

CORPORATION

CLASSIFIED

AGENT'S MANUAL

Due to the intricacy and complexity of this product, it is IMPERATIVE that all agents read this manual in its entirety in order to familiarise themselves with the exacting brief from ZODIAC.

Vu la complexité de ce produit, il est ESSENTIEL que tous les agents lisent ce manuel entièrement afin de se familiariser avec le dossier astreignant de ZODIAC.

Wegen des Umfanges und der Komplexität der Aufgabe, ist es UNBEDINGT erforderlich, daß alle Agenten dieses Handbuch genauestens studieren, um sich mit den Anforderungen von ZODIAC vertraut zu machen.

COPYRIGHT NOTICE

The product CORPORATION, this manual, its program code and all associated product materials are the copyright of CORE DESIGN LIMITED who reserve all rights therein. These documents, program code and all related materials may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way or translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without the prior consent in writing from CORE DESIGN LIMITED.

Core Design Limited
Suite C, Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS

(0332) 297797

COPYRIGHT © 1990 by CORE DESIGN LIMITED ALL RIGHTS RESERVED.

CORPORATION

By Dimension Creative Designs Ltd.

A game for the Atari ST/STE Commodore Amiga and IBM PC and compatibles from CORE DESIGN LIMITED

Game Design and Graphics by Kevin Bulmer of Dementia.

ST and Amiga programming by Bill Allen of Dementia.

PC programming by Dave Pridmore of Core Design Ltd.

Music by Benn Daglish and Dave Pridmore.

© 1990 Dimension Creative Designs – Core Design Ltd.

LOADING INSTRUCTIONS

Keep your game disks write protected at all times. This protects your disks from viral infection and prevents you accidentally writing to them.

Atari ST/STE and Commodore Amiga.

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals.
2. Insert disk A and switch the computer on. The game will now load. Now follow the on-screen prompts.

WARNING: Do not use the game disks as your save game disk!

CORPORATION

UNIVERSAL CYBERNETICS CORPORATION

A tremendously successful media promotion, coupled with a revolutionary product range made European Cybernetics one of the fastest growing companies on record. After less than a decade they had expanded their operation to include production plants in almost every consumer country in the world and changed their name to reflect their new status.

The product which made European Cybernetics into a multi-national corporation, with a controlling interest in several associated industries, was a robot. They launched onto the market three versions of their RX series robot; RX1 was designed for domestic applications, RX2 for industrial use and RX3 for agricultural use.

Robots had been around for years before the RX series was launched but they had always required a large adjustment in the work-place to allow for their limitations. They could not move far or see what they were doing, they were task-specific and very expensive. The RX series crushed their predecessors for several reasons; all were bipedal which meant they could work anywhere a human could; they had state-of-the-art vision systems which meant they could move around; they were not task-specific and so small companies which could not previously justify the expense of a robot suddenly could. Their humanoid form and "smiling faces" were not designed for purely functional reasons though. With companies throughout the world buying their whole workforce from UCC, it was highly likely that the newly redundant population would react in a hostile fashion. The robots' appearance was the result of a lot of research and was designed to pose the minimum threat. What also helped their acceptance was the domestic model. RX1 came bundled with quite a range of functions and personalities which included entertainment and gardening modules! The price was kept artificially low by UCC and the advertising campaign promoted them as easier to use than a video recorder (in fact much was made of their ability to program video recorders!).

This massive market penetration resulted in a social revolution. Almost every home now had servants and those that didn't pretended they did. People still worked, but for shorter hours and mainly in creative fields. The long predicted leisure culture had finally arrived!

With total domination of the robotics market, UCC recognised that diversification was the only way to expand. A number of take-overs and buy-outs soon followed taking them into areas such as the media, pharmaceuticals and space exploration! Soon it was possible to fit an entire house with UCC products. UCC's clever public relations activities had controlled public perception of them so that their metoric rise was seen not as a danger or threat but instead was presented as the "local boy made good". Some suspicion began to centre, however, on UCC's ability to manufacture robots for military purposes. These fears were normally rebuked swiftly by UCC who pointed out on these occasions that their operations were so internationally wide spread that any hostilities in the Western world would damage them. It was in their interest, therefore, to actively discourage wars.

Behind the scenes was a different story. UCC had gone as far as possible with robotics and, although their machines were versatile, they still had limitations. Robots were not fast movers and could not think for themselves; they could only function if programmed. Original thought seemed to be restricted to organic life-forms. Animals had other advantages too. They of course repair and reproduce themselves.

Having sourced "customers" for a new type of product, the Corporation's research and development team quickly started work. The new products from UCC were to be new life-forms; custom designed creatures for specific tasks. Genetic manipulation of this sort was illegal under international law and so the new work was kept secret. Research plants were built inside existing offices and warehouses throughout the world.

The "Clients" for this top secret product wanted a highly illegal killing machine. UCC obliged! They created a giant symbiotic humanoid. The green creature used algae in its dermis to photosynthesise food to supplement its diet. It was provided with a rapid healing system and the instinct to kill and devour. The 'client' was overjoyed with the sample and a small army was ordered. UCC themselves were pleased with their first-born and used them as guards in areas the public should not go.

Unfortunately, one of the creatures escaped from the factory in London. No-one knows how it got out but it managed to evade capture and survived on a diet of pedestrians who walked past the factory! The press began to speculate on the nature of the unseen killer which struck around the factory and it was quickly nick-named 'The Ripper'. What aroused most concern was the nature of the corpses – which appeared to have been eaten!

Over a period of time, the Government became concerned that UCC were breaking international law and genetically manufacturing sentient beings. If this was the case and it was discovered, it would adversely affect the Government's popularity for permitting it and could lead to UCC closing their operations in this country.

The Government has now decided to mount an investigation in order to ascertain the validity of their suspicions. This action must be covert and undertaken with no back-up. If the investigating agent is apprehended then he or she is on his own. Any link with a national security organisation will be sufficient for UCC to make a connection with the Government. If UCC suspect that anything unfavourable could be found, they might close their operation by choice and move it abroad. This would be undesirable for the Government because of the contribution UCC's trade makes in the country's balance of payments and because of the percentage of the population they employ. The resulting depression would render the Government very unpopular with the electorate. ZODIAC, the internationally renowned espionage agency, believed by many to be a myth, have been approached to deal with the investigation. An agent is to be chosen from the Libra chapter whose speciality is restoring balance. The agent will be dropped onto the roof of the factory around which the deaths have occurred. From here the genetics laboratory must be

located and an embryo of the new 'product' collected. This should then be brought out at ground level. If the Government's suspicions prove correct, the evidence can be used to encourage UCC to stop their genetic experiments in this country.

If the evidence was made public, every nation would prosecute UCC, public opinion would turn agains them and the directors would be imprisoned. With this prospect, UCC should be keen to co-operate.

You play the role of the ZODIAC agent enlisted to penetrate UCC's heavily protected factory. The building is littered with high technology alarm systems. The guards on duty are both humans and robots and possibly the suspected artificial life-forms. Your brief is simply – once inside the building you must locate the genetic laboratory, recover an embryo and escape. Before commencing your mission you will be given the opportunity to purchase equipment and undergo training in specific skills.

You will make your way through the building, evading the guards, alarms and video cameras. You will constantly have to be on guard to beat the defence systems which include alarm pressure pads and infra-red beams. As well as the security guards, some droids are programmed to repair any damage to the building. These robots will normally ignore you unless you interfere with their tasks or impede their movement. Once the system is alerted to your presence, doors will automatically lock and sleeping gas will be pumped into the area. The central computer will send security guards to apprehend intruders trapped by the defence systems. If you are caught and fail to escape, UCC will dispose of your body in such a way that no evidence that you were ever there will be found.

A suggested strategy is to find the fuse box. This will allow you to cut the power to selected floors of the building and consequently disable the security systems there. Floors without power are shrouded in darkness and progress is only possible with the vision-enhancement visor. All security robots also have this facility but human and artificial life-forms are rendered blind.

Character Selection

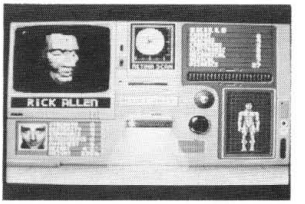

Fig. 1

At the beginning of the game you choose which agent you wish to commission from a selection of six; two men, two women and two androids. Your computer displays information about each character to aid your choice. Point at the button labelled 'PASS' and click on to cycle through the available operatives or point at the button labelled 'ACCEPT' to choose that character.

The screen at the top left of your display shows a polygonal computer representation of the agent's face. Next to this is a retina scan presented for security purposes. The top right of the display shows the agent's rating at a selection of skills (detailed below). The bottom left of the screen shows a photograph of the agent and gives a physical description. The image at the bottom right of your screen is a full-figure picture of the agent. This allows you to compare relative heights and weights by sight as well as by using the supplied numbers.

ABILITIES

Strength

This a measure of the individual's physical strength. It is used to determine how much damage they can inflict in hand-to-hand combat and to calculate how much equipment the agent can carry before becoming encumbered.

Dexterity

This describes the individual's hand-eye co-ordination. In the game it affects the damage done to an enemy in missile combat and it affects the chance of effecting a successful repair on damaged equipment.

Endurance

Endurance is used with strength to calculate how much equipment the agent can carry before becoming encumbered.

Intelligence

The intelligence rating is a guide to the player as to how the role should be played. It is only used to determine how successful the character has been in pre-mission training to improve a selected skill.

Movement

Each agent moves at a slightly different rate. This value does not relate to any distance or time. The greater the number, the greater the top (running) speed. If an agent becomes encumbered through carrying too much equipment, this value is then temporarily reduced.

SKILLS

Combat

The combat ability is used in both hand-to-hand and missile combat to determine how hard a successful hit was.

Weapons

This skill relates to missile combat and the agent's ability to repair a gun.

Computers

Repairing the backpack computer requires this skill. It also determines how successful the android agents are when attempting to heal themselves.

Electronic

Used in the repair of electronic equipment.

Mechanical

Used in the repair of mechanical equipment.

Medical

This determines how successful a human agent is when attempting to heal him/herself.

Psionics

The number under this heading details the individual's psychic energy level. The maximum natural value is 33 although this can be boosted by artificial means. Androids do not possess this ability.

See appendix D for details on becoming an agent yourself!

Equipment Purchase



Fig. 2

When an agent has been selected, the display clears and is replaced by details of the equipment available for purchase. The large screen now shows a picture of the item. Point and click on the button labelled 'PASS' to cycle through all of the equipment available to you. You will not be offered equipment you cannot afford or cannot carry. To purchase an item, click on the button labelled 'BUY'. When you have bought all you want (or all you can afford), click on the right mouse button. The text at the bottom left of the screen details the weight, the bulk and the cost of the item. Your available funds are displayed at the top of the screen.

A complete list of equipment can be found in appendix A.

The Screen Layout

Damage *(see Fig. 3 – item 1)*

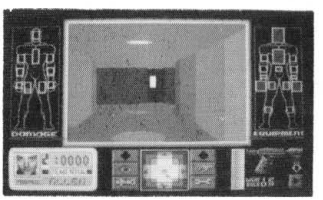

Fig. 3

The figure displayed to the left of the playing area is used to indicate the damage you have sustained during the game. If the box over your head or the box over your chest is filled, then your game is over and this character is dead. If a box becomes more than half filled then your use of that area becomes restricted. For example, if your leg is injured by more than half of its capacity your movement rate is reduced. If your head is more than half injured, your sight is affected. See the chapter on damage for more information.

The horizontal bar beneath this figure represents your energy level. This starts off full and gradually depletes.

Equipment *(see Fig. 3 – item 2)*

The figure displayed to the right of the playing area is used to indicate what equipment is carried where. Each box on the figure represents a pocket. Use this figure to examine your equipment, to move it from pocket to pocket and to drop or pick up objects. The small boxes on either wrist are always full. They contain your compass and wrist watch. The small box on your belt always contains the power lead from your suit used to recharge energy weapons and equipment.

The horizontal bar beneath this figure represents your suit's power level. This starts off full and depletes as you use it.

Smart Card *(see Fig. 3 – item 3)*

The card shown at the bottom left of the screen is your security pass. It contains a photograph of your character, their name and their ability scores (0-9). These are shown in the following order; strength, dexterity, endurance, intelligence and movement. These values are normally static throughout the game although the use of some objects may affect one or more of your attributes!

Look Window *(see Fig. 3 – item 4)*

The bottom right corner of the display represents what you are looking at. This is normally the contents of a pocket or anything in the room which is within reach. The small button marked with an arrow cycles through all of the items in that pocket or within reach. If you can drop an item, a down arrow is displayed over the cycle button. Click here to drop the object. The weight and bulk, where relevant, are shown below the image of the object. If it is damaged, a red cross is shown at the left of the cycle button. The vertical column to the left of this area is used to show how much of the repair process has been completed.

Controller

The bottom centre of the display holds everything necessary to control your character. It has been designed with ease of use and maximum flexibility in mind.

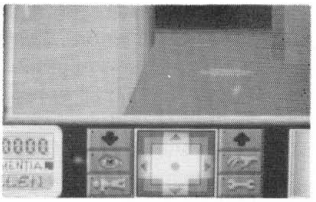

Fig. 4

The button marked with an arrow pointing down allows you to crouch or duck. Click here quickly to duck or hold the button a little longer to crouch down. Use this button to land if you are flying.

The button marked with an arrow pointing up allows you to stand up from a crouched position. Click here quickly to peep over an object or hold the button a little longer to stand up. Click here while standing or running to jump on the spot or to jump over something. Use this button to fly if you have the jetpack or if you are going to levitate (see appendix B).

The button marked with an eye allows you to look around. Click here and you will see that a light comes on in the corner of the button. From now on anything that comes within reach appears in the 'look' window.

The button marked with a hand allows you to manipulate or use an item.

The button marked with the sleeping figure sends you to sleep. Use this mode to restore lost energy. Androids use this mode to conserve energy.

The button marked with a spanner is used to try to repair an item.

The shaded square determines your movement. Click anywhere in the white cross to stand still. The corners of the square occupied by the cross allow you to turn on the spot. Everywhere outside of the box starts you moving. The further you are from the centre the faster you move. Leave the red marker in position to keep moving. This allows you to run down a corridor and aim into the screen or to rotate on the spot with your gun ready. If you bump into a wall you will slide along it.

Damage

Both you and your equipment are susceptible to damage. Damage to your body is displayed in the boxes shown on the figure at the left of the screen. Damage to an object is shown only when you look at that object (i.e. click on its pocket). The red cross signifies that the item is faulty. All damage can be repaired with the right equipment, skills and time.

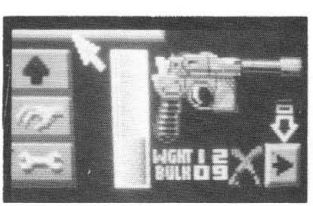

Fig. 5

Physical damage to flesh is repaired by using the first-aid kit. Robots and bionic limbs require the electronics kit to repair damage. Simply find the necessary equipment and press the manipulate button (the one with the hand). These kits can be used once only and are then used up. You can, however, find another one and use that. The amount of damage repaired depends on your skill in that field. Using a first-aid kit in conjunction with a high medical skill and a high dexterity, for example, will result in a good repair.

Damaged equipment can malfunction when used. With a damaged hologram this is not a problem but a damaged grenade may just blow up in your hand! To repair an item of equipment, look at it (click on its pocket) and then hold down the repair button (the one with the spanner). Whilst the button is down, the mercury in the indicator tube is rising. Hold the button until the mercury reaches the top and at that point your character thinks the repair is complete. If you are interrupted during a repair, you will have to start the whole repair again next time! When the repair is thought to be complete, the computer has used your character's skills to determine success. If the repair was a failure it could be obvious and the damage cross would still be visible or it may only become obvious when the object is next used.

Guns are complex objects and can malfunction in a variety of ways. These include losing all of their charge, exploding when damaged, exploding when next used and firing reduced power missiles. Repairing a gun is a complicated procedure and success is determined by your weapons, electronic and mechanical skills and your dexterity rating.

ARMOUR

One item of equipment you can purchase is a suit of armour. There are four types of armour and all offer different degrees of protection against damage. Androids, being humanoid, can take advantage of armour too.

Ablative

This form of armour is relatively inexpensive. It is made of a compressed carbon compound and protects against all damage whilst it lasts. The problem with this armour is that every hit destroys part of it.

Reflective

This armour is excellent against attacks from energy weapons. It is formed from a highly reflective plastic material which simply deflects the missile. The plastic is soft, however, and offers no protection against hand-to-hand combat.

Standard

This is the standard issue armour worn by most military personnel. It offers a general protection which is not as good against energy attack as Reflective armour but does absorb some hand-to-hand damage.

Supreme

This armour is the ultimate in combat protection. It offers almost complete protection from energy attacks by diverting the charge to earth and is so tough that only a large explosive is likely to injure the occupant. The suit does have disadvantages in that it continually uses power, its bulk slows the wearer down and it reduces the wearer's endurance. As a consequence, the wearer can carry less equipment before being encumbered. If the suit runs out of power, the occupant is trapped and will be captured.

COMBAT

The character can indulge in two forms of combat; long and short range. When you point into the game window you will see that the small arrow becomes a cross-hair. Use this to aim and press the left button to attack.

Missile

Missile combat covers the use of guns or grenades. To use a gun, simply hold it in your hand (either hand) and when you attack you will fire a missile. If the gun runs out of charge, instead of shooting you will punch (see POWER for details on recharging equipment). To throw a grenade, look at it and manipulate it. The grenade will be thrown straight ahead and will explode on impact. Remember not to stand too close to the target!

Hand-to-Hand

If you attack without holding a gun, you will "punch". You will also punch if your gun has run out of charge. Punching does very little damage. Remember that you can only punch at arms length!

Combat can be dangerous. It is worth remembering that everyone in the game is wearing armour.

OBJECTS

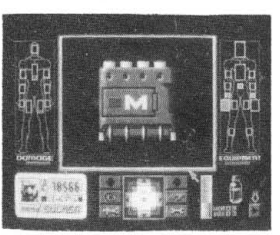

Fig. 6

Manipulation

This is an important ability and is really quite simple although it may at first seem complicated.

Every object in the game has a function and this is normally activated by clicking on the manipulate button. If the item cannot perform its usual function, you are presented with the opportunity to recharge it. For the button to work, you must be looking at the item you wish to manipulate.

i.e.

To use the medi-kit you should click on the pocket it is in and then click on the manipulate button. The machine will administer either a stimulant or an antidote or both. If the medi-kit has no chemicals, clicking on manipulate will instead produce a full screen image of it. You are now in a position to refill it. Search your pockets to see if you have the ampule of chemicals necessary to refill the medi-kit. If you find them, look at them and manipulate them. The chemicals will then be used and the medi-kit re-supplied.

The same procedure is used for a gun. If you look at the gun and manipulate it, you will see a full screen image of it. Now look at the power lead which comes from the belt of your suit and manipulate that. The gun will now be 'burst charged'.

To pick an object up, click on the look button (the button with an eye on it) so that the small light is on. As you move around, anything which comes within reach appears in the look window. To pick the object up, simply click on it and hold the left mouse button down. Your pointer will change into a hand. Move the hand over the pocket in which you wish to put the object and release the button. If there is room in the pocket, the object will be placed there. If not, it will stay on the floor. You must be standing still to pick something up.

To move something from pocket to pocket, use a similar procedure to that for picking something up. Look at the object you want to move (click on the pocket it is in), point at it in the look window and hold the left mouse button down. Your pointer will change into a hand. Move the hand over the pocket in which you wish to put the object and release the button. If there is room in the pocket, the object will be moved there.

There are a number of reasons why you may not be able to place an object in a pocket. First be sure to position the top left corner of the hand over the pocket in which you wish to put something before releasing the button. Use the cycle button (the one marked with an arrow) to see if there are already several items in that pocket. Every pocket is a different size and some items can only fit into some pockets. If you are unable to put an object into an empty pocket, try another one.

Doors

Locked doors are manipulated in a similar manner to guns. There are two types of doors; one that can be opened by walking on pressure pads and the second that is locked by an electronic system. The locked door is depicted by a grey square on its surface. To open it, click on the look button and approach the door. When the control panel is within reach, it appears as a small image in the look window (bottom right of your screen). Next click on the manipulate button and the control panel will be shown as a full screen image. In order to enter the four-figure code, point at and

click on the buttons on the panel. As you locate a correct number, the green light on the panel will flash. Note the numbers and then try to establish the three other figures necessary to complete the code. Once you have established all four figures, press the enter key on the control panel. If you have entered the numbers in their correct sequence, the door will open. If not, you will have to try entering the numbers in different combinations until entered correctly.

