENERGIE ET D'ECRAN DE PROTECTION: Une barre graphique dont la longueur est proportionnelle à l'énergie qu'il vous reste et à l'état de votre écran de protection. L'Indicateur de l'écran de protection indique l'efficacité du blindage de votre véhicule et l'Indicateur d'énergie indique la quantité d'énergie stockée - Cristaux de Rubicon à bord. Cette énergie est nécessaire à différentes opérations, si elle atteint zéro, votre vaisseau cessera de fonctionner et vous ferez naufrage.
6. ANGLE: Indique l'amplitude du mouvement rotatoire (5-90 degrés).
7. TAILLE DES ETAPES: Indique la taille de chaque mouvement dans la direction où vous regardez (1-250 unités de distance standard (SDU)).
8. CHARGER JEU DEPUIS DISQUETTE: Charge une position de jeu déjà sauvegardée à partir de votre disquette.
9. SAUVEGARDER JEU SUR DISQUETTE: Sauvegarde une position de jeu en cours sur une disquette que vous aurez formatée.
10. BOUSSOLE: Indique la direction vers laquelle vous êtes tourné.
11. INDICATEUR D'ATTITUDE: Indique si vous regardez en haut ou en bas.
12. TYPE DE VEHICULE ET INDICATEUR D'EXTENSION: Une représentation visuelle correspondant à votre mode de transport courant. S'il s'agit de la sonde, l'image montrera aussi toute extension de la partie centrale au-dessus des couches externes.
13. INDICATEUR D'ACTIVITE: Change en fonction de la quantité d'activité.



## IBM PC, COMMODORE 64, SPECTRUM. AMSTRAD. CONSOLE DE CONTROLE - DETAILS

1. Fenêtre de VISUALISATION: Un écran Transpex dense et durable vous offrant une vue d'ensemble de ce qui vous entoure.
2. Indicateur de Transport: Une représentation visuelle correspondant à votre mode de transport courant.
3. Indicateur de Mouvement/d'Attaque: Affichage de Flèche - Mode Mouvement, Affichage de Curseur et de Lasers - Mode Attaque. (NB) Il est aussi possible d'utiliser les lasers en mode Mouvement, mais seulement jusqu'au centre de la fenêtre de visualisation si le curseur est affiché.
4. vue a plat: Vue aérienne indiquant la direction de votre fenêtre de visualisation. Par exemple: lignes dirigées vers le haut – vers le nord.
5. Angle: Indique l'amplitude du mouvement rotatoire (5-90 degrés).
6. Taille de l'etape: Indique la taille de chaque mouvement dans la direction où vous regardez (1-250 unités de distance standard (SDU)).
7. extension verticale: Indique l'extention de la partie centrale au-dessus des couches externes. La partie centrale peut être élevée à une hauteur fixée. "J" s'affiche si vous vous trouvez dans le je de reconnaissance.
8. energie restante: Une barre graphique dont la longueur est proportionnelle à l'énergie représentée par la quantité de cristaux de Rubicon se trouvant à bord. L'énergie est nécessaire à différentes opérations, si elle atteint zéro (pas de barre visible), votre vaisseau cessera de fonctionner et vous serez perdu.
9. ecran de protection: Une barre graphique proportionnelle à l'efficacité du blindage de votre véhicule. Elle diminue si votre vaisseau est endommagé.
10. coordonnees x-y: Indique votre position exacte dans chaque zone - peuvent être utiles lorsque vous cherchez l'endroit où placer la plate-forme. Une plate-forme peut être représentée comme une grille ou un carré dont la longueur de chaque côté est égal à 8128 SDU.



11. HAUTEUR VERTICALE: La distance perpendiculaire entre la partie centrale de votre véhicule et le niveau de la plate-forme.
12. compte à rebours: Avant que le météore ne frappe Mitral. Si le compte à rebours atteint zéro, et qu'un seul secteur reste dangereux...
13. evaluation: Indique le degré de succès obtenu jusqu'ici.
14. indicateurs LUMINEUX D'operation: Ceci indique que la commande que vous venez d'effectuer est en cours de traitement.
15. vue de cote: Montre une vue de côté de votre fenêtre de visualisation par rapport à votre position. Par exemple, les lignes dirigées vers la droite signifient que vous regardez vers l'avant. Des lignes dirigées vers le bas indiquent que vous regardez la surface de la lune.
16. affichage de messages: Informations diverses venant de votre console. Se programme automatiquement sur la stabilité du secteur en question.
17. indicateur de zone: Vous donne le nom de la section dans laquelle vous vous trouvez.