The alternative to opening doors "manually" is to use an electronic lock pick. These can be either purchased at the start or collected as you progress through the game. To use it, click on the pocket it is stored in. It will now appear in the view screen. Click on manipulate and the lock pick will start to decode the combination. It will eliminate wrong numbers by learning from its mistakes. Once it has completed its decoding, you will have approximately five seconds to note the number for future reference. You will now be able to advance through the door. You can only use the electronic lock pick when you have a full screen image of the control panel.

Elevators

Elevators are the only way to move between levels. There are two control panels which relate to elevators. The small panel outside an elevator shows which floor it is on. Press the arrow shaped button and the elevator will be called. When it arrives you have five seconds to enter the open door. Inside is a control column. Walk up to it and click on the look button. Manipulate the resulting keypad to see a full screen picture of the control pad. Key presses will not be accepted until you have inserted your smart card. To do this, find which pocket it is in, look at it and click on the manipulate button. The card will now appear in the slot. The arrangement of buttons on the control panel allows you to go to any floor in the building. To select a floor just point at its number and click. If you have security clearance for that level the green light will come on and the lift will start to move. If you don't have clearance, nothing will happen and you will have to press another number. The panel displays the level you are on at the top right and the level you are going to in the top left. When the elevator has reached its destination the control pad will disappear and your smart card will automatically be returned to you.

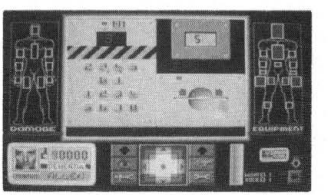

Fig. 7

Airlocks

The warehouse, car park and ground floor are separated by security doors nicknamed 'airlocks'. The control pads for these are similar to the locked door control pad. First insert your smart card and then enter the four-figure code in the same way as you would with a normal door. When the code has been correctly entered the small light will come on. Now press the yellow button to open the door. Your smart card will automatically be returned to you.

Terminals

Computer terminals are a rare find. They look similar to the elevator control column. Walk up to this column and look at it. When the picture of a monitor screen appears in the look window, click on the manipulate button. Computer terminals offer a variety of facilities including increasing your security clearance to allow you access to more levels of the building.

Note: If you decide not to use any of the above items while they are displayed full screen, just click on the right mouse button to go back to the original screen.

POWER

Your personal energy level is displayed as a horizontal bar beneath the damage figure. This energy is constantly being depleted. If you become encumbered through carrying too much equipment, you will use power twice as fast as you normally do. Energy is replenished by drinking the glucose compound in the drinking bottle and by sleeping. In an emergency, manipulating the Medi-kit will administer a stimulant which will raise your energy to half its normal level. Too frequent use of this stimulant could permanently reduce your endurance rating and this in turn will reduce your encumbrance rating.

Many items of equipment require power to function. Your suit can carry a charge for just this purpose. The level of charge remaining in your suit is displayed as a horizontal bar beneath the equipment figure. To recharge your suit, find a terminal (a monitor screen – each level contains at least one!). When you find one, manipulate it and it will become a full screen image. Point and click on the power button on the terminal to activate it. Find your smart card and manipulate it to put it in the slot. Now find your power lead and manipulate that. This plugs it into the power socket on the terminal. The suit is then 'burst charged' in a fraction of a second.

To charge an object, look at it and then manipulate it and it will become a full screen image. Now look at and manipulate your power lead. This plugs it into the power socket on the object which is then 'burst charged'. If you charge up a damaged gun, it may explode!

Some equipment will constantly drain your suit's power. This includes the most powerful armour, the jetpack (when in use) and the vision-enhancing visor (when in use). The building's power can be interrupted at the fuse box. Each fuse relates to a level of the building including the warehouse. There is no fuse for the car park. By looking at the fuse box and manipulating it, it becomes a full screen image. Point and click on the button under a fuse to cut the power to that level. The fuses are not marked but they are laid out in a logical manner and a little experimentation should reveal which is which. A fuse which has been removed in this way can be replaced later by the player or a guard. Use the bomb or a grenade to permanently cut the power to the whole building. When the power is cut to a level, all of the lights go out. Robot guards can still see because of their enhanced vision systems. The other

creatures are effectively blinded until the power is restored. The player can use enhanced vision if the visor is worn (androids are fitted with this visor as standard). Cutting the power also disables doors and terminals.

SECURITY

Cameras

Security cameras are mounted on the ceiling and rotate at regular intervals. If the player is detected by one, the alarms are triggered. The cameras have a limited range though, and can be shot from a distance. Destruction of an alarm trigger does not set off the alarms.

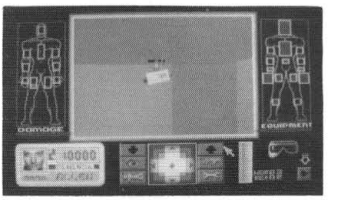

Fig. 8a

Infra-red beams

Beam projectors are small metal objects standing on the floor. They are easily recognised by their single large lens. Walking in front of this lens will break the beam and trigger the alarm. Like the camera, these can be shot from a distance. The projectors are normally difficult to see because they are hidden in alcoves, but the infra-red mode on the vision enhancing visor will allow you to detect the beam itself. It is possible, although by no means easy, to jump over the infra-red beam and avoid triggering the alarm. To do this, back as far away from the projector as possible, run towards it at top speed and click on the up/jump button. This takes practice!

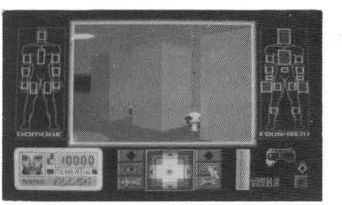

Fig. 8b

Pressure pads

Pressure pads appear as slightly discoloured tiles on the floor. They cannot be shot. Once spotted they should be avoided because if you step on them, you will activate the alarm.

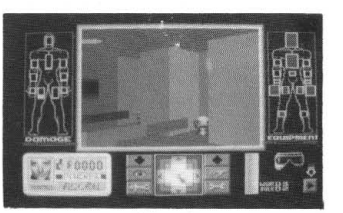

Fig. 8c

Alarms

When the alarm is set off, the orange lights on the ceiling start to flash, a siren starts to wail and the guards on your level start to hunt you down. Shooting the alarm lights is a waste of time and energy.

Gas

The bad news is that tranquillizer gas is pumped into the air. If you have a gas mask, put it on by putting it into your head box. A small face mask is the next best

protection. Note that the gas mask cannot be worn with the vision-enhancing visor. If you have no gas mask, move as far away from the sound of the gas as possible. This could minimise the effect. If the gas does start to affect you, you will slow down and your vision will become dark. Using the medi-kit will inject a fast acting antidote.

Doors

When the alarm goes off, all doors with a keypad are locked and cannot be opened. Automatic doors still function

CAPTURE

If you faint from exhaustion, run out of power (android or supreme armour), are overcome by gas or are damaged to such an extent that you black out, you will be captured and placed in a secure cell. Once you have recovered, survey the surroundings as there is always an escape route. Your equipment will be intact although your gun(s) will have been removed. If you do not have enough energy or equipment to escape, UCC will dispose of you in such a way as to leave no evidence that you were ever there!

ESCAPE

When you wake up in the cell, there is always a way to escape. Check what equipment you have left. When you do escape, you will have to find out where you are. Try to find a weapon as quickly as possible because you could easily become vunerable to attack.

LOADING AND SAVING GAMES

Saving a Game

To save a game, look at the contents of the belt pocket. In this pocket you will see the power lead. Point and click on the cycle button (the button marked with an arrow in the bottom right hand corner of the look window). Press this button until the "SAVE GAME" icon appears. Click on the manipulate icon. Insert a blank formatted disk when prompted. If you do not wish to save a game, click on the right mouse button.

NOTE – Never save a game onto your game disk.

Loading a Saved Game

Load your CORPORATION game disk as normal, once you have accepted a character, click on the right mouse button. To load a saved game, look at the contents of the belt pocket. In this pocket you will see the power lead. Point and click on the cycle button (the button marked with an arrow in the bottom right hand corner of the look window). Press this button until the "LOAD GAME" icon appears. Click on the manipulate. Insert the disk containing your saved game when prompted. If you do not wish to load a game, click on the right mouse button.

HINTS

A) Don't rush around. It is better not to trigger alarms. This is achieved more easily if you are careful.

B) Shoot cameras and beam projectors from a distance.

C) If you are getting low on energy or power, don't wait until the last minute before recharging; something might attack you and you may not have the opportunity to recharge.

D) Use the jetpack, visor and backpack computer sparingly. They use power all the time they are functioning.

E) Learn to use your psychic powers. Something brings up the selection menu. Try to find out what it is.

F) Use explosives sparingly.

G) Examine holograms very carefully.

H) Fight with your back to a wall.

I) Try to keep an escape route clear. You never know when you'll need to run like crazy!

GLOSSARY

Look At

Point at the pocket that the object is in and click on the left mouse button. A picture of the object will now appear in the look window.

Look Around

For objects not on your person, click on the button marked with an eye (the look button). As you walk within reach of something you can manipulate, a small image of it will appear in the look window.

Manipulate

Used for interaction with an object. In general, clicking on this will cause an item to perform its task.

i.e.

Click on the lock pick and it unlocks the door, click on the medi-kit and it injects the antidote.

Attack

Moving the pointer into the view window changes it into a cross-hair. Pressing the mouse button now attacks. If you are holding a working gun it will fire, if not you will punch.

APPENDIX A

EQUIPMENT LIST

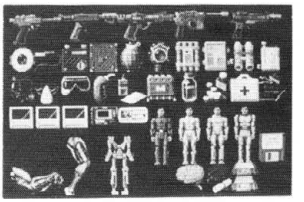

Fig 9

Following is a comprehensive list of the items available for purchase and that can be found in the building.

Backpack Computer

This portable computer is not as portable as the name suggests. It is a heavy item which provides only one service; it can produce a head-up display map. Look at the computer and manipulate it to turn it on. The map appears in the bottom left of your view window and scrolls as you move. You are shown on the map as a white dot. When the map is displayed, the computer is drawing power from your suit. Use this map in conjunction with the wrist compass to plan your movements.

Bombs

A bomb is similar in effect to a grenade but it will also destroy walls. To use this item, look at it and manipulate it. You will see a full screen image of the timer control. Click on the fuse time and then click on the button marked 'enter'. The maximum time delay you can prepare is 99 game minutes. When the time has been entered, the light comes on. To start the countdown click on the red button. The full screen image will disappear and you should click on the drop arrow before running away!

Compass

A small compass is carried on your wrist throughout the game.

Simply look at your wrist pocket and it will be displayed in your look window. The compass uses no energy. Use it in conjunction with the map (see backpack) to plan your movements.

Disrupter

This is a flexible, non-conductive sheet woven from ceramic fibres. Several hundred micro batteries are built in and a circuit is printed onto the material with several contact points at the surface. Manipulating this sheet lays it on the floor at your feet. This material is invisible to robots' vision systems. If a robot is lured over this sheet it will complete the circuit and burn out. Only the largest of robots can survive this treatment. This equipment is perfectly harmless to organic creatures but cannot be used by androids.

Drink

Use of this item gives characters an energy boost. This is not as effective as the medi-kit stimulant but it has no harmful side-effects.

The drink dispenser requires small refill packs of glucose rich fluid. These are too concentrated to drink but come with a measured quantity of water which is mixed correctly in the dispenser.

Electronics Kit

This kit repairs physical damage to android characters. It can only be used once. The quantity of damage restored depends on the character's electronics skill. Human characters with bionic limbs need this kit to repair damage to their mechanical limbs.

Face Mask

This is a small mask which offers partial protection against gas attacks. This mask can be worn with the vision-enhancing visor.

First Aid Kit

This kit repairs physical damage to human characters. It can be used only once. The quantity of damage restored depends on the character's medical skill.

Gas Mask

This is a full face mask which offers total protection against gas attacks including the tranquillizer gas in the building. This mask can be used indefinitely but the vision enhancing visor cannot be worn at the same time.

Grenades

There are two types of grenade available:

1) The stun granade

The effect of this explosive device is not to damage, but to stun. This is a temporary effect. It projects a very bright light in all directions on impact. Only robots are immune to its effect.

2) The explosive grenade

Grenade explosions will destroy lights, doors and other objects but not walls. It will also damage or kill both creatures and robots.

Guns

There are five different types of hand gun available. Each is a different weight, bulk and price. The greater the price, the more powerful the weapon. The guards in the building use the cheapest gun available. All of the guns are energy weapons and not projectile weapons.

Holograms

These items are of no use individually. Used in conjunction with the Scanman, they give you a three dimensional view of part of the building. Examine these pictures carefully because they could hold useful information.

Jet Pack

This piece of equipment is fairly heavy and uses a lot of power. Look at it and manipulate it (whilst wearing it) to turn it on. Use the jump and crouch buttons to fly and land. This item consumes power only whilst in flight.

Remember that doors which open automatically rely on a pressure pad to trigger them and should be approached on foot or they will remain firmly closed.

Lock Pick (Electronic)

This item is to be used on the control pad of a locked door or airlock. It over-rides the key pad and gradually works out the combination by trial and error. When it has successfully decoded the number, it will be displayed for a short time before the door is opened. Take the opportunity to note this number down. The lock pick is slow but it is probably quicker than you could decode it yourself. Typing in a known code is always the quickest way.

Medi-Kit

This is a small item which will automatically administer the antidote to most poisons or drugs. It will also administer a stimulant if it senses exhaustion. Use of this piece of equipment several times in a row can permanently reduce the endurance rating by one point. Remember that your endurance rating affects your encumbrance level.

The medi-kit requires small ampules of chemicals to function. When bought it is full. Replacement chemicals can be found in the building.

Psi-Enhancing Drugs

These tablets found in the building are an old UCC product which has now been withdrawn from sale. The drugs enhance the user's latent psychic power for a short time. They often have unfortunate and lasting side effects such as reducing user's dexterity or endurance!

Psi-Eye

This is a headband which is decorated with a painted eye. The electronic components are a new UCC invention which amplify latent psychic power. Simply wear this item and all psychic actions will be more powerful.

Scanman

The item is used to view and examine holograms (see under holograms). It may need to be recharged before use. To use this item, look at it and manipulate it to generate a full screen image. Now look at a hologram and manipulate that. If the Scanman is powered up, the hologram will be displayed in the large central window.

Point and click on the two buttons below the viewing window to tilt your view left or right. The green button re-centres your viewpoint. The rocker switch at the right of the window controls the image brightness. Some holograms may be over or under exposed and adjusting this control could reveal something which was previously hidden!

Smart Card

Everyone carries an I.D. smart card. Your card carries information about you such as your name, appearance and security clearance. Use the computer terminals to increase your security clearance level. The character's smart card is displayed at the bottom left of the display. The numbers represent strength, dexterity, endurance, intelligence and movement (in that order).

Vision-Enhancing Visor

This equipment allows several enhancements to the character's normal vision. Use the manipulate keys whilst wearing the goggles to select your chosen vision system.

Infra-red Vision – lets you detect the infra-red alarm beams which are spread throughout the building. Remember, however, that whilst using this facility it will constantly use more power than normal vision.

Image Intensified Vision – will enhance your ability to pick out features not normally visible with the naked eye.

Thermal Vision – For use when you have cut the power supply to an entire floor or the whole building. It affords you the ability to locate the exact whereabouts of droids, robots and other features indistinguishable in the dark.

Wrist Watch

A digital watch is carried on your wrist throughout the game. Simply look at your wrist pocket and it will be displayed in your look window. The watch uses no energy. Note that time within the game runs faster than real time.

APPENDIX B

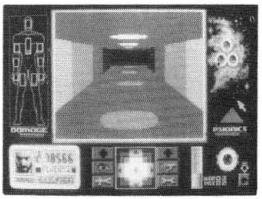

Fig. 10

Psionics

Psychic powers are only available to human characters. The psionics rating on the character selection screen shows how powerful each agent is in this area.

UCC have been conducting research in this field for a number of years and have produced two commodities which enhance natural psychic abilities (see Psi-Enhancing Drugs and Psi-Eye under Appendix A).

The scientific establishment still refuse to accept the existence of this phenomenon and no training is available. All that is known about psychic powers is unconfirmed rumour. The most wide-spread belief centres on the number three and the triangle. The number and symbol feature in mantras and spells chanted to invoke the effects. Top secret UCC documents which have been leaked suggest that the number three is important because there are three fields of power which must be controlled before the psychic energy is released in order to choose which effect is to occur. Each of these three areas has three states which determine the ultimate effect.

The first is believed to be no effect, micro effect and macro effect; in other words whether the effect is on a body or the constituent parts thereof. The second is no effect, positive effect and negative effect. These terms are used to symbolise good and bad as well as plus and minus. The final choice is described as no effect, effect home and effect away. This decides whether the chosen action will affect the 'caster' or those standing nearby. The menu on which these choices are made is quite abstract and uses no words but instead shows symbols. If the player can gain access to this menu then experimentation should make the above explanation clearer. There follows a description of all abilities reputedly available:

Levitation

This is similar to the use of the jet pack and is controlled in the same way. It too affords you the ability to move "off" the ground.

Heal

This effect repairs the cells in the body and also repairs damage to equipment and armour which is worn.

Density

The ability to increase one's molecular density will, for the duration of the 'spell', improve the character's armour.

Mind Blast

Creating this effect causes a massive power surge to affect those creatures nearby. Organic creatures are killed instantly as their nervous system burns out, but mechanical objects can sustain a large amount of damage which may or may not destroy them.

Psionic effects use all of the available psychic power except for levitation which, like the jetpack, burns power only while the character is off the ground.

APPENDIX C

The Cast

	Played by
Rick Allen	David Wilson
Steve Summer	James Jackman
Toni Carter	Norma Harvey
Donna Jaxxon	Natasha Heath-Smith
Victim	Kate Copestake
Guard	Kevin Bulmer

APPENDIX D

Enrolling with ZODIAC

To enrol with ZODIAC, fill in the Registration Card included with this manual and then send it to Core Design Limited along with a passport-size photograph and a cheque or postal order made payable to CORE DESIGN LIMITED for the correct fee (see Registration Card).

You will then receive a personalised data disk featuring your own digitized image. Filling the Registration Card in to your highest degree of accuracy will allow us to set up your character's abilities and characteristics to match your own as closely as possible.

Please allow up to 28 days for delivery since it will take some time to prepare all of the data necessary to produce your character data file.

We think that this feature will enhance your enjoyment of Corporation. And remember, no-one else will have a version of the game quite like yours.

ZODIAC AGENT REGISTRATION CARD

TO REGISTER AS A ZODIAC AGENT, YOU ARE REQUIRED TO COMPLETE THIS FORM AND RETURN IT TO CORE DESIGN AT THE ADDRESS BELOW ENCLOSING YOUR PHOTOGRAPH AND A POSTAL ORDER OR CHEQUE FOR £1·50. PLEASE MAKE CHEQUES PAYABLE TO CORE DESIGN LTD.

PLEASE USE BLOCK CAPITALS

NAME:.....

ADDRESS: .....

.....

AGENT'S NAME: .....(UP TO 6 CHARACTERS)

AGE: ☐ SEX: M ☐ F ☐

HEIGHT: ☐

WEIGHT: ☐

COMPUTER OWNED: ATARI ST ☐ CBM AMIGA ☐ IBM PC ☐

HOBBIES:

☐ MODEL MAKING
☐ MARTIAL ARTS
☐ COMPUTER PROGRAMMING
☐ ELECTRONICS
☐ PAINTING
☐ SPORT
☐ STAMP COLLECTING
☐ TRAIN SPOTTING

ACADEMIC SUBJECTS STUDIED/QUALIFICATIONS

☐ ENGLISH
☐ MATHEMATICS
☐ BIOLOGY
☐ PHYSICS
☐ CHEMISTRY

WHICH OF THE FOLLOWING MAGAZINES DO YOU BUY?

☐ ACE
☐ THE ONE
☐ THE GAMES MACHINE
☐ COMPUTER & VIDEO GAMES
☐ ZERO
☐ ST ACTION
☐ ST FORMAT
☐ ST USER
☐ AMIGA ACTION
☐ AMIGA FORMAT
☐ ZZAP
☐ COMMODORE USER

SEND THE COMPLETED FORM, FEE AND **PASSPORT** PHOTO TO:

CORE DESIGN LIMITED
SUITE C, TRADEWINDS HOUSE
69-71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS

NOTICE DES DROITS D'AUTEURS

Le produit CORPORATION, ce manuel, son programme et tout le matériel associé à ce produit appartiennent à CORE DESIGN LIMITED que se réserve tous les droits. Ces documents, programme et matériel associé ne doivent en aucun cas, en partie ou entièrement, être copiés, reproduits, loués, prêtés, transmis de quelque manière que ce soit, traduits ou réduits à un moyen électronique quelconque ou à une forme exploitable par une machine, sans l'accord préalable et par écrit de CORE DESIGN LIMITED.

Core Design Limited Suite C, Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road,
Derby DE3 3FS

(0332) 297797

COPYRIGHT © 1990 CORE DESIGN LIMITED. TOUS DROITS RESERVES.

CORPORATION

Par Dimension Creative Designs Ltd.

Un jeu pour Atari ST/STE Commodore Amiga et IBM PC compatibles, de CORE DESIGN LIMITED

Conception du jeu et Graphismes de Kevin Bulmer de Dementia.

Programmation ST et Amiga de Bill Allen de Dementia.

Programmation PC de Dave Pridmore de Core Design Ltd.

Musique de Benn Daglish et Dave Pridmore.

© 1990 Dimension Creative Designs – Core Design Ltd.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Protégez vos disquettes de jeu de l'écriture tout le temps. Vous protégez ainsi vos disquettes des virus et vous évitez également d'écrire sur vos disquettes par accident.

Atari ST/STE et Commodore Amiga.

1. Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques qui ne sont pas nécessaires.

2. Introduisez la disquette A et allumez l'ordinateur. Le jeu commence à se charger. Suivez ensuite les indications de l'écran.

AVERTISSEMENT: N'utilisez pas les disquettes de jeu comme disquettes de sauvegarde de jeu!

CORPORATION

UNIVERSAL CYBERNETICS CORPORATION

European Cybernetics est devenue une compagnie dont le développement est l'un des plus rapides jusqu'à présent grâce à une promotion publicitaire extrêmement réussie et une gamme de produits révolutionnaires. En une dizaine d'années, cette compagnie a élargi ses opérations aux usines dans presque tous les pays consommateurs du monde et a changé son nom pour refléter son nouveau statut.

C'est le robot qui a fait de European Cybernetics une corporation multinationale contrôlant des intérêts dans plusieurs industries associées. Trois versions du robot série RX furent lancées dans le marché par European Cybernetics: RX1 pour les applications domestiques, RX2 pour usage industriel et RX3 pour usage agricole.

Les robots ont existé bien avant le lancement de la série RX mais il a toujours fallu procéder à des ajustages sur le lieu-même du travail pour tenir compte de leurs limitations. Ils ne pouvaient pas aller loin ou voir ce qu'ils faisaient. Ils avaient des tâches spécifiques et étaient très coûteux. La série RX écrasa ses prédécesseurs pour plusieurs raisons. Ils étaient tous bipèdes, ce qui signifiait qu'ils pouvaient travailler dans les mêmes endroits que les humains. Ils avaient des systèmes de vision avancés qui leur permettaient de se déplacer librement. Ils n'étaient pas limités à une tâche spécifique, ce qui permettait soudainement aux compagnies de justifier le coût de l'achat d'un robot. Cependant, leur forme humanoïde et leurs "visages souriants" ne furent pas concus pour des raisons purement fonctionnelles. Vu que des compagnies du monde entier achetaient leurs employés à UCC, il était très probable que la population qui se retrouvait sans travail réagirait d'une manière hostile. L'apparence des robots fut l'aboutissement de recherches considérables et avait pour objet de ne pas trop intimider les gens. Le modèle domestique contribua également à les faire accepter. Le RX1 était bourré de toute une gamme de fonctions et de personnalités comprenant des modules de divertissement et de jardinage! UCC fit maintenir les prix bas artificiellement et la campagne publicitaire décrivit les robots comme plus facilies à utiliser que les magnétoscopes (en fait, on mit beaucoup l'accent sur le fait qu'ils pouvaient même programmer les magnétoscopes!).

Cette pénétration massive entraîna une révolution sociale. Presque chaque foyer avait des servieteurs et ceux que n'en avaient pas prétendaient en avoir. Les heures de travail furent réduites et les gens travaillaient surtout dans le domaine de la création. La culture des loisirs prédite depuis si longtemps était finalement arrivée!

Le marché de la robotique entièrement conquis, UCC s'apercut que le seul moyen de se développer était la diversification. Grâce à un certain nombre de rachats, UCC s'engagea dans le domaine des médias, des produits pharmaceutiques et de l'exploration spatiale! Peu de temps aprés, on pouvait remplir toute une maison de produits UCC. Le département des relations publiques d'UCC avait réussi à présenter au public une image positive de la compagnie, celle du "gars du pays qui a fait fortune". Cependant, on commenca à soupconner UCC d'être engagée dans la fabrication de robots à des fins militaires. Ces inquiétudes furent rapidement dissipées par UCC qui fit remarquer que ses opérations se déroulaient dans un cadre

si international que l'éventualité d'une guerre quelconque en Occident serait nuisible à la compagnie. Il était donc de l'intrêt d'UCC de décourager activement la guerre.

Dans les coulisses, les choses se passaient tout autrement. La compagnie avait été aussi loin qu'elle le pouvait dans la robotique et, bien que ses machines fussent versatiles, elles connaissaient des limites. Les robots ne se déplacaient pas rapidement et ne pouvaient pas réfléchir. Ils ne fonctionnaient que s'ils étaient progammés. La pensée originale semblait être réservée aux formes de vie organiques. Les animaux avient aussi d'autres avantages. Ils se réparent et se reproduisent, bien entendu.

Ayant identifié une "clientéle" pour un nouveau type de produit, l'équipe de recherche et de développement d'UCC se mit rapidement au travail. Les nouveaux produits d'UCC devaient être de nouvelles formes de vie, des créatures sur commande pour des tâches spécifiques. Les manipulations génétiques de ce genre étaient illégales aux yeux de la loi internationale et la nouvelle entreprise devait donc être un secret. Des laboratoires de recherche furent construits à l'intérieur des bureaux et des entrepôts existants, dans le monde entier.

Les "clients" intéressés par ce produit hautement secret voulaient une machine à tuer très illégale. UCC répondit à leur désir. Elle créa un humanoïde symbiotique géant. La créature verte utilisait les algues de son derme pour photosynthétiser la nourriture et complémenter son régime. Elle était munie d'un système de guérison rapide et avait l'instinct de tuer et dévorer. Le "client" fut enthousiasmé et commanda une petite armée de ces échantillons. La compagnie UCC était elle aussi satisfaite et utilisa ces créatures comme gardes dans des endroits interdits au public.

Malheureusement, l'une des ces créatures s'échappa de l'usine de Londres. Personne ne savait comment elle avait réussi à le faire mais elle ne put être capturée et survécut en se nourrissant des piétons qui passaient près de l'usine! Les spéculations de la presse concernant la nature de ce tueur invisible qui frappait autour de l'usine firent bon train et il fut vite surnommé "L'Eventreur". Ce qui inquiétait beaucoup les gens, c'était la nature des cadavres: ils avaient l'air d'avoir été dévorés!

Pendant un certain temps, le Gouvernement avait soupçonné UCC de violer la loi internationale et de créer génétiquement des êtres doués de sensation. Si cela était vrai et que le scandale venait à éclater au grand jour, la popularité du Gouvernement en souffrirait et UCC pourrait être forcé de mettre fin à ses opérations dans le pays.

Le Gouvernement a finalement décidé de conduire une enquête. Cette action doit être secrète et entreprise sans de renfort. Si l'agent se fait attraper, il ou elle sera seul. Tout lien avec une organisation de sécurité nationale suffirait à UCC pour y voir la main du Gouvernement. Si UCC soupçonne que quelque chose de compromettant pourrait être découvert, la compagnie pourrait décider de mettre fin à ses opérations nationales et transférerait celles-ci l'étranger. Une telle situation serait nuisible au Gouvernement à cause de la contribution apportée par UCC à la balance des paiements du pays et à cause du pourcentage élevé de la population employée par la compagnie. La dépression qui s'ensuivrait aliénerait

considérablement les électeurs du Gouvernement. ZODIAC, agence d'espionnage de réputation mondiale et considérée par beaucoup comme un mythe, a été contactée. Un agent doit être choisi dans le chapitre Balance dont la spécialité est de rétablir l'equilibre. L'agent sera lâché sur le toit de l'usine autour de laquelle les meurtres ont été commis. De là, l'agent doit repérer le laboratoire de génétique puis trouver un embryon du nouveau "produit". Il doit ensuite ramener cet embryon au rez-de-chaussée. Si les soupçons du Gouvernement étaient fondés, celui-ci aurait alors les preuves nécessaires pour faire pression su UCC et l'obilger à mettre fin à ses expériences génétiques dans le pays.

Si le public prenait connaissance de ces agissements, chaque nation du monde pousuivrait UCC en justice, l'opinion publique se retournerait contre la compagnie et ses directeurs se retrouveraient en prison. Ces é ventualités devraient obliger UCC à coopérer avec le Gouvernement.

Vous jouez le rôle de l'agent ZODIAC dont la mission est de pénétrer dans l'usine fortement gardée d'UCC. L'immeuble est bourré de systèmes d'alarme de haute technologie. Les gardes de service sont des humains et des robots, appuyés peut-être par les formes de vies artificielles dont on soupçonne l'existence. Votre objectif est simple: une fois à l'intérieur de l'immeuble, vous devez repérer le laboratoire de génétique, récupérer un embryon et vous échapper. Avant de commencer votre mission, vous aurez l'occasion d'acheter votre équipement et de subir un entraînement sur des techniques spécifiques.

Vous progresserez dans l'immeuble en évitant les gardes, les alarmes et les caméras vidéo. Vous devez vous tenir constamment sur vos gardes pour vaincre les systèmes de défense tels les coussinets de pression qui déclenchent l'alarme et les rayons à infra-rouge. Tout comme les gardes de sécurité, certains droïdes sont programmés pour réparer les dégâts subis par l'immeuble. Normalement, ces robots ne devraient pas vous causer de problèmes, à moins que vous n'entraviez leurs projets ou que vous ne les gêniez dans leurs mouvements. Lorsque le système est alerté de votre présence, les portes se ferment automatiquement et la zone dans laquelle vous vous trouvez est envahi par des gaz soporifiques. L'ordinateur central enverra les gardes de la sécurité capturer l'intrus pris au piège des systèmes de défense. Si vous êtes capturé, UCC se débarrasera de votre cadavre de manière à ne laisser aucune trace de votre passage.

Nous vous suggérons la stratégie qui consiste à retrouver la boîte à fusibles. Ceci vous permettra de couper le courant à certains étages de l'immeuble et de mettre hors de fonction leurs systèmes de sécurité. Les étages dépourvus de courant sont sans lumière et vous ne pouvez y avancer qu'avec une visière de renforcement de vision. Les robots de sécurité sont tous munis de cet équipement mais les humains et les formes de vies artificielles deviennent aveugles.

Sélection des Personnages

Au début du jeu, vous choisissez l'agent que vous voulez engager parmi les six agents disponibles: deux hommes, deux femmes et deux androïdes. Pour vous aider à choisir, l'ordinateur affiche des détails sur chaque personnage. Pointez et cliquez sur le bouton portant la marque "PASS" pour passer d'un personnage à l'autre puis pointez sur le bouton "ACCEPT" pour choisir le personnage que vous voulez.

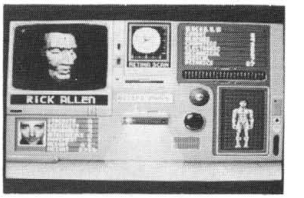

Fig. 1

En haut et à gauche de l'écran se trouve une représentation informatique polygonale du visage de l'agent. A côté du visage se trouve un balayage rétinien que l'on vous présente pour des raisons de sécurité. La partie supérieure droite de l'affichage montre le classement de l'agent dans une sélection de capacités (voir détails plus loin). La partie inférieure gauche de l'écran affiche une photo de l'agent et en donne une decription physique. L'image se trouvant au bas et à droite de votre écran est une photo complète de l'agent. Vous pouvez ainsi comparer les tailles et les poids des agents visuellement ainsi qu'en vous servant des chiffres qui vous sont fournis.

CAPACITÉS

Force (Strength)

Evalue la force physique d'un individu. Elle sert à déterminer la quantité de dégâts que l'individu peut infliger dans le combat au corps à corps et à calculer la quantité d'équipement que peut transporter un agent sans trop s'encombrer.

Dextérité (Dexterity)

Déctrit la coordination main-yeux de l'individu. Dans le jeu, elle produit un effet les dégâts infligés à un ennemi dans un combat de missiles ainsi que l'occasion de réussir la réparation de l'équipement endommagé.

Endurance

Elle sert, avec la force, à calculer la quantité d'équipement que l'agent peut transporter sans trop s'encombrer.

Intelligence

L'évaluation de l'intelligence donne au joueur une idée de la manière dont il devrait jouer son rôle. L'intelligence est seulement utilisée pour déterminer le degré de succès d'un personnage lors dún entraïnement précédant une mission.

Mouvement (Movement)

Chaque agent se déplace à un taux légèrement différent. La valeur ne se rapporte ni à la distance ni au temps. Plus le chiffre est grand, plus la vitesse (de course) maximum est élevée. Si un agent s'encombre à transporter trop d'équipement, cette valeur est alors temporairement réduite.

HABILETÉ

Combat

L'habileté au combat sert, au corpes à corps ou dans un combat de missiles, à déterminer la force avec laquelle un coup réussi a été donné.

Armes (Weapons)

Se rapporte au combat de missiles et à la capacité de l'agent à réparer un pistolet.

Ordinateurs (Computers)

Vous aurez besoin de cette habileté pour réparer l'ordinateur. Elle détermine aussi le degré de succès des agents androïdes quand ils essaient de se guérir.

Electronique (Electronic)

Utilisée dans la réparation de l'équipment électronique.

Mécanique (Mechanical)

Utilisée dans la réparation de l'équipement mécanique.

Médical (Medical)

Détermine le degré de réusite d'un agent humain quand il essaie de se guérir.

Psionique (Psionics)

Le chiffre se trouvant sous ce titre indique le niveau d'énergie psychique d'un individu. La valeur naturelle maximum est de 33, bien que ce chiffre puisse être gonflé artificiellement. Les androïdes n'ont pas cette capacité.

Voir les détails de l'appendice D sur la manière de devenir un agent vous-même!

Achat d'Equipement

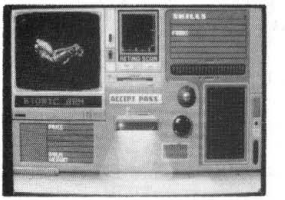

Fig. 2

Quand un agent a été sélectionné, l'affichage disparaît et est remplacé par des détails sur l'équipement quil peut acheter. Le grand écran affiche, à présent, la photo de l'article. Pointez et cliquez sur le bouton portant la marque "PASS" pour voir tous les articles disponibles. On ne vous offrira pas l'équipement que vous ne pouvez pas vous permettre ou que vous ne pouvez pas transporter. Pour acheter un article, cliquez sur le bouton "BUY". Quand vous avez terminé d'acheter tout ce que vous voulez (ou tout ce que vous pouvez vous permettre d'acheter), cliquez sur le bouton droit de la souris. Le texte au bas de l'écran et à gauche donne des détails sur le poids, le volume et le coût de l'article. Les fonds dont vous disposez sont affichés en haut et à droite de l'écran.

Une liste complète de l'équipement est donnée dans l'Appendice A.

Configuration de l'Ecran

Dégâts (see fig. 3 – 1)

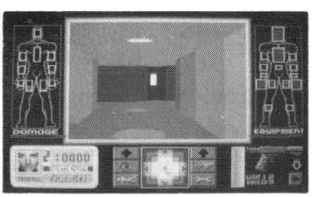

Fig. 3

La figure affichée à gauche de la zone de jeu sert à indiquer les dégâts que vous avez subis pendant le jeu. Si le cadre se trouvant au-dessus de votre tête ou sur votre poitrine est rempli, votre jeu se termine alors et ce personnage meurt. Si un cadre se rempli à plus de la moitié, votre usage de la zone divient limitée. Par exemple, si vous êtes blessé au pied et que vous perdez l'usage de plus de la moitié de sa capacité, votre taux de mouvement est réduit. Si le taux des dégâts subis par votre tête dépasse la moitié, votre vue en est modifiée. Pour avoir plus de détails, référez-vous au chapitre consacré aux dégâts.

La barre horizontale se trouvant sous cette figure représente votre niveau d'énergie. Au départ, elle est remplie et son niveau diminue petit à petit.

Equipement *(see Fig. 3–2)*

La figure affichée à droite de la zone de jeu sert à indiquer la nature de l'équipement et son emplacement. Chaque cadre da la figure représente une poche. Utilisez cette figure pour examiner votre équipement, pour le déplacer d'une poche à l'autre et pour lâcher ou ramasser des objets. Les petits cadres situé sur les deux poignets sont toujours remplis. Ils contiennent votre boussole et votre montre. Le petit cadre sur votre ceinture contient toujours la conduite de courant de votre uniforme servant à recharger les armes d'énergie et l'équipement.

La barre horizontale située sous cette figure représente le niveau d'énergie de votre uniforme. Le niveau est au maximum au départ et diminue durant le jeu.

Carte à Mémoire *(see Fig. 3–3)*

La carte située au bas et à gauche de l'écran est votre laissez-passer de sécurité. Elle contient la photo de votre personnage, son nom et ses scores en capacités (0-9). Ces derniers sont indiqués dans l'ordre suivant: force, dextérité, endurance, intelligence et mouvement. Ces valeurs sont normalement statiques durant tout le jeu bien que l'utilisation de certains objets puisse modifier un ou plusieurs de vos attributs!

Fenêtre de Vision *(see Fig. 3–4)*

Le coin inférieur droit de l'affichage représente ce que vous êtes en train de regarder. Ceci est normalement le contenu d'une poche ou tout ce qui se trouve dans une salle et qui est à portée de la main. Le petit bouton portant une flèche vous fait tourner autour de tous les articles se trouvant dans cette poche ou à portée de la main. Si vous pouvez lâcher un article, une flèche pointant vers le bas est affichée sur le petit bouton. Cliquez dessus pour lâcher l'objet. Le poids et le volume sont indiqués, quand il le faut, en dessous de l'image de l'objet. Si l'objet est endommagé, une croix rouge apparaît à gauche du petit bouton. La colonne verticale située à gauche de cette zone sert à indiquer le taux de réparation atteint.

Contrôleur

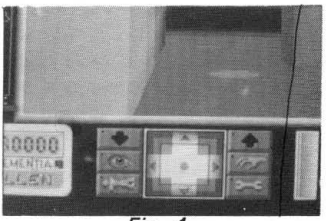

Fig. 4

Au bas et au milieu de l'affichage se trouve tout ce dont vous avez besoin pour contrôler votre personnage. Ce contrôleur est facile à utiliser et est très flexible.

Le bouton marqué d'une flèche pointant vers le bas vous permet de vous accroupir ou de faire une esquive. Cliquez dessus rapidement pour faire une esquive ou maintenez le bouton enfoncé un peu plus longtemps pour vous accroupir. Utilisez ce bouton pour atterrir si vous êtes en train de voler.

Le bouton marqué d'une flèche pointant vers le haut vous permet de vous redresser d'une position accroupie. Cliquez dessus repidement pour jeter un coup d'œil sur un objet ou maintenez le bouton enfoncé un peu plus longtemps pour vous relever. Cliquez ici pendant que vous vous êtes debout ou que vous courez pour sauter sur place ou pour sauter par-dessus quelque chose. Utilisez ce bouton pour voler si vous avez le jetpack ou si vous êtes sur le point d'être soulevé par lévitation (voir appendice B).

Le bouton portant la marque d'un œil vous permet de regarder un peu partout. Cliquez dessus et vous verrez une lumière apparaître au coin du bouton. A partir de ce moment, tout ce qui est à votre portée apparaîtra dans la fenêtre de la 'poche'.

Le bouton portant la marque d'une main vous permet de manipuler ou d'utiliser un objet.

Le bouton portant la marque d'une figure endormie vous fait dormir. Utilisez-la pour récupérer. Les Androïdes l'utilisent pour conserver leur énergie.

Le bouton portant la marque d'une clé sert à essayer de réparer un article.

Le carré hachuré détermine votre mouvement. Cliquez sur une partie quelconque à l'intérieur de la croix blanche pour vous arrêter net. Les coins du carré occupés par la croix vous permettent de vous retourner sur place. Tout ce qui est à l'extérieur du cadre vous fait bouger. Plus vous êtes loin du centre, plus vous vous déplacez rapidement. Laissex le marqueur rouge en position pour contineur à vous déplacer. Vous pouvez ainsi courir dans un couloir et vous enfoncer dans l'écran ou tourner sur place, votre pistolet prêt à faire feu. Vous glisserez le long du mur que vous heurtez.