**MODE MOUVEMENT**



Avancer **↑** or **O**

Reculer **↓** or **K**

Tourner à gauche **←** or **Q**

Tourner à droite **→** or **W**

Feu (si curseur affiché) **5** DU

CLAVIER ou **Ø**

**MODE D'ATTAQUE**



Curseur vers le haut **↑** or **O**

Curseur vers le bas **↓** or **K**

Curseur à gauche **←** or **Q**

Curseur à droite **→** or **W**

Utiliser Laser **5** DU CLAVIER

ou **Ø**

**SPACE**

Passer du Mode Mouvement au Mode Attaque

**AUTRES COMMANDES**

Regarder en Haut **P**

Regarder en Bas **L**

Pencher à gauche **N**

Pencher à droite **M**

Augmenter Angle **A**

Diminuer Angle **Z**

Augmenter Taille  
des Etapes **S**

Diminuer Taille  
des Etapes **X**

Monter à la  
Verticale **R**

Descendre à la  
Verticale **F**

Ecran  
d'Information **I**

Demi-Tour **U**

Forer **D**

TELEPORTER LA PLATE-  
FORME D'EVATH ET  
FORE A CETTE POSITION

Annuler Forage **C**

RAMENER LA PLATE-  
FORME SUR EVATH PAR  
TELEPORTAGE

Avec/sans  
Curseur **+**

MODE MOUVEMENT  
UNIQUEMENT

# COMMODORE 64

## MODE MOUVEMENT



Avancer **↑**

Reculer **=**

Tourner à gauche **Q**

Tourner à droite **W**

Feu  
(si curseur affiché) **SHIFT**

SHIFT PLUS CONTROLE  
JOYSTICK

**SPACE**

## MODE D'ATTAQUE



Curseur vers le haut **↑**

Curseur vers le bas **=**

Curseur à gauche **Q**

Curseur à droite **W**

Utiliser Laser **SHIFT**

SHIFT PLUS CONTROLE  
JOYSTICK

Passer du Mode Mouvement au Mode Attaque

## AUTRES COMMANDES

Regarder en Haut **P**

Regarder en Bas **L**

Pencher à gauche **<**

Pencher à droite **>**

Augmenter Angle **A**

Diminuer Angle **Z**

Augmenter Taille  
des Etapes **S**

Diminuer Taille  
des Etapes **X**

Monter à la  
Verticale **R**

Descendre à la  
Verticale **F**

Ecran  
d'Information **I**

LES OPTIONS LOAD, SAVE  
& TERMINATE (CHARGEMENT,  
SAUVEGARDE ET AVORTEMENT)  
SONT DISPONIBLES ICI

Demi-Tour **U**

Forer **D**

TELEPORTER LA PLATE-  
FORME D'EVATH ET  
FORE A CETTE POSITION

Annuler Forage **C**

RAMENER LA PLATE-  
FORME SUR EVATH PAR  
TELEPORTAGE

Avec/sans  
Curseur **+**

MODE MOUVEMENT  
UNIQUEMENT

# SPECTRUM

## MODE MOUVEMENT



Avancer **↑** ou **O**

Reculer **↓** ou **K**

Tourner à gauche **←** ou **Q**

Tourner à droite **→** ou **W**

Feu (si curseur affiché) **∅**

## MODE D'ATTAQUE



Curseur vers le haut **↑** ou **O**

Curseur vers le bas **↓** ou **K**

Curseur à gauche **←** ou **Q**

Curseur à droite **→** ou **W**

Utiliser laser **∅**

SHIFT PLUS CONTROLE  
JOYSTICK

**SPACE**

SHIFT PLUS CONTROLE  
JOYSTICK

Passer du Mode Mouvement au Mode Attaque

## AUTRES COMMANDES

Regarder en Haut **P**

Regarder en Bas **L**

Pencher à gauche **N**

Pencher à droite **M**

Augmenter Angle **A**

Diminuer Angle **Z**

Augmenter Taille  
des Etapes **S**