Dégâts

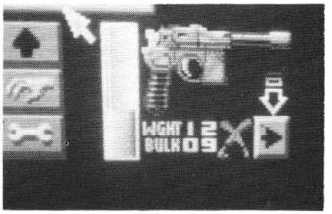

Fig. 5

Votre équipement ainsi que vous-même êtes exposés aux dégâts. Les dégâts subis par votre corps sont indiqués dans les cadres de la figure se trouvant à gauche de l'écran. Les dégâts subis par un objet ne sont affichés que lorsque vous regardez cet objet (c'est-à-dire quand vous cliquez sur sa poche). La croix rouge signifie que l'article est endommagé. Vous pouvez réparer tous les dégâts si vous avez l'équipement qu'il faut, de la dextérité et du temps.

Les dégâts physiques dubis par la chair se réparent avec la trousse de premiers secours. Pour les robots et les membres bioniques, il faut utiliser la trousse électronique. Il vous suffit de trouver l'équipement nécessaire et d'appuyer sur le bouton de manipulation (celui qui porte une main). Chaque trousse que vous trouvez ne peut être utilisée qu'une seule fois. Vous pouvez cependant en trouver un autre et l'utiliser. La quantité de dégâts que vous réparez est en fonction de votre habileté dans ce domaine. Une réparation bien réussie, par exemple, est celle qui consiste à combiner le talent médical avec une grande dextérité.

L'équipement endommagé peut ne pas fonctionner quand on l'utilise. Un hologramme endommagé ne pose pas de problème mais une grenade endommagée risque d'exploser entre vos mains! Pour réparer un article, regardez-le (en cliquant sur sa poche) puis appuyez sur le bouton de réparation (celui de la clé) et maintenez-le enfoncé. A ce moment-là, le mercure contenu dans le tube indicateur commence à monter. Attendez que le niveau atteigne le sommet et votre personnage pensera que la réparation est terminée. Si on vous interrompt pendant une réparation, vous devrez la recommencer entièrement la prochaine fois! Une fois la réparation jugée terminée, l'ordinateur aura utilisé les talents de votre personnage pour déterminer le succès de l'opération. Si la réparation n'a pas été réussie, vous pourriez vous en apercevoir quand vous utilisez l'objet suivant ou quand vous voyez la croix des dégâts.

Les armes à feu sont des objets complexes et leur non-fonctionnement peut se manifester de plusieurs manières: elles peuvent perdre toute leur charge, exploser quand elles sont endommagées, exploser quand elles sont utilisées ou lancer des missiles avec une puissance réduite. La réparation d'un pistolet est une procédure compliquée dont le succès dépend de vos armes, de vos compétences élecroniques et mécaniques et de votre dextérité.

ARMURE

Un uniforme en armure est l'un des articles d'équipement que vous pouvez acheter. Il y a quatre types d'armures offrant chacune des degrés différents de protection contre le dégâts. Les androïdes, étant des humanoïdes, peuvent également utiliser des armures.

Ablative

Cette forme d'armure est relativement peu coûteuse. Elle est faite d'un composé de carbone comprimé et offre une protection contre les dégâts tant qu'elle dure. L'inconvénient est que chaque coup qui atteint cette armure en détruit une partie.

Réflectrice

Cette armure est excellent contre les attaques d'armes d'énergie. Elle est fait en plstique très réflecteur qui dévie les missiles. Cependant, le plastique est mou et n'offre aucune protection dans le combat au corps à corps.

Standard

C'est l'armure standard généralement portée par le personnel militaire. Elle offre une protection générale qui n'est pas aussi bonne contre les attaques d'armes d'énergie que l'armure réflectrice mais donne une certaine protection dans le combat au corps à corps.

Suprême

Cette armure offre une protection ultime dans le combat. Elle protège presque entièrement des attaques d'énergie en déviant la charge sur le sol et est si dure que seule une grande charge explosive peut en blesser le porteur. Cet uniforme a ses inconvénients: il utilise constamment de l'énergie, sa grosseur alourdit le porteur et réduit également son endurance. En conséquence, le porteur transporte moins d'équipement. Si l'uniforme se trouve à court d'énergie, le porteur est pris au piège et capturé.

COMBAT

Le personnage peut s'engager dans deux formes de combat: le combat à longue portée et à courte portée. Quand vous pointez à l'intérieur de la fenêtre de jeu, vous verrez que la petite flèche devient une croix. Utilisez-la pour viser et appuyez sur le bouton gauche pour attaquer.

Missile

Le combat de missiles comprehend l'utilisation de pistolets et de grenades. Pour utiliser un pistolet, tenez-le tout simplement à la main (l'une ou l'autre) et, quand vous attaquez, vous lancerez un missile. Si le pistolet est déchargé, vous donnez des coups de poing au lieu de faire feu (pour avoir des détails sur la manière de recharger l'équipement, reférez-vous à PUISSANCE). Pour lancer une grenade, regardez-la. La grenade sera lancée droit devant vous et explosera au contact. Rappelez-vous de ne pas vous tenir trop près de la cible!

Corps a Corps

Si vous attaquez sans tenir un pistolet à la main, vous donnerez des coups de poing. Vous enverrez des coups de poing également si votre pistolet est déchargé. Les

coups de poing n'occasionnent que très peu de dégâts. Souvenez-vous que vous ne pouvez donner de coups de poing qu'à bout de bras!

Le combat peut être dangereux. Il est utile de vous rappeler que tout le monde dans le jeu porte une armure.

OBJETS

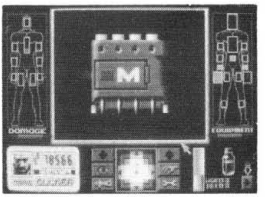

Fig. 6

Pour Manipuler

Celle-ci est importante et est en fait très simple, bien qu'elle puisse sembler compliquée au départ.

Chaque objet du jeu a une fonction que s'active en cliquant sur le bouton de manipulation. Si l'article ne peut pas remplir sa fonction habituelle, on vous donne l'occasion de le recharger. La machine lui fera prendre soit un stimulant, soit un antidote, soit les deux. Si la trousse médicale ne contient pas de produits chimiques, cliquez sur le bouton de manipulation pour obtenir une image grandeur écran de la trousse. Vous êtes, à présent, en mesure de la recharger. Cherchez dans vos poches pour voir si vous avez l'ampoule de produits chimiques nécessaire au remplisage de la trousse médicale. Si vous trouvez ces produits, regardez-les et manipulez-les. Les produits chimiques seront alors utilisés et la trousse rechargée.

La même procédure s'applique pour une arme à feu. Si vous regardez le pistolet et le manipulez, vous verrez son image grandeur écran. Regardez à présent la conduite de courant provenant de la ceinture de votre uniforme et manipulez-la. Le pistolet sera alors chargé instantanément.

Pour ramasser un objet, cliquez sur le bouton de vision (celui qui porte un œil) pour allumer une petite lumière. A mesure que vous vous déplacez. tout ce qui se trouve à votre portée apparaît dans la fenêtre de vision. Pour ramasser un objet, cliquez tout simplement sur cet objet et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Votre pointeur devient une main. Placez la main sur la poche dans laquelle vous voulez mettre l'objet puis relâchez le bouton. S'il y a de la place dans la poche, l'objet y sera placé. Dans le cas contraire, l'objet restera par terre. Vous devez être debout et rester immobile pour remasser quelque chose. Pour déplacer quelque chose d'une poche à une autre, utilisez la même procédure que celle qui s'applique au ramassage d'un objet. Regardez l'objet que vous voulez déplacer (cliquez sur la poche dans laquelle il se trouve), pointez sur lui dans la fenêtre de vision et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Votre pointeur devient une main. Placez la main sur la poche dans laquelle vous voulez mettre l'objet puis relâchez le bouton. S'il y a de la place dans la poche, l'objet y sera placé.

Pour un certain nombre de raisons, il est possible que vous n'arriviez pas à placer un objet dans une poche. D'abord, assurez-vous de bien placer le coin supérieur gauche de la main au-dessus de la poche dans laquelle vous voulez mettre quelque chose avant de relâcher le bouton. Utilisez le bouton marqué d'une fléche pour voir si cette poche continent déjà plusieurs articles. Chaque poche a une taille différente et certains articles ne peuvent aller que dans certaines poches. Si vous n'arrivez pas à mettre un objet dans une poche, essayez une autre.

Portes

Les portes fermées se manipulent de la même manière que les pistolets. Il existe deux types de portes: celles que l'on peut ouvrir en marchant sur des coussinets de pression et celles qui sont fermées électroniquement. Une porte fermée est identifiée par un carré gris qui se trouve sur sa surface. Pour l'ouvrir, cliquez sur le bouton de vision et approchez-vous de la porte. Quand le tableau de contrôle est à votre portée, il apparaît comme une petite image dans la fenêtre de vision (en bas et à droite de votre écran). Cliquez ensuite sur le bouton de manipulation et l'image du tableau de contrôle occupera tout l'écran. Pour entrer le code à quatre chiffres, pointez et cliquez sur les boutons du tableau. Quand vous repérez un chiffre correct, la lumière verte du tableau clignote. Notez le chiffre puis essayez de trouver les trois autres chiffres composant le code. Une fois les quatre chiffres identifiés, appuyez sur la touche Enter du tableau de contrôle. Si les chiffres ont été entrés dans l'ordre correct, la porte s'ouvrira. Dans le cas contraire, vous devrez essayer d'entrer les chiffres dans des combinaisons différentes jusqu'à ce que vous ayez trouvé la bonne.

Une manière d'ouvrir les portes autre que "manuelle" est celle qui consiste à utiliser un crochet électronique. Vous pouvez acheter ces crochets soit au début du jeu, soit à mesure que vous progressez dans le jeu. Pour utiliser un crochet, cliquez sur la poche dans laquelle il se trouve. Il apparaît alors dans l'écran de vision. Cliquez sur le bouton de manipulation et le crochet commencera 'a déconder la combinaison. Il éliminera les mauvais chiffres à force de commettre des fautes. Quand le crochet aura terminé le décodage, vous aurez alors environ cinq secondes pour noter le chiffre. Après cela, vous êtes prêt à passer par la porte. Vous pouvez utiliser le crochet électronique quand l'image du tableau de contrôle apparaît sur toute la grandeur de l'écran.

Ascenseurs

Les ascenseurs sont le seul permettant de passer d'un niveau à un autre. Deux tableaux de contrôle se rapportent aux ascenseurs. Le petit tableau se trouvant devant un ascenseur indique l'étage auquel il s'est arrêté. Appuyez sur le bouton en forme de flèche et l'ascenseur sera appelé. Quand il arrive, vous avez cinq secondes pour entrer à travers la porte ouverte. A l'intérieur se trouve

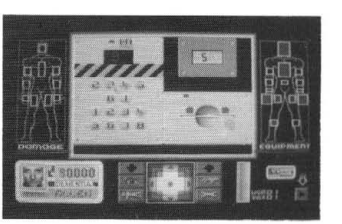

Fig. 7

une colonne de commandes. Allez jusqu'à elle et cliquez sur le bouton de vision. Manipulez le clavier numérique qui apparaît pour obtenir une image du clavier de contrôle sur toute la grandeur l'écran. La manipulation des touches ne sera acceptée que lorsque vous aurez introduit votre carte à mémoire. Pour cela, trouvez la poche contenant la carte, regardez-la et cliquez sur le bouton de manipulation. La carte apparaîtra alors dans la fente. Les boutons du tableau de contrôle vous permettent d'aller à n'importe quel étage de l'immeuble. Pour sélectionner un étage, pointez tout simplement sur le chiffre qui lui correspond et cliquez. Si vous avez l'autorisation de la sécurité pour aller à ce niveau, la lumièe verte s'allumera et l'ascenseur commencera à monter. Si vous n'avez pas d'autorisation, rien ne se produira et vous devrez appuyer sur un autre chiffre. Le tableau affiche le niveau sur lequel vous êtes en haut et à droite et le niveau vers lequel vous allez en haut et à gauche. Quand l'ascenseur atteint sa destination, le clavier de contrôle disparaîtra et votre carte à mémoire vous sera renvoyée automatiquement.

Sas

L'entrepôt, le parking et le rez-de-chaussée sont séparés par des portes de sécurité surnommées "sas". Les claviers de contrôle de ces portes sont similaires au clavier de contrôle des portes fermées. Introduisez d'abord votre carte à mémoire puis entrez le code à quatre chiffres tout comme vous l'auriez fait pour une porte normale. Après que le code ait été entré correctement, la petite lumièra. Appuyez alors sur le bouton jaune pour ouvrir la porte. Votre carte à mémoire vous est renvoyée automatiquement.

Terminaux

Les terminaux d'ordinateurs sont rares. Ils ressemblent en apparence à la colonnes des commandes de l'ascenseur. Allez jusqu'à cette colonne et regardez-la. Quand l'image d'un écran de moniteur apparaît dans la fenêtre de vision, cliquez sur le bouton de manipulation. Les terminaux offrent diverses facilités y compris la possiblité d'étendre l'autorisation de la sécurité afin d'avoir accès à d'autres niveaux de l'immeuble.

Note: Si vous décidez de n'utiliser aucun des articles précédents pendant qu'ils sont affichés sur toute la grandeur de l'écran, cliquez tout simplement sur le bouton droit de la souris pour retourner à l'écran original.

ENERGIE

Votre niveau d'énergie personnelle est indiqué par une barre horizontale située sous les chiffres des dégâts. Cette énergie s'épuise constamment. Si vous vous encombrez à transporter trop d'équipement, vous utiliserez deux fois plus d'énergie que la normale. Vous remontez votre énergie en buvant le composé de glucose de la bouteille et en dormant. En cas d'urgence, manipulez la trousse médicale pour administrer un stimulant qui remontera votre niveau d'énergie à la moitié de son niveau normal. Une utilisation trop fréquente de ce stimulant pourrait conduire à une

Rayons à infra-rouge

Les projecteurs de rayons sont de petits objets métalliques qui se trouvent au sol. On les reconnaît facilement par leurs grosses lentilles individuelles. Si vous passez devant une lentille, vous cassez le rayon et déclenchez l'alarme. Comme pour les caméras, les projecteurs peuvent être détruits à distance. Ils sont normalement difficiles à voir car ils sont cachés dans des alcôves mais le mode infra-rouge de la visière de renforcement de vision vous permettra de détecter le rayon lui-même. Il est possible, mais pas du tout facile, de sauter par-dessus le rayon à infra-rouge et d'éviter de déclencher l'alarme. Pour cela, reculez aussi loin du projecteur que vous pouvez, foncez sur lui à toute vitesse et cliquez sur le bouton haut/sauter. Ceci nécissite de l'entraînement!

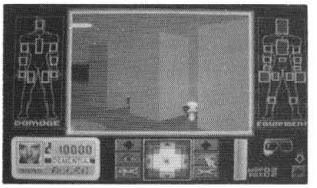

Fig. 8b

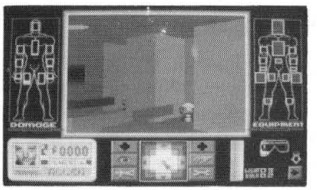

Fig. 8c

Coussinets de Pression

Les coussinets de pression ont la formes de carrelage décoloré. Ils ne peuvent pas être détruits. Quand vous les repérez, évitez-les car si vous leur marchez dessus, vous déclencherez l'alarme.

Alarmes

Quand l'alarme se déclenche, les lumières oranges du plafond commencent à clignoter, une sirène commence à hurler et les gardes se trouvant sur votre niveau se mettent à vous prendre en chasse. Vous perdrez votre temps et votre énergie à essayer de tirer sur les lumières d'alarme.

Gaz

Par malheur, le gaz soporifique est pompé dans l'air. Si vous avez un masque à gaz, mettez-le en le placant dans votre caisse de tête. Un petit masque facial vous fournit aussi une protection presque aussi bonne. Remarquez que le masque à gaz ne peut pas être porté avec la visière de renforcement de vision. Si vous n'avez pas de masque, éloignez-vous le plus possible du bruit du gaz. Ceci pourrait minimiser l'effet du gaz. Si vous commencez à ressentir les effets du gaz, vos mouvements ralentiront et votre vision s'assombrira. Utilisez la trousse médicale pour vous injecter un puissant antidote.

Portes

Quand l'alarme est déclenchée, toutes les portes à serrures se ferment et ne peuvent pas être ouvertes. Les portes automatiques continuent à fonctionner.

CAPTURER

Si vous vous évanouissez d'épuisement, êtes à court d'énergie (androïde ou armure suprême), êtes asphyxié par le gaz ou avez subi tellement de dégâts que vous vous évanouissez, vous serez capturé et jeté dans une cellule. Quand vous revenez à vous, examinez bien le décor car il y a toujours un moyen de vous échapper. Votre équipement reste toujours intact bien que votre ou vos pistolets vous aient été retirés. Si vous n'avez pas assez d'énergie ou d'équipement pour vous échapper, UCC fera en sorte que vous disparaissiez sans laisser de trace!

ECHAPPER

Quand vous vous réveillez dans une cellule, il y a toujours un moyen de vous échapper. Vérifiez l'équipement qui vous reste. Quand vous réussissez à vous échapper, vous devrez identifier l'endroit dans lequel vous vous trouvez. Essayez de trouver une arme aussi vite que possible car vous pourriez être facilement vulnérable à une attaque.

LE CHARGEMENT ET LA SAUVEGARDE DE JEUX

La Sauvegarde

Pour sauvegarder un jeu, examinez le contenu de la poche. Vous y verrez le cable d'alimentation. Pointez et cliquez sur le bouton "cycle" (le bouton portant une flèche et situé en bas à droite de la fenêtre de visualisation). Appuyez sur ce bouton jusqu'à ce que l'icône de sauvegarde "SAVE GAME" apparaisse. Cliques ensuite sur l'icône de manipulation. Insérez un disque vierge et formaté lorsque l'ordinateur vous le demande. Si vous désirez annuler la sauvegarde, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Remarque: ne sauvegardez jamais de jeux sur votre disque original.

Le Chargement D'un Jeu Sauvegarde Precedemment

Charges votre disque "CORPORATION" de la façon habituelle, une fois que vous avez accepté un personnage, cliquez sur le bouton droit de la souris. Pour charger un jeu sauvegardé, examinez le contenu de la poche. Vous y verrez le cable d'alimentation. Pointez at cliquez sur le bouton "cycle" (le bouton portant une flèche et situé en bas à droite de la fenêtre de visualisation). Appuyez sur ce bouton jusqu'à ce que l'icône de chargement "LOAD GAME" apparaisse. Cliquez ensuite sur l'icône de manipuation. Insérez le disque contenant votre jeu sauvegardé lorsque l'ordinateur vous le demande. Pour annuler le chargement, cliques sur le bouton droit de la souris.

CONSEILS

A) Il vaut mieux faire attention et ne pas vous presser plutôt que de déclencher les alarmes.

B) Tirez sur les caméras et les projecteurs de rayons à distance.

C) Si votre niveau d'énergie ou de puissance descend, n'attendez pas la dernière minute pour vous recharger. Quelque chose pourrait vous attaquer et vous risquez de ne pas avoir l'occasion de vous recharger.

D) Utilisez le jatpack, la visière et l'ordinateur dorsal de survie avec modération. Ils utilisent de l'énergie constamment quand ils fonctionnent.

E) Apprenez à utiliser vos pouvoirs psychiques. Quelque chose fait apparaître le menu de sélection. Essayez de savoir ce que c'est.

F) Utilisez les explosifs avec modération.

G) Examinez les hologrammes avec soin.

H) Battez-vous le dos au mur.

I) Essayez de repérer un chemin d'évasion. Vous en auriez toujours besoin pour décamper à toute allure.

GLOSSAIRE

Regarder

Pointez sur la poche contenant l'objet et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Une image de l'objet apparaîtra dans la fenêtre de vision.

Regarder Tout Autour

Pour les objets que vous ne portez pas sur vous, cliquez sur le bouton portant la marque d'un œil (le bouton de vision). Quand vous arrivez à portée d'un article que vous pouvez manipuler, une petite image de cet article apparaîtra dans la fenêtre de vision.

Manipuler

Utilisé pour l'interaction avec un objet. En général, si vous cliquez sur le bouton de manipulation, l'objet en question accomplira sa fonction,

c'est-à-dire:

Cliquez sur le crochet pour ouvrir la porte, cliquez sur la trousse médicale pour donner une injection d'antidote.

Attaquer

En placant le pointeur dans la fenêtre de vision, celui-ci se transforme en croix. En appuyant ensuite sur le bouton de la souris, vous attaquez. Si vous tenez un pistolet qui fonctionne, vous faites feu; autrement, vous donnez des coups de poing.