Diminuer Taille  
des Etapes **X**

Monter à la  
Verticale **R**

Descendre à la  
Verticale **F**

Ecran  
d'Information **I**  
LES OPTIONS LOAD, SAVE  
& TERMINATE (CHARGEMENT,  
SAUVEGARDE ET AVORTEMENT)  
SONT DISPONIBLES ICI

Demi-Tour **U**

Forer **D**

TELEPORTER LA PLATE-  
FORME D'EVATH ET  
FORE A CETTE POSITION

Annuler Forage **C**  
RAMENER LA PLATE-  
FORME SUR EVATH PAR  
TELEPORTAGE

Avec/sans  
Curseur **B**  
MODE MOUVEMENT  
UNIQUEMENT

# AMSTRAD

## MODE MOUVEMENT



Avancer **↑** ou **O**

Reculer **↓** ou **K**

Tourner à gauche **←** ou **Q**

Tourner à droite **→** ou **W**

Feu (si curseur  
affiché) **COPY** ou **∅**

SHIFT PLUS CONTROLE  
JOYSTICK

**SPACE**

SHIFT PLUS CONTROLE  
JOYSTICK

Passer du Mode Mouvement au Mode Attaque

## MODE D'ATTAQUE



Curseur vers le haut **↑** ou **O**

Curseur vers le bas **↓** ou **K**

Curseur à gauche **←** ou **Q**

Curseur à droite **→** ou **W**

Utiliser laser **COPY** ou **∅**

## AUTRES COMMANDES

Regarder en Haut **P**

Regarder en Bas **L**

Pencher à gauche **N**

Pencher à droite **M**

Augmenter Angle **A**

Diminuer Angle **Z**

Augmenter Taille  
des Etapes **S**

Diminuer Taille  
des Etapes **X**

Monter à la  
Verticale **R**

Descendre à la  
Verticale **F**

Ecran  
d'Information **I**

LES OPTIONS LOAD, SAVE  
& TERMINATE (CHARGEMENT,  
SAUVEGARDE ET AVORTEMENT)  
SONT DISPONIBLES ICI

Demi-Tour **U**

Forer **D**

TELEPORTER LA PLATE-  
FORME D'EVATH ET  
FORE A CETTE POSITION

Annuler Forage **C**

RAMENER LA PLATE-  
FORME SUR EVATH PAR  
TELEPORTAGE

Avec/sans  
Curseur **+**

MODE MOUVEMENT  
UNIQUEMENT

## ECRAN D'INFORMATIONS

### ST + AMIGA

Quand vous accédez à l'écran d'informations, la fenêtre de visualisation est remplacée temporairement par les informations ci-dessous:



**SECTOR (secteur):** Afin de faciliter la cartographie et l'orientation, chaque secteur porte un nom. Cette option affiche le nom du secteur actuel.

**RIG STATUS (situation plate-forme de forage):** Cette option vous indique si une plate-forme de forage est en position ou non. Etant donné qu'il n'y a que dix-huit plates-formes, vous ne pouvez placer qu'une plate-forme par secteur.

**GAS FOUND (gaz découvert):** La quantité de gaz découverte sous le secteur actuel, indiquée en pieds-cubes après que la plate-forme de forage ait été placée. Les unités font partie des quelques restes archaïques d'usages terriens presque entièrement oubliés mais qui existent toujours dans la culture moderne d'Evath.

**PERCENTAGE SUCCESS (succès en pourcentage):** Le pourcentage de gaz total que vous avez aspiré. Plus vous êtes près du centre du gaz, plus la quantité de gaz libérée est grande. Il vous faut au moins 50% du gaz pour qu'un secteur devienne sûr.