APPENDICE A

LISTE DE L'ÉQUIPEMENT

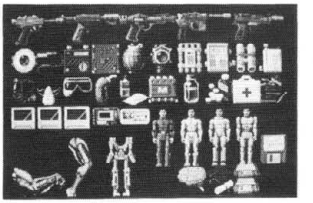

Fig 9

Ce qui suit est une liste détaillée des articles que vous pouvez achetez et qui se trouvent dans l'immeuble.

Ordinateur dorsal de survie

Cet ordinateur portafit n'est pas aussi portatif que son nom le suggère. c'est un objet très lourd qui ne rend qu'un service; il peur produire une carte d'affichage Head-up. Regardez cet ordinateur et manipulez-le pour l'activer. Une carte apparaîtra en bas et à gauche de votre fenêtre de vision et défilera à mesure que vous vous déplacerez. Vous êtes représenté sur la carte par un point blanc. Lorsque la carte est affichée, l'ordinateur puise son énergie de votre uniforme. Utilesez cette carte en conjonction avec votre boussole-bracelet pour préparer vos mouvements.

Bombes

L'effet d'une bombe est similaire à celui d'une grenade mais peut en plus détruire les murs. Pour utiliser cet article, regardez-le et manipulez-le. Vous verrez l'image de la commande du minuteur sur toute la grandeur de l'ecran. Cliquez sur le détronateur et appuyez sur le bouton marqué 'enter'. La bombe à un retardement maximum de 99 minutes de temps de jeu. Quand vous avez déclenché le retardement, une lumière s'allume. Pour commencer le compte à rebours, cliquez sur le bouton rouge. L'image grandeur écran disparaîtra et il faudra cliquer sur la flèche servant à lâcher la bombe avant de vous enfuir!

Boussole

Vous portez une petite boussole à votre poignet tout au long du jeu.

Regardez simplement la poche de votre poignet pour l'afficher sur votre fenêtre de vision. La boussole n'utilise pas d'énergie. Utilisez-la en conjonction avec la carte (voir ordinateur dorsal de survie) pour préparer vos mouvements.

Disrupteur

C'est une feuille flexible, non-conductible, tissée de fribres en céramiques. Plusieurs centaines de micro-batteries y sont incorporées et un circuit dont la surface comprend plusieurs points de contact est inprimé sur le matériel. Manipulez cette feuille pour la placer sur le sol, à vos pieds. Les systèmes de vision des robots ne peuvent pas voir ce matériel. Si vous attriez un robot au-dessus de la feuille, il terminera le circuit et sautera. Seuls les robots les plus grands peuvent survivre à

une telle attaque. Cet équipement est complètement inoffensif pour les créatures organiques mais ne peut pas être utilisé par les androïdes.

Boisson

Utilisez cet article pour donner aux personnages un surcroît d'énergie. N'a pas autant d'effet que le stimulant de la trousse médicale mais n'a pas d'effets secondaires nocifs.

Le distributeur de boisson a besoin de petis packets de fluide riche en glucose. Ils sont trop concentrés pour être bus seuls mais sont accompagnés d'une mesure d'eau qui y est mélangée correctement dans le distributeur.

La trousse électronique

Cette trousse permet de réparer tous les dégâts physiques des personnages androïdes. Ne peut être utilsée qu'une seule fois. Le succès des réparations dépend de l'habilité électronque du personnage. Les personnages humains qui possèdent membres bioniques ont besoin de cette trousse pour les réparer.

Masque facial

Petit masque qui assure une protection partielle contre les attaques au gaz. Ce masque peut être porté avec la visière de renforcement de vision.

Trousse de premiers secours

Cette trousse répare les dégâts physiques des personnages humains. Ne peut être utilée qu'une seule fois. L'étendue des réparations dépend de l'habilité médicale du personnage.

Masque à gaz

C'est un masque intégral qui procure une protection totale du visage contre les attaques au gaz, y compris au gaz tranquilisant dans l'immeuble. Ce masque peut être utilisé indéfiniment mais ne peut pas être porté en même temps que la visière de renforcement de vision.

Grenades

Il y a deux types de grenades:

1) la grenade paralysante

L'effet de cet engin explosif n'est pas de causer des dégâts mais de paralyser. L'effet est temporaire. Au contact, la grenade projette une lumière très brillante dans toutes les directions. Les robots sont les seuls personnages immunisés contre ses effets.

2) La grenade explosive

Ces grenades détruisent lumières, portes et autres objets, excepté les murs. Elles tuent ou causent des dégâts aux robots et aux créatures.

Pistolets

Il y a cinq types différents de pistolets. Chacun d'entre eux est d'un poids, d'un volume et d'un prix différents. Plus le pistolet est cher, plus il est puissant. Les gardiens de l'immeuble utilisent le pistolet le moins coûteux possible. Tous les pistolets sont des armes à énergie plutôt que des armes à projection.

Hologrammes

Individuellement, ces articles ne sont d'aucune utilité. Utilisés en conjonction avec le Scanman, ils vous donnent une vue en trois dimensions d'une partie de l'immeuble. Examinez ces images avec soin car elles pourraient vous être utiles.

Jet Pack

Cette pièce d'équipement est plutôt lourde et demande beaucoup d'énérgie. Regardez le jetpack et manipulez-le (pendant que vous le portez) pour l'activer. Utilesez les boutons qui vous permettent de sauter et de vous ramasser, pour voler et atterrir. Cet article ne consomme de l'énergie qu'en vol.

Rappelez-vous que les portes automatiques fonctionnent grâce à un coussinet de pression; elles ne s'ouvriront donc que lorsque vous vous en approchez à pied.

Crochet (Électronique)

Cet article doit être utilisé sur le tableau de commandes d'une porte verrouillée ou d'un sas. Il annule la serrure et trouve la combinaison par tâtonnements. Une fois le numéro décodé, il sera affiché pendant un court moment avant que la porte ne s'ouvre. Profitez-en pour noter le numéro. Le crochet fonctionne lentement mais probablement plus vite que vous ne pourriez le faire vous-même. Cependant, le moyen le plus rapide d'ouvrir une porte est de taper son code.

La trousse médicale

Ce petit article administre automatiquement l'antidote de presque tous les poisons ou drogues. Il administre aussi un stimulant s'il sent que le personnage est épuisé. L'utilisation continue de cet article peut réduire d'un point et de facon permanente, l'évaluation de l'endurance d'un personnage. Rappelez-vous que l'évaluation de votre endurance influe sur le niveau d'encombrement.

Pour fonctionner, la trousse médicale a besoin de petites amboules de produits chimiques. Elle est pleine quand vous l'achetez. Des produits chimiques de remplacement peuvent être trouvés dans l'immeuble.

Drogues de Renforcement-Psi

Ces comprimés que vous trouverez dans l'immeuble sont un vieux produit UCC qui a été retiré du marché. Ces drogues augmentent l'énergie psychique latente de leur utilisateur pendant un court moment. Elles ont souvent des effets secondaires nocifs et durables; elles peuvent, par exemple réduire la déxérité ou l'endurance du personnage qui les prend!

OEil-psi

C'est un bandeau sur lequel est peint un œil. Ses éléments électroniques sont une nouvelle invention UCC qui amplifie l'énergie psychique latente. Portez simplement ce bandeau et toutes vos actions psychiques seront plus puissantes.

Scanman

Cet article est utilisé pour voir et examiner les hologrammes (voir ci-dessus, Hologrammes). Il peut aussi avoir besoin d'être rechargé avant utilisation. Pour utiliser cet article, regardez-le et manipulez-le afin de générer une image grandeur écran. Regardez maintenant l'hologramme et manipulez-le. Si le scanman est activé, l'hologramme sera affiché dans la grande fenêtre centrale.

Pointez et cliquez sur les deux boutons qui se trouvent sous la fenêtre de vision afin d'incliner votre champ de vision à gauche ou à droite. Le bouton vert recentre votre champ de vision. Le bouton à bascule, à droite de la fenêtre contrôle l'intensité de l'image. Quelques hologrammes peuvent être sur- ou sous-exposés, et en réglant cette commande vous découvrirez peut-étre quelque chose qui vous était auparavant caché!

Carte à mémoire

Tous les personnages ont des cartes d'identité à mémoire. Votre carte contient des information à votre sujet, comme par exemple, votre nom, votre aspect physique et votre autorisation de la sécurité. Utilisez les terminaux de l'ordinateur pour augmenter votre niveau d'autorisation de la sécurité. La carte du personnage est affichée en bas et à gauche de l'affichage. Les nombres représentent (dans cet ordre) la force, la dextérité, l'endurance, l'intelligence et le mouvement du personnage.

Visière de renforcement de vision

Cet appareil permet d'améliorer la vision normale d'un personnage de plusieurs facons. Lorsque vous portez la visière, utilisez les touche-manipuler pour choisir le système de vision que vous désirez.

Vision à infra-rouge – Vous permet de détecter les rayons du système d'alarme à infra-rouge qui se trouve à travers tout l'immeuble.

N'oubliez cependant pas que cette vision utilise plus d'énergie qu'une vision normale.

Image intensifiée – Augmente votre vision, c-à-d, vous permet de voir des choses qui ne vous sont pas visibles à l'œil nu.

Vision thermique – A utiliser lorsque le courant électrique est coupé dans un étage ou dans l'immeuble entier. Vous permet de localiser les droïdes, robots et autres créatures ou objets qui ne sont normalement pas visibles dans le noir.

Montre-bracelet

Vous portez votre montre-bracelet à affichage numérique tout au long du jeu. Regardez simplement la poche de votre poignet et elle sera affichée dans votre fenêtre de vision. La montre n'utilise pas d'énergie. Notez que dans le jeu, le temps s'écoule plus vite que dans la vie réelle.

APPENDICE B

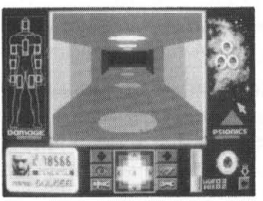

Fig. 10

Psionique

Seuls les personnages humains des pouvoirs psychiques. L'évaluation psionique d'un personnage sur l'écran de sélection montre la puissance de chaque agent dans ce domaine.

UCC a entrepirs des recherches dans ce domaine depuis des années et a fabriqué deux produits qui augmentent les capacités psychiques naturelles (voir drogues de renforcement-psi et œil-psi dans l'appendice A).

La communauté scientifique refuse toujours d'accepter l'existence de ce phénomène et il n'existe pas d'entraînement dans ce domaine. Tout ce que l'on sait à propos des pouvoirs psychiques ne sont que des rumeurs. L'opinion la plus répandue se concentre sur le nombre trois et le triangle. Ce nombre et ce symbole sont représentés par des incantations pour invoquer leurs effets. Des documents top secrets UCC qui ont été divulgués suggèrent que le nombre trois est important à cause des trois champs d'énergie qui doivent être contrôlés avant que l'énergie psychique ne soit relâchée; ceci permet de choisir l'effet désiré. Chacun des ces trois domaines a trois états qui déterminent l'effet ultime.

On pense que le premier n'a pas d'effet, a un effet micro et un effet macro; c'est-à-dire selon que l'effet soit sur un corps ou sur les parties constituantes de ce corps. Le second n'a pas d'effet, a un effet positif ou n'egatif. Ces termes symbolisent le bien et le mal ainsi que le plus ou le moins. Le choix final est décrit comme n'ayant pas d'effet, ayant un effet à domicile ou à l'extérieur, c'est-à-dire que l'action choisie aura soit un effet sur le ''jeteur'' soit sur ceux qui sont près de lui. Le menu sur lequel vous faites ces choix est plutôt abstrait et n'utilise pas de mots mais affiche des symboles. Si le joueur arrive à avoir accès à ce menu, il devrait faire quelques essais afin de mieux comprendre les explications ci-dessus. Voici une description de toutes les capacités soit-disant disponibles:

Lévitation

Son utilisation est similaire à celle du jet pack et est contrôlée de la même facon. Vous permet aussi de "décoller" du sol.

Pouvoir de guérison

Permet de guérir les cellules du corps et aussi de réparer tous dégâts subis par l'équipement ou l'armure portés.

Densité

Permet d'augmenter la volonté de densité moléculaire d'un personnage, pendant la durée du "sort"; elle permet aussi d'augmenter son armure.

Explosion Cérébrale

Cause un très grand déferlement d'énergie touchant les créatures environnantes. Le système nerveux des créatures organiques brûlent et elles meurent immédiatement; les objets mécaniques sont plus ou moins endommagés mais peuvent survivre.

Les effets psioniques utilisent toute l'énergie psychique disponsible, exceptée la lévitation qui, comme le jet pack, ne brûle de l'éngerie que lorsque le personnage a "décollé" du sol.

APPENDICE C

Les personnages

	Joués par
Rick Allen	David Wilson
Steve Summer	James Jackman
Tony Carter	Norma Harvey
Donna Jaxxon	Natasha Heath-Smith
Victime	Kate Copestake
Gardien	Kevin Bumler

APPENDICE D

Pour devenir membre de ZODIAC

Pour devenir membre de ZODIAC, remplessiz la Carte d'Inscription incluse dans le manuel et envoyez-la à Core Design Limited avec une photo d'identité et un chèque ou un mandate postal à l'ordre de CORE DESIGN LIMITED pour la somme correcte (voir la carte d'Inscription).

Vous recevrez alors une disquette de données personnalisée ayant votre propre image digitalisée. Remplissez la Carte avec le plus de détails possibles pour nous permettre d'etablir les capacités et les caractéristiques du personnage correspondant le plus fidèlement au vôtre.

La préparation de toutes les données nécessaires pour produire votre dossier demandant un certain temps, la carte pourrait prendre jusquà 28 pour vous parvenir.

Nous pensons que cela augmentera le plaisir que vous trouverez à jouer à Corporation, et surtout, rappellez-vous que personne n'aura tout à fait la même version du jeu que la vôtre.

CARTE D'INSCRIPTION D'UN AGENT ZODIAC

POUR VOUS INSCRIRE COMME AGENT A L'AGENCE ZODIAC, REMPLISSIEZ LE PRESENT IMPRIME ET RENVOYEZ-LE A CORE DESIGN EN Y JOIGNANT VOTRE PHOTO ET UN EUROCHEQUE OU MANDAT-POSTE DE 30 FRANCS FRANCAIS AU COMPTE DE: CORE DESIGN LIMITED.

EN MAJUSCULES D'IMPRIMERIE S'IL VOUS PLAIT

NOM: .....

ADRESSE: .....

.....

NOME DE L'AGENT: .....(6 LETTRES MAXIMUM)

TYPE D'ORDINATEUR UTILISÉ: ☐ SEX: M ☐ F ☐

COMMODORE: ATARIS ST ☐ AMIGA ☐ IBM PC ☐

VEUILLEZ COCHER LES CASES CI-DESSOUS SE RAPPORTANT À VOTRE PERSONNAGE. LES INFORMATIONS SERVIRONT À PERSONNALISER VOTRE DISQUE.

PASS-TEMPS FAVORIS

- ☐ FABRICATION DE MAQUETTES
- ☐ ARTS MARTIAUX
- ☐ PROGRAMMATION
- ☐ ELECTRONIQUE
- ☐ PEINTURE
- ☐ SPORT
- ☐ PHILATÉLIE
- ☐ OBSERVATION DES TRAINS

SUJETS ETUDIÉS/DIPLÔMES

- ☐ ANGLAIS
- ☐ MATHÉMATIQUES
- ☐ BIOLOGIE
- ☐ PHYSIQUE
- ☐ CHIMIE

VEUILLEZ RENVOYER L'IMPRIMÉ DÛMENT REMPLI, LE CHÈQUE ET PHOTO DE **PASSEPORT** À:

CORE DESIGN LIMITED
SUITE C, TRADEWINDS HOUSE
69-71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS

URHEBERRECHTS-HINWEIS

Das Produkt CORPORATION, dieses Handbuch, der Programmcode und alle dazugehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht von CORE DESIGN LIMITED, die sich alle Rechte vorbehält. Die Dokumentation, der Programmcode und alle dazugehörigen Materialien dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne schriftliche Genehmigung der CORE DESIGN LIMITED kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder in irgendeiner Weise übertragen noch übersetzt oder auf ein elektronische Medium bzw. in maschinenlesbare Form gebracht werden.

Core Design Limited Suite C, Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS

(0332) 297797

COPYRIGHT © 1990 CORE DESIGN LIMITED ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

CORPORATION

Von Dimension Creative Designs Ltd.

Ein Spiel für den Atari ST/STE, Commodore Amiga, IBM PC und Kompatible von CORE DESIGN LIMITED.

Spielgestaltung und Grafik: Kevin Bulmer von Dementia.

ST und Amiga Programmierung: Bill Allen von Dementia.

PC Programmierung: David Pridmore von Core Design Ltd.

Musik von Benn Daglish und Dave Pridmore.

© 1990 Dimension Creative Designs – Core Design Ltd.

LADEANWEISUNGEN

Achte darauf, daß die Spieldisketten immer schreibgeschützt sind. Damit ist gewährleistet, daß sich kein Virus installieren kann oder daß Du versehentlich etwas darauf abspeicherst.

Atari ST/STE und Commodore Amiga

1. Schalte Deinen Computer aus und löse die Verbindung zu allen Peripheriegeräten, die nicht erforderlich sind.

2. Lege Diskette A ein und schalte den Rechner an. Das Spiel wird geladen und Du brauchst nur noch die Bildschirmanweisungen zu befolgen.

WARNUNG: Benutze auf keinen Fall die Spieldisketten, um Spielstände zusichern!

CORPORATION
UNIVERSAL CYBERNETICS CORPORATION

Eine unglaublich erfolgreiche Werbekampagne, verbunden mit einer geradezu revolutionären Produktpalette, machte European Cybernetics zu einer der am schnellsten wachsenden Firmen auf der ganzen Welt. In weniger als einem Jahrzehnt hatte sie ihr Geschäft derart ausgeweitet, daß es fast in jedem Käuferland Produktionsstätten gab, und die Firma änderte ihren Namen, um dem neuen Anspruch gerecht zu werden.

Das Produkt, das European Cybernetics zu einem multinationalen Konzern mit großem Einfluß in vielen angeschlossenen Industrien gemacht hatte, war ein Roboter. Drei Typen der Serie RX wurden auf den Markt gebracht; RX1 war ein Modell für häusliche Tätigkeiten, RX2 wurde in der Industrie eingesetzt und RX3 war auf Landwirtschaft spezialisiert.

Zwar hatte es schon Jahre vor der Markteinführung der RX-Serie Roboter gegeben, aber durch ihre beschränkten Fähigkeiten war es immer notwendig, die Arbeitsplätze an ihre technischen Gegebenheiten anzupassen. Sie konnten sich nicht weit bewegen, konnten nicht sehen, was sie taten und waren stark ihrem spezifischen Einsatzbereich angepaßt. Darüberhinaus waren sie sehr teuer. Die RX Serie fegte diese Vorläufer vom Markt und zwar aus verschiedenen Gründen: alle Modelle hatten zwei Beine, daß heißt, sie konnten überall eingesetzt werden, wo vorher ein Mensch gearbeitet hatte; sie verfügtenüber ein ausgezeichnetes optisches System, das ihnen freie Bewegung erlaubte; sie kannten keine spezifischen Aufgabenbereiche, so daß auch kleine Firmen, die sich vorher keine Roboter leisten mochten, auf Roboter umstellten. Ihre humanoide Form mit den "lächelnden Gesichtern" wurden nicht nur aus rein funktionellen Gründen gewählt. Da Firmen auf der ganzen Welt ihre gesamte Belegschaft bei UCC kauften, war zu erwarten, daß die Umwelt recht feindselig auf diese Konkurrenz reagieren würde. Das Erscheinungsbild der Roboter beruhte auf intensiver Forschung und war so gestaltet, daß die Feindseligkeit ihnen gegenüber so gering wie möglich blieb. Zusätzlich erhöht wurde die Akzeptanz durch das Haushaltsmodell. RX1 verfügte über viele Fähigkeiten und Persönlichkeite neinschließlich eines Unterhaltungs- und eines Gärtnermoduls! Der Preis wurde von UCC bewußt niedrig gehalten und die Werbung betonte, daß dieses Modell leichter zu bedienen sei, als ein moderner Videorekorder (tatsächlich wurden sie oft dafür eingesetzt, um Videorekorder zu programmieren).

Die massive Vermarktung führte zu einer sozialen Revolution. Fast in jedem Haushalt fanden sich nun Dienstboten, und wo es keine gab, tat man zumindest so, als hätte man welche. Zwar arbeiteten die Menschen noch, aber viel weniger als früher und vornehmlich im kreativen Bereich. Die langbeschworene Freizeitkultur war nun doch endlich Wirklickeit geworden.