**GAS TAPPED (gaz aspiré):** La quantité totale de gaz obtenue par la plate-forme, c'est-à-dire gaz trouvé x % aspiré = gaz aspiré.

**TOTAL SECTORS (total de secteurs):** Affiche "18" - le nombre total de secteurs qui sont hors de danger.

**SAFE SECTORS (secteurs hors de danger):** le nombre de secteurs qui ont été forés avec succès et dont on a aspiré plus de la moitié de leur volume de gaz.

## ECRAN D'INFORMATIONS IBM PC, C64, SPECTRUM, AMSTRAD

Quand vous accédez à l'écran d'informations, la fenêtre de visualisation est remplacée temporairement par les informations ci-dessous:



AREA (zone): Afin de faciliter la cartographie et l'orientation, chaque secteur porte un nom. Cette option affiche le nom du secteur actuel.

RIG STATUS (situation plate-forme de forage): Cette option vous indique si une plate-forme de forage est en position ou non. Etant donné qu'il n'y a que dix-huit plates-formes, vous ne pouvez placer qu'une plate-forme par secteur.



**GAS FOUND** (gaz découvert): La quantité de gaz découverte sous le secteur actuel, indiquée en pieds-cubes après que la plate-forme de forage ait été placée. Les unités font partie des quelques restes archaïques d'usages terriens presque entièrement oubliés mais qui existent toujours dans la culture moderne d'Evath.

**PERCENTAGE TAPPED** (pourcentage de gaz aspiré): Le pourcentage de gaz total que vous avez aspiré. Plus vous êtes près du centre du gaz, plus la quantité de gaz libérée est grande. Il vous faut au moins 50% de gaz pour qu'un secteur devienne sûr.

**GAS TAPPED** (gaz aspiré): La quantité totale de gaz obtenu par la plate-forme, c'est-à-dire gaz trouvé x % aspiré = gaz aspiré.

**TOTAL SECTORS** (total de secteurs): Affiche "18" - le nombre total de secteurs qui sont hors de danger.

**SAFE SECTORS** (secteurs hors de danger): le nombre de secteurs qui ont été forés avec succès et dont on a aspiré plus de la moitié de leur volume de gaz.

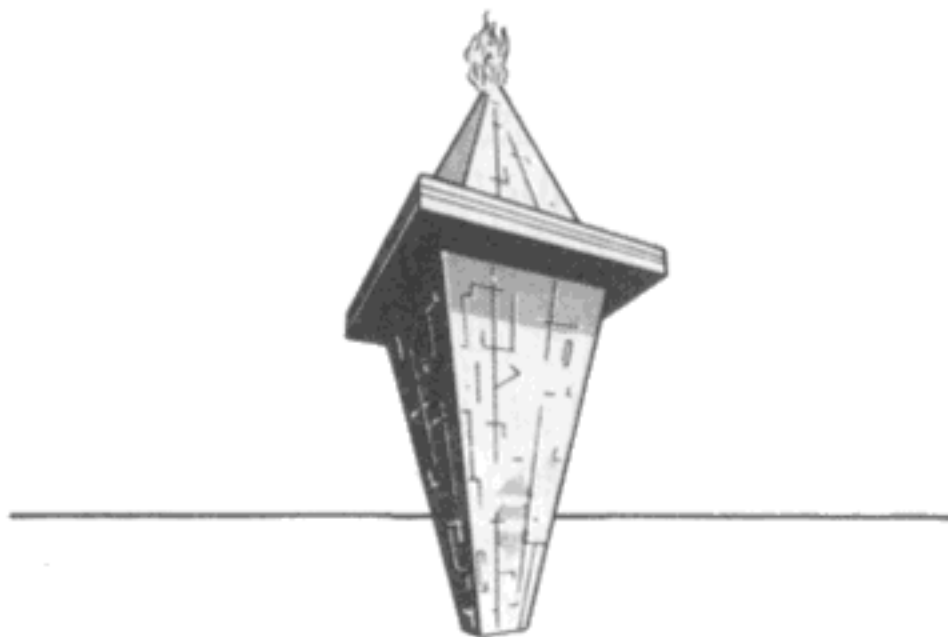
**LOAD/SAVE** (charger/sauvegarder): Vous permet de récupérer/sauvegarder votre jeu d'une/sur cassette ou disquette.