Durch die totale Kontrolle auf dem Robotermarkt, sah UCC nur noch die Möglichkeit, durch neue Geschäftszweige weiter zu wachsen. Eine Anzahl von Übernahmen und Aufkäufen folgte und ließ die Firma in Bereiche wie Medien, Pharmaindustrie und Weltraumforschung vorstoßen! Bald darauf war es möglich, ein ganzes Haus mit UCC-Produkten auszustatten. Die schlaue Werbekampagne der UCC führte dazu, daß keiner diese weltweiten Aktivitäten als Bedrohung ansah, sondern daß man sie als allgemeinen Fortschritt für die ganze Bevölkerung empfand. Ein wenig Mißtrauen konzentrierte sich aber auf die Tatsache, daß UCCRoboter für militärische Zwecke bauen konnte. Diesen Ängsten wurde aber meist mit dem Hinweis begegnet, daß aufgrund der internationalen Verflechtungen der UCC jegliche Feindseligkeiten in der westlichen Welt der Firma nur schaden würden. Darum hätte die UCC selbst ein vitales Interesse daran, zukünftige Kriege zu vermeiden.

Hinter den Kulissen sah es aber ganz anders aus. UCC hatte die Robotik soweit wie möglich vorangetrieben, doch obwohl die Maschinen höchst vielseitig waren, hatten sie immer noch ihre Grenzen. Roboter konnten sich nicht schnell bewegen und trafen keine eigenen Entscheidungen; sie arbeiteten nur programmgemäß. Das Denken schien also immer noch auf organische Lebewesen beschränkt. Selbst die Tiere hatten den Robotern noch etwas voraus, denn sie konnten sich regenerieren und vermehren.

Nachdem Käufer für ein neues Produkt ausfindig gemacht waren, wurden die Forschungs- und Entwicklungsabteilungen der Corporation schnell aktiv. Die neueste Produktpalette der UCC waren künstliche Lebensformen; besonders gestaltete Wesen für Spezialaufgaben. Genetische Manipulationen dieser Art waren nach den internationalen Gesetzen aber illegal, so daß die neue Arbeit geheimgehalten wurde. Forschungsstätten wurden heimlich in bestehenden Büros und Lagern auf der ganzen Welt errichtet.

Die "Kunden" für dieses streng geheime Produkt wünschten eine höchst illegale, effektive Tötungsmaschine. UCC lieferte! Sie züchtete einen riesigen symbiotischen Humanoiden. Die grüne Kreatur benutzte Algen in der Haut, um zusätzliche Nahrung durch Fotosynthese zu erzeugen. Sie wurde mit einem Schnellheilungs-System und dem Instinkt zum Töten und Vernichten ausgestattet. Der "Kunde" war entzückt von dem Exemplar und bestellte gleich eine kleine Armee. UCC war auch von der neuen Produktlinie begeistert und setzte sie als Wachen dort ein, wo Unbefugte keinen Zutritt hatten.

Unglücklicherweise entkam eine der Kreaturen aus der Londoner Fabrik. Niemand konnte sich erklären, wie sie es geschafft hatte, aber es gelang ihr auch, sich nicht einfangen zu lassen und ernährte sich von Fußgängern, die hinter der Fabrik vorbeigingen! Die Presse begann sofort über die Herkunft

des unsichtbaren Killers zu spekulieren, der an der Fabrik sein Unwesen trieb und gab ihm bald den Namen "The Ripper". Am meisten Sorgen machte man sich wegen der Opfer - denn sie sahen aus, als seien Sie von einem wilden Raubtier angefallen worden.

Nach einiger Zeit erwachte auch bei der Regierung der Verdacht, daß die UCC internationale Gesetze mißachtete und genetisch manipulierte Wesen herstellte. Sollte das zutreffen und bekannt werden, würde es der Popularität der Regierung arg schaden, wenn sie so etwas zuließ, und es könnte sogar die Schließung der UCC-Filialen in diesem Land nach sich ziehen.

Die Regierung mußte nun entscheiden, ob eine Untersuchung stattfinden sollte, um die Verdachte zu bestätigen. Diese Aktion mußte jedoch unbedingt geheim bleiben und sollte deshalb ohne jegliche Rückendeckung erfolgen. Im Falle einer Entdeckung wäre der Agent also ganz auf sich alleine gestellt. Jede Verbindung zu einer nationalen Sicherheitsbehörde würde die UCC sofort auf die Regierung tippen lassen und in diesem Fall bestand die Gefahr, daß die UCC selbst alle Aktivitäten stoppte und ihre Filiale in ein anderes Land verlegte. Das aber war ganz und gar unerwünscht, da die Geschäfte der UCC für die Zahlungsbilanz des Landes ungeheuer wichtig waren und ein Großteil der Bevölkerung in dieser Firma beschäftigt war. Die dann zu erwartende Wirtschaftskrise würde der Regierung bestimmt noch mehr schaden. ZODIAC, die international anerkannte Spionageagentur, von vielen nur für einen Mythos gehalten, wurde mit dieser Angelegenheit betraut. Ein Agent wurde ausgewählt, dessen Spezialität die Wiederherstellung ausgewogener Verhältnisse war. Er sollte auf dem Dach der Fabrik abgesetzt werden, in deren Nähe die mysteriösen Todesfälle aufgetreten waren. Von dort aus sollte er dann die genetischen Laboratorien finden, ein Embryo der neuesten "Produktreihe" entführen und aus dem Gebäude herausbringen. Sollte sich der Verdacht der Regierung beweisen, könnte die UCC mit dem Beweis genötigt werden, die genetischen Experimente in diesem Land einzustellen.

Falls die Sache an die Öffentlichkeit gelänge, würde jedes Land die UCC anprangern, die öffentliche Meinung sich gegen die Firma wenden und die Direktoren verhaftet werden. Unter diesen Umständen müßte die UCC sicher sehr bereitwillig kooperieren.

Du spielst die Rolle des ZODIAC-Agenten, der ausgewählt wurde, um in die schwer bewachte Fabrik der UCC einzudringen. Das Gebäude ist mit hochentwickelten Alarmanlagen gespickt. Die Wächter sind sowohl Menschen als auch Roboter, und vielleicht gibt es unter ihnen sogar die gefürchteten künstlichen Lebensformen. Der Auftrag ist einfach: Bist Du im Gebäude, mußt Du das genetische Labor finden, ein Embryo entführen und entkommen. Bevor Du die Mission beginnst, erhältst Du Gelegenheit, Ausrüstung zu kaufe

und bestimmte Fähigkeiten zu trainieren.

Dein Weg wird Dich durch das ganze Gebäude führen, wobei Du den Wachen, den Alarmanlagen und den Videokameras aus dem Weg gehen mußt. Du mußt laufend auf der Hut sein, um die Verteidigungssysteme, die auch Druckkontakte und Infrarot-Schranken umfassen, zu überlisten. Genau wie die Sicherheitskräfte reparieren auch einige Droiden Schäden am Gebäude. Diese Roboter werden Dich gewöhnlich ignorieren, solange Du sie nicht bei ihrer Arbeit oder in ihrer Bewegung behinderst. Hast Du erst einmal den Alarm ausgelöst, schließen sich die Türen automatisch und Betäubungsgas wird in die Räume gepumpt. Der Zentralcomputer sendet Wächter aus, um Eindringlinge, die von den Verteidigungssystemen gefangen wurden, festzunehmen. Wirst Du gefangengenommen und kannst nicht entkommen, wird sich die UCC Deiner entledigen. Und Du kannst sicher sein, daß dies so geschieht, daß Dich niemand mehr finden wird oder auch nur der kleinste Beweis für Deine Aktion übrig bleibt.

Eine mögliche Strategie ist, den Sicherungskasten zu finden. Damit kannst Du bestimmte Teile des Gebäudes von der Stromversorgung abklemmen und damit die dortigen Sicherheitssysteme deaktivieren. Gänge, in denen die Stromversorgung abgeschaltet ist, sind finster, und Du kannst Dich nur mit dem Sichtverstärker weiterbewegen. Alle Sicherheitsroboter verfügen aber auch über diese Sehhilfe, nur Menschen und künstliche Lebensformen sehen nichts mehr.

Charakter-Auswahl
Zu Beginn des Spiels wählst Du, welchen der sechs Agenten Du auf den Weg schicken willst; Du hast die Wahl zwischen zwei Männern, zwei Frauen und zwei Androiden. Der Computer gibt Dir nähere Informationen zu jedem Charakter, um Dir bei der Auswahl zu helfen. Zeige auf den Knopf "PASS" und klicke ihn an, um alle verfügbaren Agenten durchzusehen oder klicke "ACCEPT" an, um den gewünschten Charakter auszuwählen.

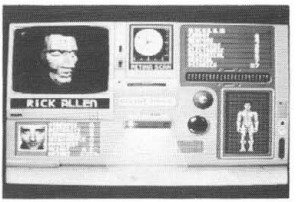

Abbildung 1

Der Bildschirm oben links auf Deiner Anzeige enthält eine Computerdarstellung des Agentengesichtes. Daneben findet sich ein Retina-Scan zu Sicherheitszwecken. Oben rechts siehst Du die Wertung des Agenten für bestimmte Fähigkeiten (Details folgen unten). Unten links ist ein Foto des Agenten und eine physische Beschreibung. Unten rechts siehst du eine komplette Abbildung des Agenten. Damit kannst Du Größen und Gewichte optisch und mit den genannten Zahlenwerten vergleichen.

FÄHIGKEITEN

Stärke
Das ist der Wert der physischen Kraft des Individuums. Er legt fest, wieviel Schaden es im Nahkampf anrichten und welche Ausrüstungsmenge es tragen kann, bevor es an die Grenze seiner Leistungsfähigkeit kommt.

Geschicklichkeit
Dieser Wert spiegelt die Hand-Auge-Koordination des Individuums wieder. Im Spiel beeinflußt er den Schaden, der durch Waffen hervorgerufen wird und wie erfolgreich die Reparatur beschädigter Ausrüstungsgegenstände ausfällt.

Ausdauer
Ausdauer und Stärke werden zur Berechnung herangezogen, wieviel ein Agent tragen kann, bevor er überlastet wird.

Intelligenz
Der Intelligenzwert ist ein Hinweis darauf, wie der Spieler die Rolle spielen sollte. Er wird nur dazu benutzt, um festzulegen, wie erfolgreich der Charakter im Training vor der Mission war, um bestimmte Fähigkeiten zu verbessern.

Bewegung
Jeder Agent bewegt sich mit einem etwas anderen Tempo. Dieser Wert bezieht sich aber nicht auf Entfernung oder Zeit. Je höher die Zahl hier ist, desto größer die Höchstgeschwindigkeit. Wurde ein Agent mit zuviel Ausrüstung beladen, wird der Wert vorübergehend reduziert.

FÄHIGKEITEN

Kampf
Die Kampffähigkeit wird sowohl im Nahkampf als auch bei der Benutzung von Waffen herangezogen, um zu bestimmen, wie stark ein Treffer war.

Waffen
Diese Fähigkeit bezieht sich auf Waffengebrauch und Reparatur von Waffen.

Computertechnik
Die Reparatur des Rucksackcomputers erfordert diese Fähigkeit. Gleichzeitig legt sie fest, wie erfolgreich Androiden-Agenten bei der Eigenreparatur sind.

Elektronik
Fähigkeit, elektronische Ausrüstung zu reparieren.

Mechanik
Fähigkeit, mechanische Ausrüstung zu reparieren.

Medizin
Damit wird festgelegt, wie erfolgreich ein Mensch bei der Selbstbehandlung ist.

Psi-Kräfte
Der Wert hier gibt die psychische Energie des Individuums an. Der höchste natürliche Wert ist 33. Er kann aber künstlich erhöht werden. Androiden haben diese Fähigkeit nicht.

Lies in Anhang D genau, wie Du selbst ein Agent werden kannst.

Ausrüstung kaufen

Hast Du den Agenten ausgewählt, erscheint ein Bild, in dem die verfügbare Ausrüstung aufgelistet ist. Der große Bildschirm zeigt das Bild eines Gegenstandes. Klicke den Knopf "PASS" an, um die verfügbare Ausrüstung durchzusehen. Ausrüstung, die Du Dir nicht leisten oder nicht tragen kannst, wird nicht angezeigt. Um einen Gegenstand zu kaufen, klicke "BUY" an. Hast Du alles gekauft, was Du brauchst (oder bezahlen kannst), drücke die rechteMaustaste. Der Text unten links gibt Gewicht, Größe und Preis eines Gegenstandes an. Deinen Kontostand findest Du oben rechts auf dem Bildschirm.

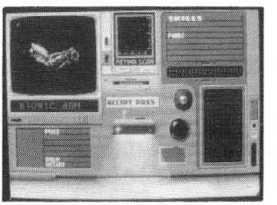

Abbildung 2

Eine komplette Ausrüstungsliste steht in Anhang A.

Der Bildschirm

Schaden (Siehe Abb. 3-1)
Die Zahl links vom Spielfenster zeigt den Schaden an, den Du während des Spiels erlitten hast. Sind die Felder über dem Kopf oder über dem Brustkorb ganz ausgefüllt, ist der Charakter tot und Dein Spiel vorbei. Ist eins der Felder mehr als halbvoll, kannst Du diesen Körperteil nicht mehr voll einsetzen. Beispiel: Ist Dein Bein mehr als zur Hälfte geschädigt, reduziert sich Dein Bewegungstempo. Übersteigt der Verletzungsgrad des Kopfes die Hälfte, wird Dein Sehvermögen eingeschränkt. Im Kapitel über Schäden findest Du noch mehr Informationen.



Abbildung 3

Der waagerechte Balken unter der Figur zeigt den Lebensenergie-Level an.

Er beginnt bei 100 Prozent und verringert sich laufend.

Ausrüstung (Siehe Abb. 3-2)
Die Figur rechts vom Spielbereich zeigt an, welche Ausrüstung an welcher Stelle getragen wird. Jedes Feld der Figur repräsentiert eine Tasche. Mit Hilfe dieser Darstellung kannst Du Deine Ausrüstung überprüfen, einen Gegenstand von Tasche zu Tasche verschieben oder ihn aufheben bzw. ablegen. Die kleinen Felder an den Handgelenken sind immer belegt. Sie enthalten Deinen Kompaß und die Armbanduhr. Das kleine Feld an Deinem Gürtel dient grundsätzlich zur Aufbewahrung des Energieanschlusses Deines Anzugs, mit dem Du Energiewaffen und Ausrüstungsgegenstände aufladen kannst.

Der waagerechte Balken unter der Figur zeigt die Energieladung Deines Anzugs an. Zu Beginn ist er gefüllt, doch er reduziert sich bei jedem Gebrauch.

ID-Karte (Siehe Abb. 3-3)
Die Karte unten links auf dem Bildschirm ist Dein Sicherheitsausweis. Sie enthält ein Foto Deines Charakters, seinen Namen und die entsprechenden Werte seiner Fähigkeiten (0-9). Die Werte erscheinen in dieser Reihenfolge: Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz und Bewegung. Die Werte bleiben normalerweise unverändert, allerdings kann der Gebrauch (oder Mißbrauch) bestimmter Objekte ein oder mehrere der Attribute beeinflussen!

Sichtfenster (Siehe Abb. 3-4)
Unten rechts in der Ecke erscheint, was Du gerade ansiehst. Das ist üblicherweise der Inhalt einer Tasche oder etwas im Raum, das sich in Deiner Reichweite befindet. Kannst Du einen Gegenstand fallenlassen, erscheint ein nach unten weisender Pfeil. Klicke ihn an, wenn Du etwas ablegen willst. Falls erforderlich, erscheinen Gewichte und Maße unter der Abbildung des Objektes. Ist es beschädigt, taucht ein rotes Kreuz neben dem Auswahlknopf auf. Die senkrechte Säule links davon zeigt, wie weit der Gegenstand schon wieder repariert ist.

Steuerung

Unten in der Mitte der Anzeige befindet sich alles, was zur Kontrolle des Charakters erforderlich ist. Bei der Gestaltung wurde auf einfache Handhabung und maximale Felxibilität Wert gelegt.

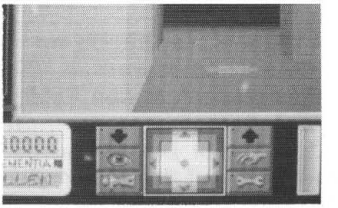

Abbildung 4

Der Knopf mit dem Pfeil nach unten, läßt Dich kriechen oder ducken. Klickst Du kurz, duckt sich der Agent und hältst Du die Taste gedrückt, kriecht er. Falls Du fliegst, kannst Du mit diesem Knopf landen.
Der Knopf mit dem Pfeil nach oben läßt Dich aus dem Kriechen wieder aufstehen. Klickst Du ihn kurz an, kannst Du über ein Objekt hinwegsehen, hältst Du die Taste gedrückt, steht der Charakter auf. Stehst oder läufst Du, springt der Agent (entweder auf der Stelle oder über etwas hinweg). Hast Du ein Jetpack oder willst Du schweben (siehe Anhang B), kannst Du den Knopf zum Abheben benutzen.

Der Knopf mit dem Auge, läßt Dich beobachten. Klickst Du ihn an, erscheint eine Kontrolleuchte in der Ecke des Knopfes. Von nun an erscheint alles, was in Deine Reichweite gerät, automatisch im Sichtfenster.

Der Knopf mit der Hand läßt Dich Gegenstände benutzen oder manipulieren.

Der Knopf mit der liegenden Figur versetzt den Agenten in Schlaf. In diesem Modus kannst Du verlorene Lebensenergie zurückgewinnen. Androiden sparen so Energie.

Der Knopf mit dem Schraubenschlüssel führt einen Reparaturversuch aus.

Das schattierte Quadrat bestimmt die Bewegungen. Klicke irgendwo auf das weiße Kreuz, um anzuhalten. Die Ecken des Quadrats, die vom Kreuz bedeckt sind, sorgen dafür, daß Du Dich auf der Stelle drehst. Klickst Du irgendwo außerhalb des Feldes, beginnst Du Dich zu bewegen. Je weiter Du von der Mitte entfernt bist, desto schneller bewegst Du Dich. Willst Du Dich weiter bewegen, während Du etwas anderes tust, läßt Du die rote Markierung an der Stelle stehen. So kannst Du zum Beispiel einen Korridor hinablaufen und im Spielfenster zielen oder mit der schußbereiten Waffe auf der Stelle umdrehen. Läufst Du gegen eine Wand, gleitest Du daran entlang.

Schaden

Sowohl Du als auch Deine Ausrüstung können beschädigt werden. "Schäden" am Körper erscheinen in den Feldern der Figur links auf dem Bildschirm. Schäden an Objekten siehst Du nur, wenn du sie Dir ansiehst (d.h. auf die entsprechende Tasche klickst). Das rote Kreuz signalisiert, daß der Gegenstand beschädigt ist. Alle Schäden können mit der richtigen Ausrüstung, der entsprechenden Fähigkeit und genügend Zeit repariert werden.

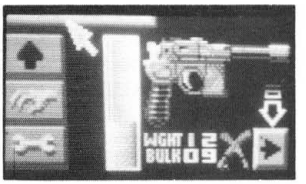

Abbildung 5

Physische Verletzungen heilst Du mit dem Erste-Hilfe-Kasten. Roboter- und Bionik-Glieder erfordern zur Reparatur den Elektronik-Werkzeugkasten. Dazu mußt Du einfach die notwendige Ausrüstung finden und den Benutzungs-Knopf (den mit dem Handsymbol) drücken. Die Kästen funktionieren nur einmal, danach sind sie verbraucht. Allerdings findest Du im Gebäude noch andere. Wie weit die Wiederherstellung geht, hängt von Deinen Fähigkeiten auf dem Gebiet ab. Ein Erste-Hilfe-Kasten in Verbindung mit guten medizinischen Fähigkeiten und viel Geschicklichkeit führt mit Sicherheit zu guten Heilerfolgen.

Beschädigte Ausrüstung kann bei Gebrauch versagen. Bei einem beschädigten Hologramm ist das kein Problem, eine beschädigte Granate explodiert aber möglicherweise in Deiner Hand! Um ein Objekt zu reparieren, mußt Du es ansehen (klicke auf die Tasche) und dann den Reparaturknopf (den Knopf mit dem Schraubenschlüssel) gedrückt halten. Wirst Du bei der Reparatur gestört, mußt Du sie beim nächsten Mal wieder ganz von vorne beginnen! Ist die Reparatur abgeschlossen, ermittelt der Computer anhand der Fähigkeiten Deines Charakters den Erfolg der Aktion. War die Reparatur ein Fehlschlag, kann es sein, daß ein rotes Kreuz dies sofort anzeigt, es kann aber auch passieren, daß es sich erst beim nächsten Gebrauch herausstellt.

Waffen sind komplizierte Gegenstände und können auf verschiedenste Weise versagen. Das umfaßt den Verlust der Ladung, Explosion bei Beschädigung, Explosion bei nächstem Gebrauch oder Verschießen geschwächter Strahlen. Die Reparatur einer Waffe ist sehr schwierig und der Erfolg hängt von der Waffe selbst, Deine elektronischen und mechanischen Fähigkeiten und Deiner Geschicklichkeit ab.

SCHUTZANZUG
Einer der Ausrüstungsgegenstände, die Du kaufen kannst, ist der Schutzanzug. Es gibt vier Sorten und sie bieten jeweils unterschiedlichen Schutz vor Verletzungen bzw. Beschädigungen. Humanoide Androiden können die Schutzanzüge auch benutzen.

Ablative
Dieser Schutzanzug ist relativ günstig. Er besteht aus komprimierten Kohlefaser-Verbundstoffen und schützt gegen alle Schäden. Problem dabei ist, daß bei jedem Treffer ein Teil des Schutzanzuges verlorengeht.

Reflective
Dieser Schutzanzug ist hervorragend gegen Energiebeschuß geeignet. Er besteht aus hochspiegelndem Kunststoff und reflektiert die Strahlen. Allerdings ist der Kunststoff weich und bietet im Nahkampf keinerlei Schutz.

Standard
Hier handelt es sich um den Standardanzug, der meist von militärischem Personal getragen wird. Er bietet einen allgemeinen Schutz, der zwar gegen Energiestrahlen nicht so gut wirkt, wie der reflektierende Anzug, aber recht gut vor Verletzungen im Nahkampf schützt.

Supreme
Das ist das beste, was man sich als Schutz im Kampf wünschen kann. Dieser Anzug bietet fast vollständigen Schutz gegen Energiewaffen, indem er die Ladung einfach in den Boden ableitet und ist so stabil, daß schon ein starkes Explosivgeschoß nötig ist, damit der Träger Verletzungen erleidet. Sein Nachteil ist, daß er laufend Energie benötigt und daß seine Größe den Träger behindert und die Ausdauer mindert. Dadurch kann der Träger weniger Ausrüstung mitnehmen. Geht die Energie zu Ende, ist der Agent im Anzug gefangen und wird festgenommen.

KAMPF
Der Charakter kann in zwei Formen des Kampfes verwickelt werden; Fernkampf und Nahkampf. Bewegst Du den Cursor in das Spielfenster, verwandelt der Pfeil sich in ein Fadenkreuz. Damit kannst Du zielen, und mit der linken Maustaste wird gefeuert.

Fernkampf
Beim Fernkampf kommen Waffen und Granaten zum Einsatz. Um eine Waffen einzusetzen, hältst Du sie einfach in einer Hand (egal, in welcher) und wenn Du angreifst, wird ein Schuß abgefeuert. Geht der Waffe die Energie aus, schlägst Du damit zu, statt zu schießen (siehe auch ENERGIE zum Wiederaufladen). Um eine Granate zu werfen, muß Du sie anklicken (damit

sie im Sichtfenster erscheint) und "benutzen" (Knopf mit der Hand). Die Granate wird geradeaus geworfen und explodiert bei Berührung. Achte darauf, daß Du nicht zu nahe am Ziel stehst!

Nahkampf
Greifst Du ohne Waffen an, schlägst Du zu. Das gleiche gilt, wenn die Waffe in Deiner Hand leer ist. Schläge verursachen nur geringen Schaden. Bedenke, daß die Reichweite sich auf die Länge Deiner Arme beschränkt!

Kämpfe sind grundsätzlich gefährlich. Denke immer daran, daß alle Figuren im Spiel Schutzanzüge tragen.

OBJEKTE

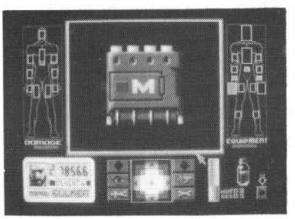

Abbildung 6

Benutzung
Das ist eine wichtige und recht einfache Funktion, auch wenn sie auf den ersten Blick kompliziert zu sein scheint.

Jedes Objekt im Spiel hat eine Funktion, die normalerweise durch den Benutzungs-Knopf aktiviert wird. Kann die vorgesehene Funktion nicht ausgeführt werden, erhältst Du die Möglichkeit, das Objekt aufzuladen. Damit die Funktion wirklich ausgeführt wird, mußt Du den Gegenstand ansehen, d.h. die entsprechende Tasche anklicken.

Das bedeutet:

Um den Erste-Hilfe-Kasten zu benutzen, klickst Du zuerst auf die Tasche, in der er sich befindet und klickst anschließend den Benutzungs-Knopf an. Die Maschine verabreicht Dir daraufhin ein Stimulans oder ein Medikament oder beides. Befinden sich im Erste-Hilfe-Kasten keine Chemikalien, erscheint bei der Aktivierung eine Großansicht. Jetzt kannst Du den Kasten wieder auffüllen. Suche in Deinen Taschen, ob Du die Ampulle mit den notwendigen Chemikalien bei Dir trägst. Findest Du sie, sieh sie an und "benutze" sie. Dadurch wird der Erste-Hilfe-Kasten wieder aufgefüllt.

Dieselbe Prozedur gilt für eine leere Waffe. Siehst Du die Waffe an und willst

sie benutzen, erscheint eine große Abbildung. Nun klicke die Energiezuleitung Deines Anzuges an und "benutze" sie. Die Waffe ist anschließend wieder voll aufgeladen.

Um ein Objekt aufzuheben, klickst Du den Knopf mit dem Auge an, damit die kleine Kontrolleuchte erscheint. Während Du herumgehst, erscheint nun alles in Deiner Reichweite automatisch im Sichtfenster. Um einen Gegenstand aufzuheben, klickst Du ihn an und hältst die linke Maustaste gedrückt. Der Cursor verwandelt sich in eine Hand, mit der Du den Gegenstand auf die gewünschte Tasche schiebst. Läßt Du die Taste jetzt los und es ist noch Platz in der Tasche, wird der Gegenstand dort abgelegt. Ist kein Platz mehr, bleibt er am Boden liegen. Um einen Gegenstand aufheben zu können, mußt Du stillstehen.

Willst Du etwas von einer Tasche in eine andere verschieben, gehst Du ähnlich vor. Sieh das Objekt an, das Du bewegen willst (klicke die Tasche an, in der es sich befindet), klicke im Sichtfenster darauf und halte die linke Maustaste gedrückt. Der Cursor wird zur Hand, und Du kannst das Objekt zu der Tasche schieben, in die Du es ablegen willst. Läßt Du die Taste los und es ist noch Platz in der Tasche, wird das Objekt dorthin transportiert.

Es gibt aber verschiedene Gründe, warum Du ein Obekt nicht in einer Tasche ablegen kannst. Zuerst einmal mußt Du darauf achten, daß Du die Hand über der oberen linken Ecke der Tasche plazierst, in der Du den Gegenstand ablegen willst, bevor Du die Taste wieder losläßt. Benutze den Auswahlknopf (den Knopf mit dem Pfeil), um festzustellen, ob sich in dieser Tasche bereits mehrere Gegenstände befinden. Jede Tasche hat eine andere Größe und manche Gegenstände passen nur in bestimmte Taschen. Gelingt es Dir nicht einen Gegenstand in einer leeren Tasche unterzubringen, probiere eine andere aus.

Türen

Es gibt zwei Sorten von Türen: die einen werden geöffnet, wenn Du einen Druckkontakt betrittst, die anderen sind mit einem elektronischen System verriegelt. Eine verschlossene Tür wird durch ein graues Quadrat gekennzeichnet. Um sie zu öffnen, klicke den Knopf mit dem Auge an und nähere Dich ihr. Ist dasKontrollpult in Reichweite, erscheint es als kleine Abbildung im Sichtfenster (unten rechts auf dem Bildschirm). Danach klickst Du den Benutzungsknopf an und das Kontrollpult erscheint groß im Bild. Um den vierziffrigen Code einzugeben, klicke auf die entsprechenden Knöpfe des Pultes. Hast Du eine richtige Ziffer eingegeben, blinkt das grüne Licht. Notiere die Ziffer und versuche dann die anderen drei herauszubekommen, die zur Vervollständigung des Codes erforderlich sind. Hast Du sie alle gefunden, drücke die Enter-Taste des Kontrollpultes. Wurden die Zahlen in der richtigen Reihenfolge eingegeben, öffnet sich die Tür. Wenn nicht, mußt Du alle

anderen Kombinationen ausprobieren.

Die Alternative zum "manuellen" Öffnen, ist der elektronische "Dietrich" (lock pick). Ihn kannst Du entweder zu Beginn des Spiels kaufen oder im Laufe des Spiels finden. Um ihn zu benutzen, klicke die Tasche an, in der Du ihn abgelegt hast. Nun erscheint der "Dietrich" auf dem Bildschirm. Wenn Du den Benutzungs-Knopf anklickst, beginnt das Gerät, den Code zu entschlüsseln. Ist die Dekodierung abgeschlossen, hast Du ca. fünf Sekunden Zeit, die Ziffernfolge für den späteren Gebrauch zu notieren. Nun kannst Du die Tür passieren. Der elektronische Dietrich kann nur eingesetzt werden, wenn das Kontrollpult groß auf dem Bildschirm erscheint.

Fahrstühle

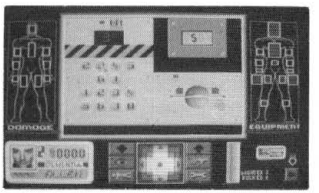

Abbildung 7

Die Fahrstühle sind die einzige Verbindung zwischen den verschiedenen Stockwerken. Zum Fahrstuhl gehören zwei Kontrollpulte. Das kleine außerhalb des Fahrstuhls zeigt, in welchem Stockwerk Du dich befindest. Drücke den pfeilförmigen Knopf und der Fahrstuhl wird gerufen. Kommt er an, hast Du fünf Sekunden Zeit, ihn zu betreten. Im Innern befindet sich eine Kontrollsäule. Gehe darauf zu und klicke das Augen-Symbol an. "Benutze" die erscheinende Tastatur, um eine Großansicht davon zu erhalten. Allerdings funktioniert sie erst, wenn Du Deine ID-Karte eingelegt hast. Dies tust Du, indem Du die entsprechende Tasche findest, die Karte ansiehst und dann den Benutzungs-Knopf drückst. Die Karte erscheint jetzt im Schlitz. Mit den Auswahl drücke die gewünschte Zahl. Ist die Sicherheitsüberprüfung positiv, erscheint ein grünes Licht und der Fahrstuhl setzt sich in Bewegung. Erhältst Du keinen Zutritt, geschieht nichts, und Du mußt ein anderes Stockwerk wählen. Oben rechts auf dem Pult steht das Stockwerk, in dem Du bist, oben links erscheint das Stockwerk, zu dem Du fährst. Erreicht der Fahrstuhl sein Ziel, verschwindet das Kontrollpult und Du erhältst die ID-Karte automatisch zurück.

Luftschleusen

Das Lager, der Wagenpark und das Erdgeschoß werden durch Sicherheitstüren getrennt, die den Spitznamen "Luftschleusen" tragen. Die Kontrollpulte sind ganz ähnlich, wie bei den normalen verschlossenen Türen. Lege zuerst Deine ID-Karte ein und gib dann den vierziffrigen Code ein. War der Code richtig, leuchtet eine kleine Kontrollampe auf. Nun kannst Du die Tür mit dem gelben Knopf öffnen. Die ID-Karte erhältst Du automatisch zurück.

Terminals
Computer-Terminals finden sich nur selten. Sie ähneln der Fahrstuhl-Kontrollsäule. Gehe auf sie zu und aktiviere den Knopf mit dem Auge (Beobachten). Sobald das Bild eines Monitors im Sichtfenster erscheint, klickst Du den Benutzungs-Knopf an. Computer-Terminals bieten viele Möglichkeiten, zum Beispiel auch die Erhöhung Deiner Sicherheitsstufe, wodurch Du Zugang zu anderen Stockwerken erhältst.

Anmerkung: Willst Du keine der vorher genannten Funktionen benutzen und sie erscheinen bereits groß auf dem Bilddschirm, brauchst Du nur die rechte Maustaste zu drücken, um zum normalen Spielbild zurückzukehren.

ENERGIE
Deine Lebensenergie erscheint als waagerechter Balken unter dem Schadenswert. Diese Energie verringert sich laufend. Bist Du durch zuviel Ausrüstung überlastet, verdoppelt sich der Energieverlust sogar. Energie erhältst Du zurück, wenn Du den Glukosetrank aus der Trinkflasche trinkst und wenn Du schläfst. In einem Notfall wird Dir der Medizin-Kasten ein Stimulans verabreichen, das Deine Energie wieder bis zur Hälfte auffüllt. Benutzt Du das Stimulans aber zu häufig, kann sich Dein Ausdauerwert um die Hälfte verringern (dauerhaft), so daß Du weniger belastbar wirst.

Viele Gegenstände brauchen Energie, um zu funktionieren. Zu diesem Zweck kann Dein Anzug mit einer Energieladung versehen werden. Wieviel Energie noch im Anzug steckt, erscheint als waagerechter Balken unter der Ausrüstungszahl. Um den Anzug aufzuladen, mußt Du ein Terminal finden (Monitorbild - jedes Stockwerk verfügt mindestens über ein Terminal!). Findest Du ihn, drücke den Benutzungs-Knopf und eine große Darstellung erscheint. Klicke nun den Power-Knopf des Terminals an, um es zu aktivieren. Dann legst Du Deine ID-Karte mit dem Benutzungs-Knopf in den Schlitz. Anschließend klickst Du den Energieanschluß an und "benutzt" ihn. Dadurch wird er in die Steckdose des Terminals gesteckt, und der Anzug ist im Bruchteil einer Sekunde wieder voll aufgeladen.

Um einen Gegenstand aufzuladen, klickst Du ihn an und "benutzt" ihn, damit auf dem Bildschirm seine große Darstellung erscheint. Dann klickst Du den Energieanschluß an und "benutzt" diesen ebenfalls. Damit wird der Gegenstand angeschlossen und aufgeladen. Versuchst Du allerdings, eine beschädigte Waffe zu laden, kann es sein, daß sie dabei explodiert!

Einige der Ausrüstungsgegenstände verbrauchen laufend Anzugenergie. Dazu gehören der stärkste Schutzanzug, das Jetpack (wenn Du fliegst) und der Sichtverstärker (wenn er eingeschaltet wird). Die Energiezufuhr des Gebäudes kann am Sicherungskasten unterbrochen werden. Jede Sicherung gehört zu einem Stockwerk des Gebäudes einschließlich des Lagers. Für den

Wagenpark gibt es keine. Wenn Du den Sicherungskasten ansiehst und "benutzt", erscheint er groß. Klicke den Knopf unter der entsprechenden Sicherung an, um die Energie für dieses Stockwerk abzuschalten. Die Sicherungen sind nicht markiert, aber in logischer Folge angeordnet, und mit ein wenig Probieren solltest Du herausfinden, welche wofür zuständig ist. Eine Sicherung, die auf diese Weise entfernt wurde, kann später durch den Spieler oder eine Wache wieder eingesetzt werden. Mit einer Bombe oder einer Granate kannst Du den Strom für das Gebäude dauerhaft abschalten. Ist in einem Stockwerk die Energie abgeschaltet, verlöschen alle Lichter. Die Robotwächter können aber immer noch sehen, da sie ebenfalls einen Sichtverstärker haben. Alle anderen Wesen sind aber praktisch hilflos, bis die Energie wieder angeschaltet wird. Der Spieler kann nun seinen Sichtverstärker einsetzen, sofern er ihn aufgesetzt hat (Androiden sind von Haus aus damit ausgerüstet). Allerdings werden durch Abschalten der Energie auch Türen und Terminals deaktiviert.

Kameras
Überwachungskameras sind an der Decke montiert und drehen sich in regelmäßigen Abständen. Wird der Spieler von einer Kamera entdeckt, löst das Alarm aus. Die Kameras haben aber nur eine begrenzte Reichweite und können aus der Entfernung zerschossen werden. Die Zerstörung eines Alarmauslösers hat keinen Alarm zur Folge.

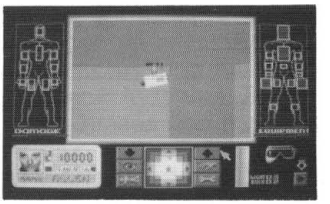

Abbildung 8a

Infrarot-Strahlen
Die Infrarot-Projektoren sind kleine Metallobjekte, die auf dem Boden stehen. Man erkennt sie leicht an der einzelnen großen Linse. Stellt man sich vor die Linse, wird der Strahl unterbrochen und Alarm ausgelöst. Wie die Kameras kann man auch diese Projektoren aus der Distanz zerstören. Allerdings sind die Projektoren nicht leicht zu finden, da sie hinter Alkoven verborgen liegen, aber mit dem Infrarot-Modus des Sichtverstärkers lassen sich die Strahlen selbst entdecken. Es ist auch möglich, aber keineswegs einfach, über den Strahl hinwegzuspringen und so keinen Alarm auszulösen. Dazu nimmst Du am besten großen Anlauf, beschleunigst auf höchstes Tempo und drückst den Knopf mit dem Pfeil nach oben. Hier ist unbedingt Übung erforderlich.

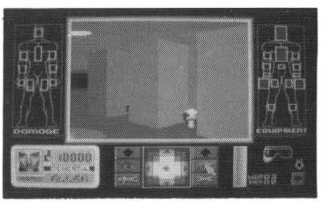

Abbildung 8b

Druckkontakte
Druckkontakte erscheinen als leicht andersfarbige Fußbodenplatten. Sie können nicht zerstört werden. Hast Du sie entdeckt, mußt Du sie immer umgehen, da sie Alarm auslösen, sobald Du auf sie trittst.

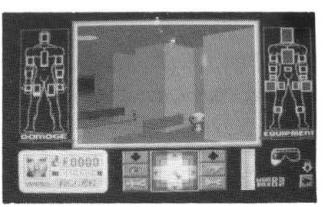

Abbildung 8c

Alarm
Ist der Alarm ausgelöst, blinken die orangenen Lichter an der Decke, eine Sirene beginnt zu heulen und die Wächter machen sich auf die Suche nach Dir. Die Warnlichter abzuschießen vergeudet nur Zeit und Energie.

Gas
Das Problem ist nun, daß Schlafgas in die Luft gepumpt wird. Hast Du eine Gasmaske, setze sie auf, indem Du sie in das Kopf-Feld legst. Eine kleine Gesichtsmaske ist der nächstschlechtere Schutz. Beachte aber, daß die Gasmaske nicht zusammen mit dem Sichtverstärker getragen werden kann. Hast Du keinerlei Schutzmaske, entferne Dich soweit wie möglich vom Geräusch des ausströmenden Gases. Damit wird die Wirkung verringert. Beginnt das Gas zuwirken, wirst Du immer langsamer und Dein Sichtfeld wird dunkel. Setzt Du jetzt den Medizin-Kasten ein, erhältst Du ein rasch wirkendes Gegengift.

Türen
Ist der Alarm ausgelöst, werden alle Türen mit einer Code-Tastatur verriegelt und können nicht mehr geöffnet werden. Automatische Türen arbeiten weiterhin.

GEFANGENNAHME
Wirst Du vor Erschöpfung bewußtlos, hast Du keine Energie mehr (Superschutzanzug oder Android), überwältigt Dich das Gas oder bist Du so stark verletzt, daß Du ohnmächtig wirst, nimmt man Dich gefangen und sperrt Dich in eine Sicherheitszelle. Hast Du Dich wieder erholt, untersuche Deine Umgebung genau, denn es gibt immer einen Fluchtweg. Deine Ausrüstung bleibt funktionsfähig, auch wenn man Dir alle Waffen abgenommen hat. Hast Du entweder nicht genug Energie oder nicht die Ausrüstung, um zu entkommen, wirst Du von der UCC in aller Stille beseitigt und jeder Beweis Deiner Anwesenheit getilgt.

FLUCHT
Erwachst Du in einer Zelle, gibt es immer eine Fluchtmöglichkeit. Prüfe, was Du noch an Ausrüstung bei Dir hast. Gelingt die Flucht, muß Du erst einmal feststellen, wo Du nun bist. Vor allem versuche aber schnellstmöglich, wieder eine Waffe zu bekommen, denn ohne sie bist Du sehr verletzlich.