**ABORT MISSION** (abandonner mission): Quand vous n'avez pas beaucoup d'espoir de réussir ou quand il ne vous reste que peu de temps. A n'utiliser qu'en cas d'urgence!

## FORAGE

Pour aspirer une poche de gaz, vous devez placer une plate-forme de forage sur cette poche.

En appuyant sur la touche appropriée de votre console, vous émettez un signal qui envoie vos coordonnées à ceux qui se trouvent sur Evath. Le signal est relayé par satellite. La réaction est alors presque instantanée: une plate-forme arrive par téléportage devant votre sonde excavatrice, à l'intérieur de votre écran de visualisation. Il faut avoir de l'expérience pour placer avec précision la plate-forme de forage. Les matériaux et la construction des plates-formes coûtent très chers. Si vous faites une erreur de positionnement, la plate-forme sera renvoyée à Evath par téléportage afin que vous puissiez l'utiliser à nouveau. Le gaspillage n'est pas permis. Le procédé de téléportage des plates-formes consomme beaucoup d'énergie. Plus vous vous rapprochez du centre de chaque accumulation de gaz souterraine, plus vous aspirerez de gaz. Si vous aspirez au moins 50% du gaz contenu par cette poche, vous réussissez alors votre opération de forage et le secteur est déclaré hors de danger. Vous devez laisser la plate-forme en place car bien que le gaz aspiré soit affiché et votre classement amélioré, en fait, le gaz est libéré lentement pendant un certain temps. Si vous le voulez et s'il vous reste assez d'énergie, vous pouvez repositionner la plate-forme afin d'obtenir un pourcentage plus grand et un meilleur classement.



## **SONDE EXCAVATRICE**

**BLINDAGE:** Un alliage de platine/plomb à haute résistance et durable.

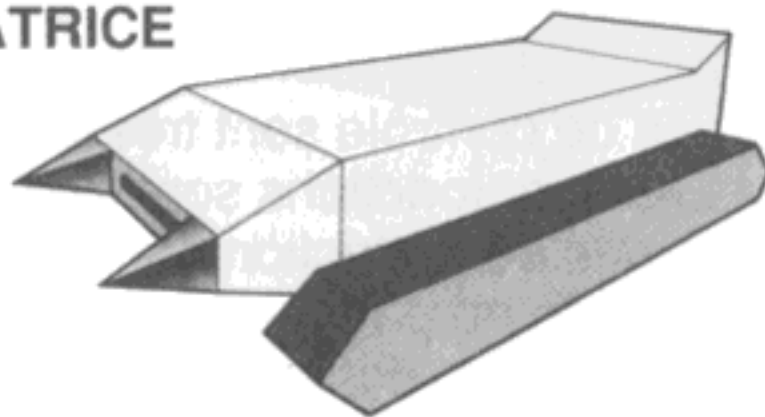
**ENERGIE:** Réserves d'énergie puissantes contenues dans des cristaux de Rubicon.

**MOUVEMENT:** Vous pouvez avancer et reculer, tourner à gauche ou à droite et faire des demi-tours de 180°. Vous pouvez changer la vitesse de la sonde en modifiant la taille de l'étape de mouvement avant/arrière ou l'angle du tournant. La partie principale de la sonde peut aussi être inclinée de côté et peut tourner entièrement sur les chenilles externes, ce qui vous permet de regarder dans n'importe quelle direction. En outre, la partie principale peut être montée ou abaissée mais votre vaisseau ne décolle pas entièrement de la surface. Attention! N'avancez pas le long des côtés de la plate-forme sans être certain que vous pouvez passer sur une autre plate-forme.

**ARMEMENT:** La sonde est munie d'un système laser quadruple à action double .

**FORAGE:** La sonde peut transmettre à Evath les signaux de téléportage nécessaires au placement des plates-formes de forage. C'est la partie essentielle de votre mission.

## **SONDE EXCAVATRICE**



## **ARRIMAGE**

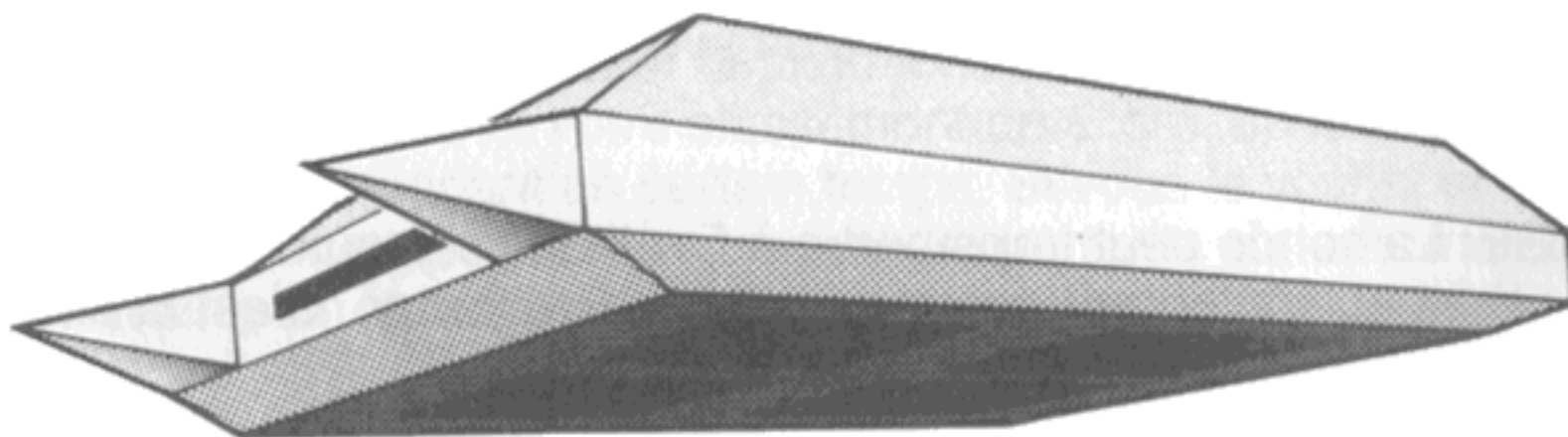
Un jet, au moins, a été abandonné sur Mitral par les Ketars. Si vous le repérez, vous pouvez en gagner l'accès en arrimant votre sonde au dessous du véhicule. Si vous y arrivez, vous contrôlerez alors le jet et vous abandonnerez votre sonde. Pour inverser cette procédure, faites atterrir le jet directement sur la sonde.

## **JET DE RECONNAISSANCE**

**BLINDAGE:** Pas de couverture de blindage spécialisée. Vulnérable aux attaques et ne peut pas supporter des dégâts répétés.

**ENERGIE:** Réserves d'énergie puissantes contenues dans des cristaux de Rubicon.

**ARMEMENT:** Lasers quadruples à action double à grande intensité et haute fréquence.



**MOUVEMENT:** Les consoles de contrôle sont très similaires à celles de la sonde. Les commandes et leurs fonctions sont similaires, avec deux exceptions. D'abord, il n'y a pas de restriction dans le mouvement vertical du jet. Alors que la sonde ne peut que faire face vers le haut ou vers le bas, le jet, lui, peut monter ou descendre. Ensuite, les jets de reconnaissance font partie de la technologie Ketar et ne sont pas équipés d'émetteurs nécessaires au positionnement des plates-formes de forage. La stabilité du jet dépend des surfaces plates des plates-formes. Restez donc au-dessus de la structure!

## BALISES LASER

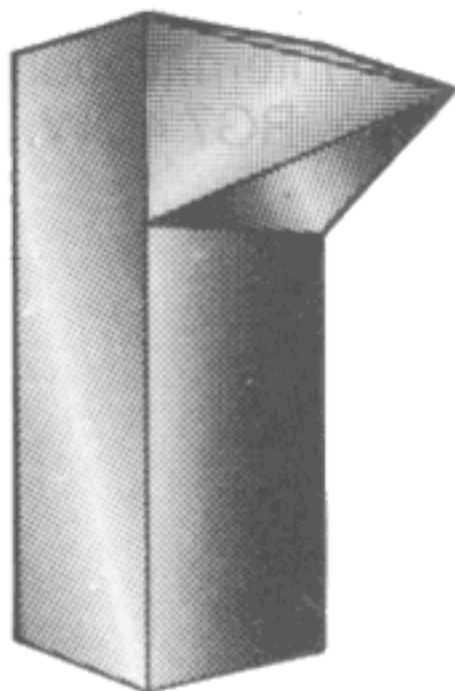
Le système de défense Ketar comprend plusieurs balises laser placées sur les plates-formes de Mitral. On pense aussi que des balises ont été placées sur la lune elle-même!

Si vous êtes repéré à portée d'une balise laser, vous serez attaqué! Les balises laser ont des rayons laser destructeurs de grande intensité qui ne ratent jamais leurs cibles! Quand on vous attaque, vous avez les options suivantes:

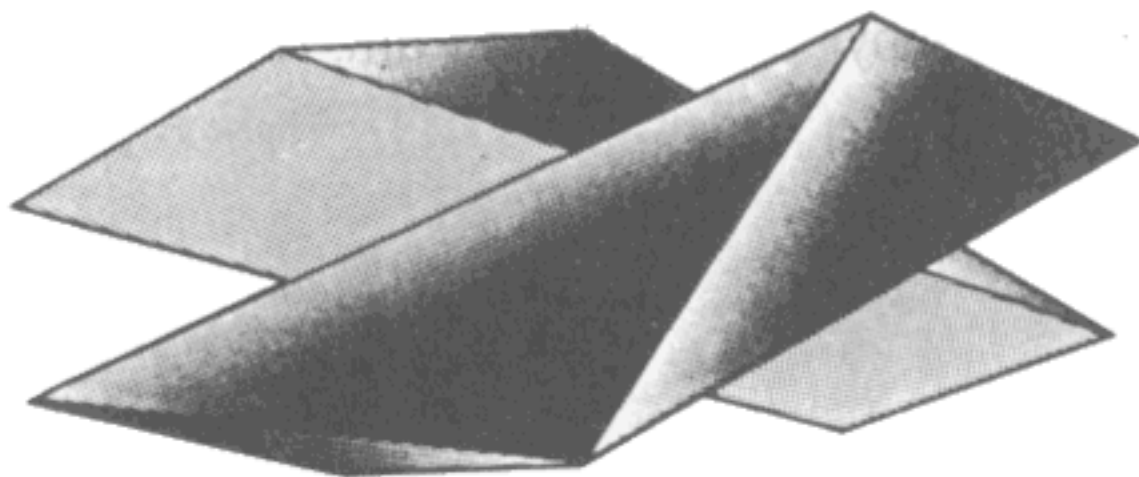
- i) vous éloigner de la portée de tir
- ii) essayer de vous placer derrière la balise
- iii) tirer sur la balise (avec des résultats incertains).

## SKANNERS

On ne connaît que peu de choses sur ces Skanners, à part qu'ils gravitent autour de Mitral et qu'ils sont probablement armés.



Une balise laser type



Un scanner Ketar.

Ces jeux ont tous été conçus par Ian Andrew

Castle Master and The Crypt, programmés par: Chris Andrew, Paul  
© 1990 Copyright Incentive Software Gregory et Sean Ellis

Total Eclipse, programmé par: Chris Andrew, Paul Gregory et  
© 1988 Copyright Incentive Software Sean Ellis

Driller, programmé par: Chris Andrew, Sean Ellis et Stephen Northcott  
© 1987 Copyright Incentive Software

**FREESCAPE**® est une marque déposée par Incentive Software.

Incentive Software est une division de New Dimension  
International Limited

Tous droits réservés. Autorisation accordée à Domark. Il est  
formellement interdit de copier, de louer, et de prêter ce produit sans  
autorisation, usage strictement personnel. New Dimension International  
Limited, Zephyr One, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire, RG7 4QW.