SICHERN UND LADEN DES ZWISCHENSTANDES

Sichern des Zwischenstandes
Um einen Zwischenstand zu sichern, mußt Du den Inhalt der Gürteltasche überprüfen. Darin findest Du eine Versorgungsleitung. Setze den Zeiger auf den Cycle-Knopf (mit einem Pfeil markiert, in der rechten, unteren Ecke des Sicht-Fensters). Drücke den Knopf bis das SAVE-Icon erscheint. Klicke nun das Aktions-Icon an und lege eine leere, formatierte Diskette gemäß der Aufforderung ein. Wenn Du den Zwischenstand doch nicht sichern willst, drücke den rechten Mouse-Taster.

Beachte: Sichere niemals einen Zwischenstand auf der Original-Spieldiskette!

Laden eines Zwischenstandes

Lade das Spiel *Corporation*. Nachdem Du eine Figur gewählt hast, drückst Du den rechten Mouse-Taster. Um einen abgespiecherten Spielstand zu laden, mußt Du die Gürteltasche überprüfen. Darin findest Du eine Versorgungsleitung. Setze den Zeiger auf den Cycle-Knopf (mit einem Pfeil markiert, in der rechten unteren Ecke des Sicht-Fensters). Drücke den Knopf, bis das LOAD-Icon erscheint. Klicke nun das Aktions-Icon an und lege Deine Diskette mit dem gewünschten Zwischenstand gemäß der Aufforderung ein. Wenn Du keinen Zwischenstand laden willst, drücke den rechten Mouse-Taster.

TIPS

A) Renne nicht wild umher. Es ist besser, den Alarm nicht auszulösen, und das geht leichter, wenn Du vorsichtig bist.

B) Zerstöre Kameras und Infrarot-Projektoren von weitem.

C) Werden Energie oder Kraft knapp, warte nicht bis zur letzten Minute, um aufzuladen oder Dich zu erholen; möglicherweise wirst Du gerade angegriffen, bevor Du dazu Gelegenheit hast.

D) Verwende das Jetpack, den Sichtverstärker und den Rucksackcomputer sehrsparsam. All diese Dinge verbrauchen Energie, wenn Sie eingeschaltet sind.

E) Lerne, Deine psychische Kraft einzusetzen. Unter gewissen Umständen erscheint dafür ein Auswahlmenü. Versuche herauszufinden, wodurch das geschieht.

F) Sei sparsam mit Sprengstoff.

G) Sieh Dir die Hologramme genau an.

H) Kämpfe mit dem Rücken zur Wand.

I) Versuche immer, einen Fluchtweg offenzuhalten. Du weißt nie, wann Du das Weite suchen mußt!

GLOSSAR

Ansehen
Auf die Tasche zeigen, in der sich das Objekt befindet und die linke Maustaste drücken. Eine Abbildung des Objektes erscheint nun im Sichtfenster.

Beobachten
Für Objekte, die Du nicht bei Dir trägst, klicke den Knopf mit dem Auge an. Wenn Du in Reichweite eines Gegenstandes kommst, den Du benutzen kannst, erscheint eine kleine Abbildung davon im Sichtfenster.

Benutzen
Dient zum Gebrauch eines Objektes. Normalerweise wird mit dem Klicken auf diesen Knopf (den Knopf mit der Hand) die Funktion des entsprechenden Objektes ausgelöst.

Das bedeutet:
Klicke auf den Dietrich und er öffnet die Tür, klicke auf den Medizin-Kasten und er injiziert ein Gegenmittel.

Angriff
Verschiebst Du den Cursor in das Spielfenster, verwandelt er sich in ein Fadenkreuz. Mit einem Druck auf die Maustaste greifst Du an. Hast Du eine funktionstüchtige Waffe, schießt sie, wenn nicht, schlägst Du damit zu.

ANHANG A

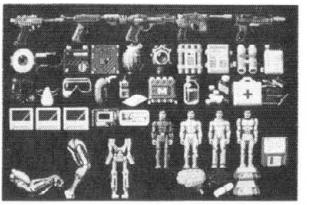

Abbildung 9

Einrichtung liste

Ausrüstungsliste Nachfolgend findest Du eine umfassende Liste der Gegenstände, die Du kaufen kannst und die im Gebäude zu finden sind.

Rucksack-Computer
Dieser tragbare Computer ist nicht ganz so tragbar, wie sein Name vermuten läßt. Er ist ein ganz schön schwerer Brocken und bietet dafür nur einen Service: er kann eine Übersichtskarte produzieren. Sieh den Computer an und "benutze" ihn, um ihn einzuschalten. Die Karte erscheint unten links im Spielfenster und bewegt sich weiter, während Du voranschreitest. Du selbst erscheinst auf der Karte als weißer Punkt. Während die Karte angezeigt wird, zieht der Computer Energie aus Deinem Anzug. Zusammen mit dem Kompaß hilft Dir die Karte bei der Planung Deiner Wege.

Bomben
Eine Bombe hat den ähnlichen Effekt wie eine Granate, aber sie zerstört auch Wände. Um sie einzusetzen, klicke sie an und drücke den Handhabungsknopf. Nun erscheint eine Großdarstellung der Zeitschaltuhr. Klicke die Zündzeit und dann den Knopf "Enter" an. Die maximale Verzögerung beträgt 99 Spielminuten. Ist die Zeit eingegeben, leuchtet die Kontrollampe auf. Mit dem roten Knopf startest Du den Countdown. Das große Bild verschwindet und Du solltest jetzt tunlichst das Symbol fürs Ablegen anklicken, bevor Du wegrennst.

Kompaß
Einen kleinen Kompaß trägst Du das ganze Spiel hindurch am Handgelenk.

Klicke auf die Handgelenkstasche und er erscheint im Sichtfenster. Der Kompaß benötigt keine Energie. Zusammen mit der Karte (siehe Rucksack-Computer) hilft er Dir bei Deiner Suche.

Unterbrecher
Dabei handelt es sich um eine flexible nichtleitende Matte, die aus keramischen Fasern gewebt ist. In ihr sind mehrere hundert Mikrobatterien eingebaut, und auf das Material ist ein Schaltkreis mit verschiedenen Kontaktstellen an der Oberfläche aufgedruckt. "Benutzt" Du diese Matte, wird sie vor Deinen Füßen auf den Boden gelegt. Für die optischen Systeme der

Roboter ist das Material unsichtbar. Geht ein Roboter darüber, wird ein Stromkreis geschlossen und er brennt aus. Nur die größten Roboter überstehen diese Behandlung. Für organische Lebewesen ist dieser Gegenstand völlig harmlos, doch Androiden können ihn nicht einsetzen.

Getränk
Bei Verwendung gibt er Charakteren einen Energieschub. Er ist zsar nicht so wirksam wie das Stimulans aus dem Erste-Hilfe-Kasten, hat aber auch keine schädlichen Nebenwirkungen.

Der Getränkespender benötigt kleine Nachfüllpacks gesättiger Glukoselösung. Diese Lösung ist zu konzentriert zum Trinken, wird aber zusammen mit einer abgemessenen Wassermenge geliefert und im Spender korrekt angemischt.

Elektronik-Werkzeugkasten
Dieser Werkzeugkasten repariert physische Schäden an Androiden. Er ist nur einmal zu verwenden. Der Umfang der Reparatur basiert auf den elektronischen Fähigkeiten des Charakters. Menschliche Charaktere mit bionischen Gliedmaßen benötigen ihn, um Schäden an diesen Gliedern zu beheben.

Gesichtsmaske
Diese kleine Maske bietet teilweise Schutz gegen Gasangriffe. Sie kann zusammen mit dem Sichtverstärker getragen werden.

Erste-Hilfe-Kasten
Mit dem Erste-Hilfe-Kasten werden Verletzungen menschlicher Charaktere geheilt. Der Umfang der Heilung hängt von den medizinischen Fähigkeiten des Charakters ab.

Gasmaske
Das ist eine Gesichts-Vollmaske, die kompletten Schutz vor Gasangriffen einschließlich des Schlafgases im Gebäude bietet. Allerdings kann sie nicht zusammen mit dem Sichtverstärker getragen werden.

Granaten
Es gibt zwei Sorten von Granaten:
1) Die Betäubungsgranate

Die Wirkung dieses Explosivkörpers ist nicht Zerstörung, sondern Betäubung. Dabei handelt es sich um einen zeitlich begrenzten Effekt. Sie erzeugt sehr helles Licht, das in alle Richtungen abgestrahlt wird. Nur Roboter sind gegen die Wirkung immun.
2) Die Explosivgranate

Explosivgranaten zerstören Lichter, Türen und andere Objekte, aber keine Wände. Sie beschädigen oder töten sowohl die Kreaturen als auch die Roboter.

Waffen
Fünf verschiedene Sorten von Handfeuerwaffen stehen zur Auswahl. Alle haben unterschiedliche Gewichte, Abmessungen und Preise. Je höher der Preis, desto mächtiger ist die Waffe. Die Wächter im Gebäude benutzen die billigste Version. Alle Handfeuerwaffen sind Energiewaffen, verschießen also keine Projektile.

Hologramme
Diese Gegenstände haben alleine keine besondere Funktion. Zusammen mit dem Scanman aber liefern Sie eine dreidimensionale Ansicht eines Gebäudeteils.Schau Dir diese Bilder genau an, denn sie enthalten vielleicht wichtige Informationen.

Jetpack
Dieser Gegenstand ist recht schwer und verbraucht massig Energie. Klicke ihn an (während Du ihn trägst) und "benutze" ihn, um ihn einzuschalten. Mit den Knöpfen für Springen und Kriechen kannst Du starten und landen. Energie verbraucht der Rucksack nur während des Fliegens.

Elektronischer "Dietrich"
Dieser Gegenstand kommt bei den Kontrollpulten der verschlossenen Türen und Luftschleusen zur Anwendung. Er umgeht die Tastatur und ermittelt die Kombination durch rasches Ausprobieren. Ist die Kombination erfolgreich dekodiert, wird sie kurzfristig angezeigt, bevor sich die Tür öffnet. Die Kombination mußt Du unbedingt notieren. Der Dietrich ist zwar langsam, aber vermutlich immer noch schneller, als wenn Du die Kombination selbst ermittelst.

Medizin-Kasten
Dieser kleine Gegenstand liefert automatisch das Gegengift zu den meisten Giften und Drogen. Außerdem verabreicht er ein Stimulans, wenn er Erschöpfung feststellt. Verwendest Du dieses Mittel mehrfach hintereinander, kann es dazu führen, daß Dein Ausdauerwert um einen Punkt fällt (dauerhaft). Denke daran, daß die Ausdauer auch Auswirkungen auf Dein Tragevermögen hat. Der Medizinkasten braucht kleine Nachfüllampullen mit Chemikalien, um zu arbeiten. Beim Kauf ist er aber gefüllt. Ersatzchemikalien findest Du im Gebäude.

Drogen zur PSI-Verstärkung
Diese Tabletten, die Du im Gebäude finden kannst, sind ein altes UCC-Produkt, daß zwischenzeitlich vom Markt genommen wurde. Für kurze Zeit

verstärken sie die latenten PSI-Kräfte des Benutzers. Allerdings haben sie häufig schädliche und dauerhafte Nebenwirkungen auf Ausdauer und Geschicklichkeit.

PSI-Auge
Das ist ein Stirnband, dekoriert mit einem aufgemalten Auge. Die elektronischen Bauteile sind eine neue UCC-Erfindung und verstärken die latenten PSI-Kräfte. Du mußt diesen Gegenstand einfach aufsetzen und alle psychischen Handlungen werden stärker.

Scanman
Damit kannst Du Hologramme betrachten und untersuchen (siehe unter Hologramme). Möglicherweise mußt Du ihn zur Benutzung erst einmal aufladen. Um den Gegenstand einzusetzen, siehst Du ihn an und drückst den Benutzungsknopf, um eine große Darstellung zu erzeugen. Nun klickst Du ein Hologramm an und "benutzt" es. Ist der Scanman aufgeladen, erscheint das Hologramm im großen, zentralen Fenster.

Klickst Du auf die beiden Knöpfe unter der Ansicht, verschiebt sich der Blickwinkel nach links oder rechts. Der grüne Knopf zentriert die Ansicht wieder. Mit dem Regler rechts vom Fenster verstellst Du die Helligkeit der Darstellung. Einige Hologramme sind unter- oder überbelichtet und die Verstellung dieses Reglers läßt manchmal Dinge sichtbar werden, die zuvor verborgen waren.

ID-Karte
Jedermann trägt eine ID-Karte bei sich. Die Karte enthält Informationen über Dich, wie den Namen, Aussehen und die Sicherheitsstufe. Die ID-Karte des Charakters wird unten links auf der Anzeige eingeblendet. Die Zahlen stehen für Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz und Bewegung (in dieser Reihenfolge).

Sichtverstärker (Vision-Enhancing Visor)

Mit diesem Gegenstand verbessert man das normale Sehvermögen des Charakters auf verschiedene Weise. Benutze die "Manipulations" - Taste auf dem Bildschirm, wenn Du die Maske fragst.

Infrarot-Sicht - damit entdeckst Du die Strahlen der Infrarot-Alarmanlagen, die sich überall im Gebäude befinden. Denke aber daran, daß der Sichtverstärker in diesem Modus mehr Energie verbraucht als bei normaler Sicht.

Verstärkung - verbessert Deine Fähigkeit, Einzelheiten zu erkennen, die dem bloßen Auge verborgen bleiben.

Wärmebild - hilft Dir, wenn Du in einem Stockwerk oder im ganzen Gebäude den Strom abschaltest. Es gibt Dir die Möglichkeit, die exakte Position von Droiden, Robotern und anderen Gegenständen zu ermitteln, die sonst im Dunkel verborgen bleiben.

Armbanduhr
Während des gesamten Spiels trägst Du Deine Digital-Armbanduhr. Schau nur auf Deine Handgelenkstasche und die Zeit erscheint im Sichtfenster. Die Uhr verbraucht keine Energie. Bedenke aber, daß die Spielzeit schneller läuft als die reale Zeit.

ANHANG B

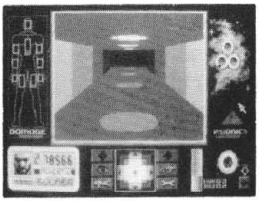

Abbildung 10

PSI-Kräfte

Psychische Kräfte stehen nur Menschen zur Verfügung. Der PSI-Wert auf dem Charakter-Auswahlbild zeigt, wie stark die verschiedenen Agenten auf diesem Gebiet sind.

UCC führt auf diesem Sektor bereits über mehrere Jahre Forschungen durch und hat zwei Mittel entwickelt, um die natürlichen psychischen Fähigkeiten zu verstärken (siehe Drogen zur PSI-Verstärkung und PSI-Auge im Anhang A).

Die allgemeine Wissenschaft weigert sich noch immer, die Existenz dieses Phänomens zu akzeptieren und es gibt dafür auch keine Ausbildung. Alles, was man über psychische Kräfte weiß, sind unbestätigte Gerüchte. Der am weitesten verbreitete Glaube konzentriert sich auf die Zahl Drei und das Dreieck. Die Zahlen und Symbole in Mantras und Sprüchen sollen die Wirkung herbeibeschwören. Streng geheime UCC-Dokumente, die nach draußen gelangten, deuten darauf hin, daß die Zahl drei deshalb wichtig ist, weil es drei Energiefelder gibt, die man kontrollieren muß, bevor die psychische Kraft freigesetzt wird, um festzulegen, welche Wirkung man erzielt. Jeder der drei Bereiche hat drei Zustände, die den endgültigen Effekt festlegen.

Im ersten soll es die Zustände "keine Wirkung", "Mikrowirkung" und "Makrowirkung" geben; mit anderen Worten, er legt fest, ob sich die Wirkung auf einen Körper oder einen Teil davon erstrecken soll. Im zweiten Bereich gibt es "keine Wirkung", "positive Wirkung" und "negative Wirkung". Diese Bezeichnungen symbolisieren Gut und Böse als Plus und Minus. Die endgültige Wahl fällt im dritten Bereich mit "keine Wirkung", "Eigenwirkung" und "Fremdwirkung". Das legt fest, ob die gewählte Aktion den Handelnden selbst oder Umstehende betrifft. Das Menü, in dem Du diese Auswahl treffen kannst, ist ziemlich abstrakt und verwendet Symbole an Stelle von Wörtern. Erhält der Spieler Zugriff auf das Menü, sollten einige Experimente die vorherigen Ausführungen etwas klarer machen. Nun folgt eine Beschreibung aller Möglichkeiten, die es angeblich gibt:

Levitation
Entspricht in der Wirkung dem Jetpack und wird auch so gesteuert. Auch hier erhältst Du Gelegenheit, Dich vom Boden zu lösen.

Heilen
Damit werden die Zellen im Körper "repariert" und auch Schäden an Ausrüstung und Schutzanzügen beseitigt.

Verdichtung
Das ist die Fähigkeit, die molekulare Dichte für die Dauer des "Spruches" zu erhöhen und damit den Schutz des Charakters zu verbessern.

Gedankenstoß
Dieser Effekt bewirkt einen massiven Energiestoß, der sich auf umstehende Kreaturen auswirkt. Organische Wesen sterben sofort dadurch, daß ihr Nervensystem ausbrennt, doch auch mechanische Objekte können großen Schaden nehmen, der sie eventuell sogar zerstört.

PSI-Effekte verbrauchen alle verfügbare psychische Energie, außer der Levitation, die ähnlich dem Jetpack, nur Energie benötigt, wenn der Charakter fliegt.

ANHANG C

Dasteller

Rick Allen .....David Wilson
Steve Summer ..... James Jackman
Toni Carter ..... Norma Harvey
Donna Jaxxon ..... Natasha Heath-Smith
Opfer ..... Kate Copestake
Wächter ..... Kevin Bulmer

ANHANG D

Eintragung bei ZODIAC

Um bei ZODIAC eingetragen zu werden, füllst Du die dem Handbuch beigefügte Registrierungskarte aus und sendest sie an Core Design Limited zusammen mit einem Paßfoto und einem Scheck oder einer Postanweisung in Höhe der angegebenen Gebühr (siehe Registrierungskarte). Zahlbar an CORE DESIGN LIMITED.

Danach erhältst Du eine persönliche Datendiskette mit Deinem eigenen digitalisierten Bild. Wenn Du die Registrierungskarte sorgfältig ausfüllst, können wir die Fähigkeiten und Eigenarten Deines Charakters so festlegen, daß sie Dir möglichst ähnlich sind.

Die Lieferung dauert bis zu 28 Tage, da es einige Zeit in Anspruch nimmt, bis alle Daten für Deine Charakter-Datei zusammengestellt sind.

Wir glauben, daß diese Möglichkeit den Spaß an Corporation noch erhöht, denn niemand anders kann diese ganz persönliche Version des Spiels besitzen.

ZODIAC-AGENTEN REGISTRIER-KARTE

UM ALS ZODIAC-AGENT EINGETRAGEN ZU WERDEN, FÜLLEN SIE BITTE DIESES INFORMATIONSBLATT AUS UND SENDEN SIE ES AN CORE DESIGN, LEGEN SIE BITTE EINE FOTOGRAFIE UND EINEN EUROSCHEK ODER INTERNATIONALE POSTANWEISUNG ÜBER 7,75 DM, ZAHLBAR AN: CORE DESIGN LIMITED, BEI.

BITTE IN BLOCKSCHRIFT AUSFÜLLEN

NAME: .....

ADRESSE: .....

.....

NAME DES AGENTEN: ..... (BIS ZU SECHS BUCHSTABEN)

WELCHEN COMPUTER BESITZEN SIE: ☐ GESCHLECHT: M ☐ F ☐

COMMODORE: ATARI ST ☐ AMIGA ☐ IBM PC ☐

KREUZEN SIE BITTE DIE NACHFOLGENDEN KÄSTCHEN AN, DIE FÜR SIE ZUTREFFEN. DIE INFORMATIONEN WERDEN DAZU VERWENDET, IHRE PERSÖNLICHE DISKETTE INDIVIDUELL ZU GESTALTEN.

HOBBIES

☐ MOBELLBAU
☐ KAMPFSOPRT-SELBSTVERTEIDIGUNG
☐ COMPUTERPROGRAMMIERUNG
☐ ELEKTRONIK
☐ MALEREI
☐ SPORT
☐ BRIEFMARKENSAMMELN
☐ ZÜGE BEOBACHTEN

AKADEMISCHE STUDIEN/QUALIFIKATIONEN

☐ ENGLISCH
☐ MATHEMATIK
☐ BIOLOGIE
☐ PHYSIK
☐ CHEMIE

SENDEN SI BITTE DEN AUSGEFÜLLTEN FRAGEBOGEN, GEBÜHR UND IHR **PAßFOTO** AN:

CORE DESIGN LIMITED
SUITE C, TRADEWINDS HOUSE
69-71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS



Suite C, Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS