

CORPORATION

**INSTRUCTION
MANUAL**



STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System (Fig 1) as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Ensure the Power Switch is OFF. Then insert the Corporation Cartridge, its label facing towards you, into the console and press it down firmly.
3. Turn the Power Switch ON. After a few seconds, the Sega Screen will appear. When the Corporation Title Screen is shown you are ready to play Corporation!

Important: if the Sega Screen does not appear, turn the Power Switch OFF. Ensure your System is set up correctly and the Cartridge is properly inserted. Then turn the Power Switch ON again. Always ensure the Power Switch is turned OFF before inserting or removing the Sega Cartridge.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

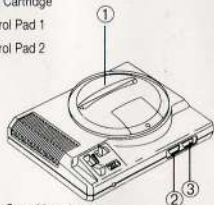


Fig 1: the Sega Mega Drive

SPIELSTART

1. Machen Sie ihr Sega Mega Drive-System (Abb. 1) wie im Handbuch beschrieben betriebsbereit. Steuerpad 1 anschließen.
2. Überprüfen Sie, daß das Gerät ausgeschaltet ist. Stecken Sie nun die Corporation-Kassette mit dem Etikett nach oben fest in die Konsole ein.
3. Schalten Sie nun das Gerät ein. Nach wenigen Sekunden erscheint der Sega-Schirm. Wenn der Corporation-Titelschirm gezeigt wird, kann das Spiel beginnen.

WICHTIG: Wenn der Sega-Schirm nicht erscheint, sollten Sie das Gerät ausschalten. Überprüfen Sie, daß das System korrekt aufgebaut ist und Sie die Kassette richtig eingesteckt haben. Schalten Sie nun das Gerät wieder ein. Die Sega-Kassette sollte nur bei ausgeschaltetem Gerät eingesteckt bzw. herausgenommen werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

COMMENCER

1. Branchez votre Système Sega Mega Drive (Fig 1) comme il est décrit dans son manuel d'instructions. Branchez le Bloc de Contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'Interrupteur est sur la position OFF. Insérez la cartouche de Corporation dans la console, son étiquette vous faisant face et rentrez-la.
3. Mettez l'interrupteur sur la position ON. L'Ecran Sega apparaîtra après quelques secondes. Le jeu Corporation est installé lorsque vous voyez l'Ecran Titre Corporation!

IMPORTANT! Si l'Ecran Sega n'apparaît pas, éteignez votre appareil (OFF). Assurez-vous que votre Mega Drive est correctement branché et que la Cartouche est bien en place. Allumez de nouveau votre appareil (ON). Assurez-vous toujours que l'Interrupteur est sur la position OFF avant d'introduire ou d'enlever la Cartouche Sega.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

EL COMIENZO

1. Instala tu sistema Sega Mega Drive tal y como se indica en el manual de instrucciones. Conecta el Control Pad 1.
2. Asegúrate de que el interruptor de corriente está en posición de apagado (OFF). Luego inserta el cartucho de Corporation en la consola, con la etiqueta hacia ti, presionando firmemente.
3. Activa el interruptor de corriente (ON). La pantalla Sega aparecerá al cabo de unos segundos. Cuando aparezcan los títulos de Corporation es señal de que todo está listo para empezar a jugar.

IMPORTANTE: Si no aparece la Pantalla Sega, poner el Interruptor de Corriente en la posición de DESCONECTADO (OFF). Cerciorarse de que el sistema ha sido instalado de forma correcta, y de haber insertado correctamente el cartucho. Luego volver a poner el Interruptor de Corriente en la posición de CONECTADO (ON). Asegurarse siempre de que el Interruptor de Corriente se está DESCONECTADO (OFF) antes de insertar o extraer el Cartucho Sega.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

MEMORANDUM
FROM: ZODIAC CENTRAL
TO: THE LIBRA CHAPTER
PRIORITY: GAMMA

It appears the Universal Cybernetics Corporation (UCC) has created a new product: a form of cybernetic organism designed as the ultimate killing machine.

We know this because Sagittarius Chapter caught one. We also know now that it was in fact the "Ripper" responsible for all those ghastly mutilations in the vicinity of the UCC Building in London.

Gemini Chapter has finalised the story on that one, which will keep the rest of the population happy, but we need to know what in blazes is going on in there.

Your agents are best-suited to this task of restoring balance.

Please respond.

Regards.

MEMORANDUM
VON: ZODIAC CENTRAL
AN: ORTSGRUPPE LIBRA
PRIORITÄTSSSTUFE: GAMMA

Es scheint, daß die Universal Cybernetic Corporation (UCC) ein neues Produkt geschaffen hat: einen kybernetischen Organismus, der die totale Killermaschine darstellt.

Dies wurde bekannt, als die Ortsgruppe Sagittarius einen dieser Organismen einfing. Wir wissen auch, daß der "Ripper" für die gräßlichen Verstümmelungen in der Nähe des UCC-Gebäudes in London verantwortlich war.

Die Ortsgruppe Gemini hat die Geschichte zwar zu einer Art Abschluß gebracht, um die Bevölkerung zufriedenzustellen, doch möchten wir in Erfahrung bringen, was hier wirklich vor sich geht. Ihre Mitglieder sind bestens dazu geeignet, den Ausgleich wiederherzustellen.

Um Antwort wird gebeten.

Mit freundlichen Grüßen

MEMORANDUM
DE: CENTRALE ZODIAC
A: LA COMPAGNIE LIBRA
PRIORITE: GAMMA

Universal Cybernetics Corporation (UCC) a créé un nouveau produit: une sorte d'organisme cybernétique conçu pour être la machine à tuer la plus efficace.

Nous le savons parce que la Compagnie Sagittarius en a capturé un. Nous savons également maintenant que le responsable de toutes ces mutilations épouvantables dans le voisinage du Bâtiment UCC à Londres était, en fait, "l'Eventreur".

La Compagnie Gemini en a terminé avec cette histoire, ce qui fera plaisir au reste de la population; mais nous avons absolument besoin de savoir ce qui se passe là-bas.

Vos agents sont les seuls qui puissent vraiment rétablir l'équilibre.

Attendons réponse.

Amicalement.

MEMORANDUM
DE: CENTRAL ZODIAC
A: SECCION LIBRA
PRIORIDAD: GAMMA

Parece ser que la UCC (Universal Cybernetics Corporation) ha creado un nuevo producto: un tipo de organismo cibemético que representa el último avance en lo que concierne a máquinas asesinas.

Lo sabemos porque la Sección Sagitario atrapó una de esas, que es sin lugar a dudas el "Destripador" responsable de todas las horribles mutilaciones en los alrededores de Edificio de UCC en Londres.

La Sección Géminis ha puesto fin a esa historia, con lo que la población puede estar tranquila; pero tenemos que averiguar qué diablos está ocurriendo allí.

Tus Agentes son idóneos para llevar a cabo la tarea de restablecer el orden.

Responde por favor.

Saludos.

MEMORANDUM

FROM: ZODIAC CENTRAL
TO: THE LIBRA CHAPTER
PRIORITY: DELTA

So glad you agree.

We now have a need for an embryo of the new UCC product from the Genetics Laboratory inside the company's London Building. We are sure you are more than capable of getting your hands on one.

The chosen Libra Chapter Agent will be dropped on the roof of the UCC Building. We know there are 14 Floors in all, and 8 of them are below ground. The Agent will enter the Building on the fifth Floor. The Genetics Laboratory is, as far as we can tell, on the lower third Level. The Agent will have to get out on the Ground Level.

We know that the Levels look similar but are in fact arranged differently with their mazes of hallways, corridors and rooms. The colours of the floors and ceilings change from Level to Level.

We also know that the UCC Security System should prove no problem to the Libra Chapter, although we do expect the UCC to have a few tricks up its sleeve (it is 'The World's First And Foremost Cybernetics Company' after all).

Sadly, further data is unavailable. At least it gives us the chance to put some of our new Equipment to the test, eh?

As ever, all links between us and the Agent will be severed as soon as the mission is undertaken.

Go for it!

Regards.

6

MEMORANDUM

VON: ZODIAC CENTRAL
AN: ORTSGRUPPE LIBRA
PRIORITÄTSSTUFE: DELTA

Schön, daß wir in allen Punkten übereinstimmen. Wir müssen unbedingt in den Besitz eines Embryos des neuen

UCC-Produktes aus dem Genlabor im Londoner Hauptgebäude der Gesellschaft gelangen. Wir haben vollstes Vertrauen, daß es Ihnen gelingen wird, einen Embryo zu beschaffen.

Der für diese Aufgabe gewählte Agent der Ortsgruppe Libra wird dazu auf dem Dach des UCC-Gebäudes abgesetzt. Wir wissen, daß das Gebäude insgesamt 14 Stockwerke hat, von denen acht unterirdisch sind. Der Agent wird das Gebäude vom fünften Stockwerk aus betreten.

Soweit uns bekannt ist, befindet sich das Genlabor auf dem dritten Stockwerk, und der Agent muß das Gebäude im Erdgeschoß verlassen. Wir wissen, daß die verschiedenen Stockwerke sich ähnlich sehen, doch sind die Labyrinth aus Fluren, Korridoren und Räumen jeweils unterschiedlich angelegt. Die Farbgebung der Decken und Böden ist auf jedem Stockwerk anders.

Das UCC-Sicherheitssystem sollte unserer Meinung nach kein besonderes Problem für die Ortsgruppe Libra darstellen, doch hat die Korporation sicher auch einige Tricks auf Lager. Schließlich sind sie nicht umsonst das "erste und damit führende Kybernetik-Unternehmen der Welt". Leider stehen uns keine weiteren Daten zur Verfügung. Zumindest haben wir hier die Gelegenheit, unsere neue Ausrüstung auf die Probe zu stellen, was ja auch schon gut ist, oder? Wie bisher müssen sämtliche Verbindungen zwischen dem Agent und uns abgebrochen werden, sobald die Mission begonnen hat. Viel Glück! Mir freundlichen Grüßen.

MEMORANDUM

DE: CENTRALE ZODIAC
A: LA COMPAGNIE LIBRA
PRIORITE: DELTA

Si contents que vous soyez d'accord. Nous avons maintenant besoin d'un des embryons du nouveau produit UCC du Laboratoire de Génétique, à l'intérieur du Bâtiment de Londres de la firme. Nous sommes plus que convaincus que vous êtes capable de mettre la main sur l'un d'eux.

L'Agent choisi de la Compagnie Libra sera déposé sur le toit du Bâtiment UCC. Nous savons qu'il y a 14 Etages en tout, et que 8 d'entre eux se trouvent sous terre. L'Agent entrera dans le Bâtiment au cinquième Etage. Autant que l'on sache, le Laboratoire de Génétique se trouve au troisième Niveau sous terre. L'Agent devra sortir au Niveau du Rez-de-Chaussée.

Nous savons que les Niveaux se ressemblent mais que leurs labyrinthes de vestibules, de couloirs et de salles sont disposés différemment. La couleur des sols et plafonds change d'un Niveau à l'autre.

Nous savons également que le Système de Sécurité de UCC ne posera aucun problème à la Compagnie Libra, bien que nous nous attendions quand même à quelques pièges (après tout, c'est "La Première Entreprise de Cybétique au Monde"). Malheureusement, nous n'avons pas d'autres renseignements. Au moins, cela nous permettra d'essayer quelques-uns de nos nouveaux Equipements, non?

Bien sûr, tous les contacts avec l'Agent seront coupés dès que la mission aura été commencée.

A l'attaque!

Amicalement,

MEMORANDUM
DE: CENTRAL ZODIAC
A: SECCION LIBRA
PRIORIDAD: DELTA

Nos complace tu respuesta afirmativa.

Lo que necesitamos ahora es un embrión del nuevo producto de UCC, que se halla en el Laboratorio Genético situado en el Edificio de la compañía en Londres. Estamos seguros de que puedes hacerte con uno de esos.

El Agente de la Sección Libra que sea elegido será conducido al tejado del Edificio de UCC, que tiene 14 pisos en total, 8 de ellos subterráneos. El Agente penetrará en el Edificio por el quinto piso. Según nuestra información, el Laboratorio Genético se encuentra en el tercer Nivel inferior. El Agente tendrá que abandonar el Edificio a través de la Planta Baja.

Sabemos que aunque los Niveles son aparentemente similares, están organizados de manera diferente, en forma de laberintos de vestibulos, pasillos y salas. El color de suelos y techos varía de Nivel a Nivel.

Sabemos que el Sistema de Seguridad de UCC no debería plantear problemas a la Sección Libra, aunque es de esperar que la UCC tenga algunos trucos en reserva (después de todo, es la Compañía Cibernética mundial por excelencia). Por desgracia no tenemos más información... pero al menos se nos brinda la oportunidad de poner a prueba parte de nuestro nuevo Equipo. Como siempre, toda conexión con nuestro Agente queda interrumpida tan pronto como se inicia la misión. ¡Adelante! Saludos.

PLAYING CORPORATION TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Control Pad (Fig 2).



Fig 2: the Sega Mega Drive Control Pad

- ① DIRECTIONAL BUTTON (D-BUTTON)
- ② START BUTTON
- ③ A BUTTON
- ④ B BUTTON
- ⑤ C BUTTON

DAS SPIEL ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den Funktionen des Steuerpads vertraut machen (Abb. 2).

Abb. 2: Mega Drive-Steuerpad

- ① RICHTUNGSKNOPF (D-KNOPF)
- ② STARTKNOPF
- ③ KNOPF A
- ④ KNOPF B
- ⑤ KNOPF C

JOUER A CORPORATION PRENDRE LE CONTRÔLE!

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du Bloc de Contrôle (Sché.2).

Sché.2: Le Bloc de Contrôle du Sega Mega Drive.

- ① BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON-D)
- ② BOUTON START
- ③ BOUTON A
- ④ BOUTON B
- ⑤ BOUTON C

COMO JUGAR A CORPORATION ¡HAZTE CON EL CONTROL!

Antes de empezar a jugar, conviene que te familiarices con los movimientos y funciones del Control Pad (Fig 2).

Fig 2: Control Pad de la Sega Mega Drive

- ① BOTON D (DIRECCIONAL)
- ② BOTON START (INICIO)
- ③ BOTON A
- ④ BOTON B
- ⑤ BOTON C



THE CORPORATION TITLE SCREEN

After the Sega Screen and the Virgin Games and Core Design Credits have been shown, you will be presented with the Corporation Title Screen. Note that an introductory Sequence providing additional background information about Corporation will be shown if the Sega Mega Drive and Control Pad are not touched in any way for 15 seconds.

Press the Start Button to call up two Options: 'START GAME' and 'OPTIONS'.

An arrow Pointer to the right of the Options shows which one is to be selected. There are many Options, Functions and Buttons to use in Corporation. They are all selected as follows..

Press the D-Button to move the Pointer to the desired Option, Function or Button.

Press the B-Button to select the Option, Function or Button.

DER CORPORATION-TITELSCHIRM

Nachdem der Sega-Schirm gezeigt und die Mitarbeiter von Virgin Games und Core Design vorgestellt wurden, erscheint der Titelschirm des Spiels. Werden Sega Mega Drive oder der Steuerpad 15 Sekunden lang nicht berührt, wird eine Einführungssequenz gezeigt, die zusätzliche Informationen über das Spiel Corporation enthält.

Durch Drücken des Startknopfes werden zwei Optionen aufgerufen: "Start Game" und "Options".

Ein Zeiger rechts neben den Optionen gibt an, welche Option gewählt werden soll. In diesem Spiel gibt es zahlreiche Optionen, Funktionen und Knöpfe, und alle werden auf die gleiche Weise gewählt:

D-Knopf drücken, um den Zeiger auf die gewünschte Option, Funktion etc. zu ziehen.
Knopf B drücken, um Option, Funktion oder Knopf zu wählen.

L'ECRAN TITRE DE CORPORATION

Après l'Ecran Sega et les Crédits Virgin Games et Core Design, vous verrez l'Ecran Titre de Corporation. Remarque: si vous ne touchez pas le Sega Mega Drive et le Bloc de Contrôle pendant 15 secondes, vous verrez une Séquence d'Introduction qui vous fournira des renseignements supplémentaires sur Corporation. Appuyez sur le Bouton Start pour appeler deux options: 'START GAME' (COMMENCER JEU) et 'OPTIONS'.

Un Pointeur, à droite des Options, vous indiquera celle qui devra être sélectionnée. Il y a de nombreuses Options, Fonctions et Boutons à utiliser dans Corporation. Vous les sélectionnez tous comme suit...

Appuyez sur le Bouton-D pour déplacer le Pointeur vers l'Option, la Fonction ou le Bouton voulu.

LA PANTALLA DE TITULOS DE CORPORATION

Después de la Pantalla Sega y los Títulos de Core Design, podrás ver la Pantalla de Títulos de Corporation. Recuerda que, si no se tocan para nada la Sega Mega Drive o el Control Pad durante 15 segundos, la pantalla desplegará más información referente a Corporation.

Pulsa el Botón Start para obtener dos Opciones: 'START GAME' (INICIAR JUEGO) y 'OPTIONS' (OPCIONES).

La Opción que se va a seleccionar se señala mediante una flecha-Indicador que aparece a la derecha de las Opciones. En Corporation puedes usar numerosas Opciones, Funciones y Botones; para seleccionar tienes que hacer lo siguiente: Pulsa el Botón D para llevar el Indicador a la Opción, Función o Botón deseados.

Pulsa el Botón B para seleccionar Opción, Función o Botón.

START GAME

You can begin playing Corporation from here but you are advised to first study the 'OPTIONS'.

Press the Start Button to take control of the Default Character with standard Equipment.

Press the B Button to call up two new Options: 'DEFAULT CHARACTER' and 'SELECT NEW CHARACTER'.

OPTIONS

Selecting this calls up five Options: 'SELECT NEW CHARACTER', 'DEFAULT CHARACTER', 'RESUME OLD GAME', 'MUSIC ON' and 'SOUND FX ON'.

SELECT NEW CHARACTER

Here's where you choose which member of the Libra Chapter you wish to control and decide what Equipment is to be carried.

There is a choice of six Agent Characters: two Human Males (Steve Summer and Rick Allen), two Human Females (Donna Jaxxon and Toni Carter, the Default Character), and two Androids (Core Droid #1 and Core Droid #2). Information about each Agent is given to aid your choice (for further details see APPENDIX TWO: THE CHARACTERS' ABILITIES AND SKILLS).

SPIELBEGINN

Sie könnten nun mit dem Spiel beginnen, doch empfehlen wir, vorher den Abschnitt "Optionen" zu lesen.

Drücken Sie den Startknopf, um das Spiel mit der vorgegebenen Figur und der Standardausrüstung zu beginnen.

Knopf B drücken, um zwei neue Optionen abzurufen: "DEFAULT CHARACTER" (vorgegebene Figur) und "SELECT NEW CHARACTER" (neue Figur wählen).

OPTIONEN

Mit diesem Befehl werden fünf weitere Optionen abgerufen: "SELECT NEW CHARACTER" (Neue Figur wählen), "DEFAULT CHARACTER" (Vorgegebene Figur), "RESUME OLD GAME" (Voriges Spiel wieder aufnehmen), "MUSIC ON" (Musik einschalten) und "SOUND FX ON" (Soundeffekte einschalten).

NEUE SPIELFIGUR WÄHLEN

Hier wählen Sie, welches Mitglied der Ortsgruppe Libra Sie steuern möchten, und entscheiden, welche Ausrüstungsgegenstände Sie auf die Mission mitnehmen möchten.

Sechs Agenten stehen zur Auswahl: zwei Männer (Steve Summer und Rick Allen), zwei Frauen (Donna Jaxxon und Toni Carter, die auch die vorgegebene Spielfigur ist) und zwei Androiden (Core Droid Nr. 1 und Core Droid Nr. 2). Informationen über alle Agenten sind zur Ihrer Entscheidungshilfe beigelegt (vgl. ANHANG EINS: FÄHIGKEITEN UND KÖNNEN DER AGENTEN).

COMMENCER JEU

Vous pouvez dès maintenant commencer à jouer à Corporation, mais, nous vous conseillons d'étudier d'abord les 'OPTIONS'.

Appuyez sur le Bouton Start pour prendre le contrôle du Personnage par Défaut avec son Equipement Standard.

Appuyez sur le Bouton B pour appeler deux nouvelles Options: 'DEFAULT CHARACTER' (PERSONNAGE PAR DÉFAUT) et 'SELECT NEW CHARACTER' (SELECTIONNER NOUVEAU PERSONNAGE).

OPTIONS

Ceci appelle cinq Options: 'SELECT NEW CHARACTER' (SELECTIONNER NOUVEAU PERSONNAGE), 'DEFAULT CHARACTER' (PERSONNAGE PAR DÉFAUT), 'RESUME OLD GAME' (RECOMMENCER ANCIEN JEU), 'MUSIC ON' (AVEC MUSIQUE) et 'SOUND FX ON' (AVEC EFFETS SONORES).

SELECTIONNER NOUVEAU PERSONNAGE

C'est ici que vous sélectionnez le membre de la Compagnie Libra que vous souhaitez contrôler et que vous choisissez l'Equipement qu'il emportera. Vous pouvez choisir parmi six Personnages Agents: deux Hommes (Steve Summer et Rick Allen), deux Femmes (Donna Jaxxon et Toni Carter, le Personnage par Défaut), et deux Androides (Core Droid #1 et Core Droid #2). Pour vous aider à choisir, l'ordinateur affiche des détails sur chaque personnage (pour plus de renseignements, voir ANNEXE DEUX: APTITUDES ET SPECIALITES DES PERSONNAGES).

COMIENZA EL JUEGO

Puedes empezar a jugar a Corporation desde aquí pero nuestro consejo es que antes estudies las 'OPCIONES'.

Pulsa el Botón Start para empezar a controlar al Personaje Preestablecido y su Equipo básico.

Pulsa el Botón B para llamar dos nuevas opciones: 'DEFAULT CHARACTER' (PERSONAJE PREESTABLECIDO) y 'SELECT NEW CHARACTER' (SELECCIONAR NUEVO PERSONAJE).

OPTIONS

Al seleccionar esto obtienes cinco Opciones: 'SELECT NEW CHARACTER', 'DEFAULT CHARACTER', 'RESUME OLD GAME' (REANUDAR JUEGO ANTIGUO), 'MUSIC ON' (CON MUSICA) y 'SOUND FX ON' (CON SONIDO FX).

SELECT NEW CHARACTER

Con ésta eliges qué miembro de la Sección Libra quieres controlar y decides el Equipo que se va a utilizar.

Puedes elegir entre seis personajes: dos Humanos Masculinos (Steve Summer y Rick Allen), dos Humanos Femeninos (Donna Jaxxon y Toni Carter, que es el personaje preestablecido) y dos Androides (Core Droid #1 y Core Droid #2). Para ayudarte con tu elección, puedes obtener información sobre cada Agente (para más detalles ver APENDICE DOS: APTITUDES Y TÉCNICAS DE LOS PERSONAJES).



The Character Selection Screen

- ① AGENT'S PHYSIQUE
- ② AGENT'S FACE
- ③ AGENT'S NAME
- ④ AGENT'S SKILLS
- ⑤ AGENT'S ABILITIES
- ⑥ PASS AGENT
- ⑦ ACCEPT AGENT

PASS AGENT

Select this Option to view the next Agent.

ACCEPT AGENT

Select this to choose the Agent shown.

THE EQUIPMENT SELECTION

Once an Agent has been chosen their information is removed and replaced by images and details of available Weapons and Equipment (see APPENDIX TWO: WEAPONS AND EQUIPMENT for more information about each item). You can buy these for your Agent.

Schirm zur Wahl der Spielfigur

- ① AGENT'S PHYSIQUE - STATUR
- ② AGENT'S FACE - GESICHT
- ③ AGENT'S NAME - NAME
- ④ AGENT'S SKILLS - KÖNNEN
- ⑤ AGENT'S ABILITIES - FÄHIGKEITEN
- ⑥ PASS AGENT - NÄCHSTER AGENT
- ⑦ ACCEPT AGENT - AGENT WÄHLEN

PASS AGENT

Wählen Sie diese Option, um den nächsten Agenten zu mustern.

ACCEPT AGENT

Mit Wahl dieser Option wird der gezeigte Agent als Spielfigur akzeptiert

WAHL DER AUSRÜSTUNG

Haben Sie einen Agenten oder eine Agentin gewählt, so werden die Agenteninformationen durch Bilder und Details der zur Verfügung stehenden Waffen und Ausrüstungsgegenstände ersetzt (vgl. ANHANG ZWEI: WAFFEN UND AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE). Diese können für den Agenten erworben werden.

L'Ecran de Sélection des Personnages

- ① AGENT'S PHYSIQUE (PHYSIQUE DE L'AGENT)
- ② AGENT'S FACE (VISAGE DE L'AGENT)
- ③ AGENT'S NAME (NOM DE L'AGENT)
- ④ AGENT'S SKILLS (SPECIALITES DE L'AGENT)
- ⑤ AGENT'S ABILITIES (APTITUDES DE L'AGENT)
- ⑥ PASS AGENT (PASSER AGENT)
- ⑦ ACCEPT AGENT (ACCEPTER AGENT)

PASSER AGENT

Sélectionnez cette Option pour voir l'Agent suivant.

ACCEPTER AGENT

Sélectionnez ceci pour choisir l'Agent présent.

LA SELECTION DE L'EQUIPEMENT

Une fois qu'un Agent a été choisi, les renseignements les concernant disparaissent et sont remplacés par des images et des détails sur les Armes et l'Équipement disponibles (pour plus de détails sur chacun, voir ANNEXE DEUX: ARMES ET EQUIPEMENT). Vous pouvez les acheter pour votre Agent.

La Pantalla de Selección del Personaje

- ① AGENT'S PHYSIQUE (CONSTITUCION DEL AGENTE)
- ② AGENT'S FACE (CARA)
- ③ AGENT'S NAME (NOMBRE)
- ④ AGENT'S SKILLS (TÉCNICAS)
- ⑤ AGENT'S ABILITIES (APTITUDES)
- ⑥ PASS AGENT (PASAR AL SIGUIENTE AGENTE)
- ⑦ ACCEPT AGENT (ACEPTAR AGENTE)

PASS AGENT

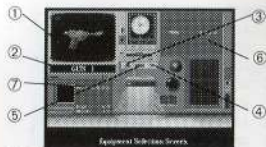
Selecciona esta opción para dar paso al siguiente Agente.

ACCEPT AGENT

Selecciona esta opción para escoger al Agente en pantalla.

LA SELECCION DEL EQUIPO

Una vez elegido uno de los Agentes, la información acerca de estos desaparece reemplazada por imágenes y detalles del Armamento y Equipo disponibles (ver APENDICE DOS: ARMAS Y EQUIPO para obtener más información sobre cada Artículo). Puedes comprar distintos Artículos para tu Agente.



The Equipment Selection Screen

- ① ITEM ON SALE
- ② ITEM'S NAME
- ③ DISPLAY PREVIOUS ITEM
- ④ DISPLAY NEXT ITEM
- ⑤ BUY ITEM SHOWN
- ⑥ PLAYER'S FUNDS
- ⑦ ITEM'S DETAILS

Each Agent wears a Power Suit. The Power Suit is used to power certain Weapons and Equipment. It also has Pockets in which to store Weapons and Equipment. As those Items are bought, their size and type determine which Pockets they occupy. More than one Item can occupy a Pocket.

When an Item is bought, its cost is deducted from your Funds and the Item is placed in an appropriate Pocket of your Agent's Power Suit. You are not offered Equipment which cannot be carried by your chosen Agent. Note that you cannot sell an Item once it has been bought, so choose wisely.

Press the Start Button to exit the Equipment Selection Screen and begin playing Corporation. Note that you can also exit this Screen by using up your Funds.

Schirm zur Wahl der Waffen und Ausrüstung

- ① ITEM ON SALE - Gegenstand, der zum Verkauf steht
- ② ITEM'S NAME - Bezeichnung des Gegenstandes
- ③ DISPLAY PREVIOUS ITEM - Vorigen Gegenstand zeigen
- ④ DISPLAY NEXT ITEM - Nächsten Gegenstand zeigen
- ⑤ BUY ITEM SHOWN - Gezeigten Gegenstand kaufen
- ⑥ PLAYER'S FUNDS - Geldmittel, die dem Spieler zur Verfügung stehen
- ⑦ ITEM'S DETAILS - Details über den Gegenstand

Jeder Agent trägt einen Power-Anzug. Dieser wird zum Antrieb verschiedener Waffen und Ausrüstungsgegenstände benutzt. Der Anzug hat auch Taschen, in denen Waffen und Ausrüstungsgegenstände verstaut werden können. Größe und Typ der Waffen und Ausrüstungsgegenstände bestimmen, in welche Taschen sie gesteckt werden. Sie können mehr als einen Gegenstand in jeder Tasche tragen. Wenn ein Gegenstand erworben wurde, wird der Kaufbetrag von den zur Verfügung stehenden Geldmitteln des Spielers abgezogen und der Gegenstand in einer entsprechenden Tasche des Power-Anzugs des Agenten deponiert. Gegenstände, die der gewählte Agent oder die Agentin nicht mit sich tragen können, werden daher auch nicht zum Kauf angeboten. Da Sie die Gegenstände nicht wieder verkaufen können, sollten Sie Ihre Auswahl der Ausrüstungsgegenstände mit Sorgfalt treffen. Drücken Sie den Startknopf, um den Schirm zur Wahl der Ausrüstungsgegenstände zu verlassen und mit dem Spiel zu beginnen. Dieser Schirm wird ebenfalls automatisch geschlossen, wenn Sie alle Ihnen zur Verfügung stehenden Geldmittel aufgebraucht haben.

L'Ecran de Sélection de l'Equipelement

- ① ITEM ON SALE (OBJET A VENDRE)
- ② ITEM'S NAME (NOM DE L'OBJET)
- ③ DISPLAY PREVIOUS ITEM (AFFICHER OBJET PRECEDENT)
- ④ DISPLAY NEXT ITEM (AFFICHER OBJET SUIVANT)
- ⑤ BUY ITEM SHOWN (ACHETER OBJET PRESENTE)
- ⑥ PLAYER'S FUNDS (BUDGET DU JOUEUR)
- ⑦ ITEM'S DETAILS (DETAILS SUR L'OBJET)

Chaque Agent porte une Combinaison d'Energie. Vous utilisez la Combinaison d'Energie pour faire fonctionner certaines Armes et Equipements. Elle comprend aussi des Poches où vous pouvez mettre des Armes et de l'Equipelement. Lorsque vous aurez acheté ces Objets, ils occuperont les Poches correspondant à leur taille et leur type. Il peut y avoir plus d'un Objet dans une Poche.

Lorsque vous achetez un Objet, son coût est déduit de votre Budget et l'Objet est placé dans la Poche correspondante de la Combinaison d'Energie de votre Agent. On ne vous propose pas d'Equipelement qui ne peut être porté par votre Agent. Remarque: vous ne pouvez pas vendre un Objet une fois que vous l'avez acheté, choisissez donc avec soin.

Appuyez sur le Bouton Start pour sortir de l'Ecran de Sélection d'Equipelement et commencez à jouer à Corporation. Remarque: vous pouvez aussi sortir de cet Ecran en dépensant tous votre Budget.

La Pantalla de Selección del Equipo

- ① ITEM ON SALE (ARTICULO A LA VENTA)
- ② ITEM'S NAME (NOMBRE DEL ARTICULO)
- ③ DISPLAY PREVIOUS ITEM (MOSTRAR ARTICULO ANTERIOR)
- ④ DISPLAY NEXT ITEM (MOSTRAR SIGUIENTE ARTICULO)
- ⑤ BUY ITEM SHOWN (COMPRAR ARTICULO MOSTRADO)
- ⑥ PLAYER'S FUNDS (FONDOS DEL JUGADOR)
- ⑦ ITEM'S DETAILS (DETALLES SOBRE ARTICULO)

Cada Agente lleva un Dinamotraje. El Dinamotraje se usa para suministrar energía a ciertas Armas y componentes del Equipo. También posee unos Bolsillos para guardar las Armas y el Equipo. Al comprar los distintos Artículos, su clase y tamaño determinan los Bolsillos en los que se guardarán. En cada Bolsillo puede guardarse más de un Artículo.

El coste de un Artículo se descuenta de tus Fondos en el momento de la compra y el Artículo va a parar al Bolsillo apropiado en el Dinamotraje del Agente. No se te ofrece Equipo que tu Agente no puede llevar. Y ten en cuenta que no puedes vender un Artículo que has comprado, así que elige con cuidado.

Pulsa el Botón Start para salir de la Pantalla de Selección del Equipo y pasar a jugar a Corporation. Otra forma de salir de la misma Pantalla es gastando tus Fondos.

DEFAULT CHARACTER

To save time you can choose to begin playing Corporation with the Default Character, Toni Carter. She comes equipped with a standard kit comprising a MediKit, Chemicals, Drink Dispenser, Vision-Enhancing Visor, Gun #1, PowerPack, BackPack Computer and two Grenades. Use Toni to familiarise yourself with Corporation in play. Note that she is ideally equipped for progress through the first few Levels but not the lower ones.

RESUME OLD GAME

When an Elevator Terminal (see APPENDIX THREE: ELEVATORS) is used during play, you will see a string of letters. This is the Player Status Code which relates to the state of play at the time the Elevator was used. The Player Status Code records details of all the items in your Agent's Power Suit's Pockets, their Security Clearance and their location in the UCC Building. Selecting the 'RESUME OLD GAME' Option allows you to enter a Player Status Code so you can begin play from a point in a previous adventure.

A row of dots is shown above three Options: 'PREVIOUS', 'BACKSPACE' and 'ENTER'. The Player Status Code is entered, Letter by Letter, on these dots. If an incorrect Player Status Code is entered, a noise is heard and the message 'INCORRECT CODE' is shown. Try entering a new Player Status Code.

Press the D-Button left, right, up or down to move the Pointer between the Letters and the Options. Press the B Button to register the Letter.

VORGEGEBENE SPIELFIGUR

Um Zeit zu sparen, können Sie Ihr Spiel mit der vorgegebenen Spielfigur, Toni Carter, sofort beginnen. Sie ist mit einer Standardausrüstung ausgestattet, die einen Erste-Hilfe-Kasten, Chemikalien, einen Getränkeautomaten, ein sichtverbesserndes Visier, das Gewehr Nr. 1, ein Powerpack, einen Rucksack-Computer und zwei Handgranaten umfaßt. Mit Hilfe dieser Spielfigur können Sie sich praktisch mit dem Spiel vertraut machen. Bedenken Sie jedoch, daß Toni für das Vordringen in die ersten Stockwerke zwar bestens ausgerüstet ist, aber nicht für die unteren.

Voriges Spiel wieder aufnehmen

Wenn während des Spiels ein Lift-Terminal benutzt wurde (vgl. ANHANG DREI: LIFTS), erscheint eine Reihe von Buchstaben. Diese geben den Statuscode des Spielers zum Zeitpunkt, als der Lift benutzt wurde, an. Der Statuscode verzeichnet alle Gegenstände, die sich im Power-Anzug des Agenten befinden, die Zutrittslaubnis und die Position des Agenten im UCC-Gebäude. Durch Wahl der Option 'RESUME OLD GAME' können Sie einen Statuscode eingeben, der die Fortsetzung eines zu einem früheren Zeitpunkt begonnenen Spiels erlaubt.

Über den drei Optionen "PREVIOUS", "BACKSPACE" und "ENTER" befindet sich eine Reihe von Punkten. Über diesen Punkten wird der Statuscode Buchstabe für Buchstabe eingetragen. Haben Sie den Code inkorrekt eingegeben, so ertönt ein Geräusch und die Nachricht "INCORRECT CODE" erscheint. Geben Sie daraufhin Ihren Code erneut ein.

PERSONNAGE PAR DEFAULT

Pour gagner du temps, vous pouvez choisir de commencer à jouer à Corporation avec le Personnage par Défaut, Toni Carter. Elle est équipée d'un kit standard comprenant un Kit Médical, des Produits Chimiques, un Distributeur de Boissons, une Visière d'Amélioration de la Vue, un Pistolet #1, un Pack d'Energie, un Ordinateur Portable à Dos et deux Grenades. Utilisez Toni pour vous familiariser avec le jeu Corporation. Remarque: son équipement est idéal pour progresser dans les premiers Niveaux, mais pas pour les Niveaux sous terre.

RECOMMENCER ANCIEN JEU

Lorsque vous utilisez un Terminal d'Ascenseur (voir ANNEXE TROIS: ASCENSEURS) dans le jeu, vous verrez un certain nombre de lettres. C'est le Code Statut de Joueur qui correspond à l'état du jeu au moment où l'ascenseur a été utilisé. Le Code Statut de Joueur enregistre des renseignements sur tous les Objets se trouvant dans les Poches de la Combinaison d'Energie de votre Agent, Autorisation de Passage et leur situation dans le Bâtiment UCC. Si vous sélectionnez l'Option 'RESUME OLD GAME' (RECOMMENCER ANCIEN JEU), vous pouvez entrer un Code Statut de Joueur, de sorte que vous puissiez commencer à jouer à partir d'un endroit particulier d'une aventure précédente.

Une rangée de points est affichée au-dessus de trois Options: 'PREVIOUS' (PRECEDENT), 'BACKSPACE' (RETOUR ARRIERE) et 'ENTER' (ENTRER). Vous entrez le Code Statut de Joueur, Lettre par Lettre, sur ces points. Si vous entrez un Code Statut de Joueur incorrect, vous entendrez un bruit et vous verrez le message 'INCORRECT

DEFAULT CHARACTER

Para ahorrar tiempo puedes escoger a Toni Carter, el Personaje Preestablecido (DEFAULT CHARACTER), para empezar a jugar a Corporation. Toni viene equipada con material básico que incluye un Botiquín, Sustancias Químicas, un Distribuidor de Líquido, un Visor de Refuerzo, Pistola #1, Batería, Ordenador Portátil, dos Granadas. Utiliza a Toni para familiarizarte con la acción de Corporation, pero ten presente que, aunque perfectamente equipada para los primeros Niveles, no está preparada para avanzar en los Inferiores.

RESUME OLD GAME (REANUDAR JUEGO ANTIGUO)

Cuando un Terminal de Ascensor (ver APENDICE TRES: ASCENSORES) está en uso durante el juego, verás que aparece una serie de letras. Si el Código de Situación del Jugador, referido al estado del juego en el momento en que se usó el Ascensor. El Código de Situación del Jugador recoge detalles de los Artículos contenidos en los Bolsillos del Dinamotraje de tu Agente, su Salvoconducto y su posición. en el Edificio UCC. Seleccionar la Opción 'RESUME OLD GAME' te permite introducir un Código de Situación de Jugador, y de esa forma puedes empezar a jugar retomando un punto concreto de una aventura anterior.

Sobre una lista de tres Opciones - 'PREVIOUS', 'BACKSPACE' Y 'ENTER' - se muestra una línea de puntos. Sobre los puntos se introduce el Código de Situación del Jugador. Si se inscribe un Código de Situación del Jugador incorrecto produce un ruido y aparece este mensaje:

Press and hold down the B Button to repeatedly register the Letter.

PREVIOUS

Display the Player Status Code last entered.

BACKSPACE

Remove the Letter last registered.

ENTER

Enter the Player Status Code.

Press the D-Button left or right to move the Pointer to an Option.

Press the B Button to select the Option.

Press and hold down the B Button to repeat the 'BACKSPACE' Option.

MUSIC ON

Here's where you decide whether or not you wish to hear the music during play.

Press the B Button to change this Option between 'OFF' and 'ON'.

SOUND FX ON

Here's where you decide whether or not you wish to hear the sound effects during play. We advise you have this Option 'ON'.

Press the B Button to change this Option between 'OFF' and 'ON'.

Drücken Sie den D-Knopf nach links, rechts, oben und unten, um den Zeiger zwischen den Buchstaben und den Optionen hin und her zu bewegen.

Drücken Sie Knopf B, um den Buchstaben einzutragen.

Halten Sie den Knopf B gedrückt, um den entsprechenden Buchstaben wiederholt einzutragen.

PREVIOUS

Zeigt den zuletzt eingegebenen Statuscode

BACKSPACE

Löscht den zuletzt eingetragenen Buchstaben

ENTER

Statuscode eingeben

Drücken Sie den D-Knopf nach rechts oder links, um den Zeiger auf eine Option zu ziehen.

Drücken Sie den Knopf B, um die Option zu wählen.

Halten Sie den Knopf B gedrückt, um mehrere Buchstaben zu löschen.

MUSIC ON

Entscheiden Sie, ob Sie während des Spiels Musik hören möchten oder nicht.

Drücken Sie den Knopf B, um zwischen "OFF" (Aus) oder "ON" (Ein) zu wählen.

SOUND FX ON

Entscheiden Sie, ob Sie während des Spiels Soundeffekte hören möchten oder nicht. Wir empfehlen, diese Option einzuschalten.

Drücken Sie den Knopf B, um zwischen "OFF" (Aus) oder "ON" (Ein) zu wählen.

CODE' (CODE INCORRECT). Essayez d'entrer un nouveau Code Statut de Joueur.

Appuyez sur le Bouton-D à gauche, à droite, en haut ou en bas pour déplacer le Pointeur entre les Lettres et les Options.

Appuyez sur le Bouton B pour enregistrer la Lettre.

Maintenez le Bouton B enfoncé pour enregistrer plusieurs fois la Lettre.

PRECEDENT

Pour afficher le dernier Code Statut de Joueur entré.

RETOUR ARRIERE

Pour enlever la dernière Lettre enregistrée.

ENTRER

Pour entrer le Code Statut de Joueur.

Appuyez sur le Bouton-D à gauche ou à droite pour déplacer le Pointeur vers une Option.

Appuyez sur le Bouton B pour sélectionner l'Option.

Maintenez le Bouton B enfoncé pour répéter l'Option 'BACKSPACE' (RETOUR ARRIERE).

AVEC MUSIQUE

C'est ici que vous décidez si vous souhaitez ou non entendre la musique pendant le jeu.

Appuyez sur le Bouton B pour changer cette Option et passer de 'OFF' (SANS) à 'ON' (AVEC).

AVEC EFFETS SONORES

C'est ici que vous décidez si vous souhaitez ou non entendre les effets sonores pendant le jeu.

Nous vous conseillons de mettre cette Option sur 'ON' (AVEC).

Appuyez sur le Bouton B pour changer cette Option et passer de 'OFF' (SANS) à 'ON' (AVEC).

'INCORRECT CODE'. Vuelve a introducir un nuevo Código de Situación del Jugador.

Para mover el Indicador entre Letras y Opciones, pulsa el Botón D hacia la derecha, la izquierda, arriba o abajo.

Pulsa el Botón B para registrar la Letra.

Pulsa y mantén el Botón B para registrar la Letra repetidamente.

PREVIOUS (ANTERIOR)

Muestra el último Código de Situación del Jugador que se ha introducido.

BACKSPACE (RETROCESO)

Hace desaparecer la última Letra registrada.

ENTER (INTRODUCIR)

Introduce el Código de Situación del Jugador.

Pulsa el Botón D hacia la derecha o la izquierda para llevar el indicador a una Opción.

Pulsa el Botón B para seleccionar la Opción.

Pulsa y mantén el Botón B para repetir la Opción 'BACKSPACE'.

MUSIC ON

Aquí decides si quieres oír la música durante el juego o no.

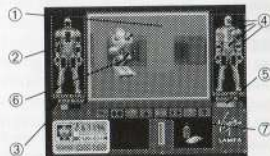
Pulsa el Botón B para cambiar la Opción de 'ON' a 'OFF'.

SOUND FX ON

Decide si quieres oír los efectos de sonido durante el juego. Nuestro consejo es que tengas esta acción activa ('ON').

Pulsa el Botón B para activar ('ON') y desactivar ('OFF') esta Opción.

WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING PLAY



Corporation in play

- ① AGENT'S VIEW
- ② AGENT'S DAMAGE
- ③ AGENT'S ENERGY LEVEL
- ④ POWER SUIT POCKETS
- ⑤ POWER SUIT POWER
- ⑥ TARGET CROSSHAIR
- ⑦ AGENT CONTROL PANEL

AGENT'S VIEW

The inside of the UCC Building is viewed through the eyes of the Agent under your control. The Agent can walk backwards and forwards through the Building, turn through 360 degrees, crawl and jump.

Press the D-Button up to walk forwards.

Press the D-Button down to walk backwards.

Press the D-Button left or right to turn left or right.

Press the D-Button down and then press the A Button to crouch in readiness to crawl.

IN DIESEM SPIEL VERWENDETE PERSPEKTIVEN UND FENSTER In Corporation gezeigte Fenster:

- ① VIEW - BLICKWINKEL DES AGENTEN
- ② AGENT'S DAMAGE - ERLITTENE VERLETZUNGEN DES AGENTEN
- ③ AGENT'S ENERGY LEVEL - ENERGIELEVEL DES AGENTEN
- ④ POWER SUIT POCKETS - TASCHEN DES POWER-ANZUGS
- ⑤ POWER SUIT POWER - ENERGIE FÜR DEN POWER-ANZUG
- ⑥ TARGET CROSSHAIR - FADENKREUZ
- ⑦ AGENT CONTROL PANEL - STEUERKONSOLE DES AGENTEN

BLICKWINKEL DES AGENTEN

Das Innere des UCC-Gebäudes sehen Sie durch die Augen Ihres Agenten oder Ihrer Agentin. Agenten können sich vorwärts und rückwärts durch das Gebäude bewegen, sich um 360° drehen, kriechen und springen.

Drücken Sie den D-Knopf nach oben, um die Spielfigur vorwärts gehen zu lassen.

Drücken Sie den D-Knopf nach unten, um die Spielfigur rückwärts gehen zu lassen.

Drücken Sie den D-Knopf nach rechts oder links, um die Spielfigur nach rechts oder links gehen zu lassen.

Halten Sie den D-Knopf gedrückt und betätigen Sie gleichzeitig den

Knopf A, damit die Spielfigur sich zum Kriechen bereit macht.

CE QUE VOUS POUVEZ VOUS ATTENDRE A VOIR PENDANT LE JEU Jeu Corporation

- ① AGENT'S VIEW (VUE DE L'AGENT)
- ② AGENT'S DAMAGE (DOMMAGE AGENT)
- ③ AGENT'S ENERGY LEVEL (NIVEAU D'ENERGIE AGENT)
- ④ POWER SUIT POCKETS (POCHES COMBINAISON D'ENERGIE)
- ⑤ POWER SUIT POWER (ENERGIE COMBINAISON D'ENERGIE)
- ⑥ TARGET CROSSHAIR (CROISEE DE FILS)
- ⑦ AGENT CONTROL PANEL (PANNEAU DE CONTROLE AGENT)

VUE AGENT

Vous voyez l'intérieur du Bâtiment UCC au travers des yeux de l'Agent sous votre contrôle. L'Agent peut avancer ou reculer dans le Bâtiment, tourner à 360 degrés, ramper et sauter.

Appuyez sur le Bouton-D en haut pour avancer.

Appuyez sur le Bouton-D en bas pour reculer.

Appuyez sur le Bouton-D à gauche ou à droite pour tourner à gauche ou à droite.

Appuyez sur le Bouton-D en bas et appuyez sur le Bouton A pour vous accroupir avant de ramper.

LO QUE PODRAS VER DURANTE EL JUEGO

Corporation en acción

- ① AGENT'S VIEW (PERSPECTIVA DEL AGENTE)
- ② AGENT DAMAGE (DAÑO SUFRIDOS POR EL AGENTE)
- ③ AGENT'S ENERGY LEVEL (NIVEL DE FORTALEZA DEL AGENTE)
- ④ POWER SUIT POCKETS (BOLSILLOS DEL DINAMOTRAJE)
- ⑤ POWER SUIT POWER (ENERGIA DEL DINAMOTRAJE)
- ⑥ TARGET CROSSHAIR (VISUAL DEL OBJETIVO)
- ⑦ AGENT CONTROL PANEL (PANEL DE CONTROL DEL AGENTE)

AGENT'S VIEW

El interior del Edificio UCC se ve desde la perspectiva del Agente que tú controlas. El Agente puede avanzar hacia atrás y hacia adelante por el Edificio, darse la vuelta, arrastrarse, agacharse y saltar.

Pulsa el Botón D hacia arriba para avanzar hacia adelante.

Pulsa el Botón D hacia abajo para avanzar hacia atrás.

Pulsa el Botón B hacia la derecha o la izquierda para girar a la izquierda o a la derecha.

Press the D-Button up and then press the A Button to jump forwards.

TARGET CROSSHAIR

Your Agent can Punch or can shoot a Gun. The Target Crosshair shows where the shot will hit. When a Target is seen, be it animate or not, the Target Crosshair will automatically track it – even behind Walls and Columns. When more than one Target is seen, the Target Crosshair can be moved from one Target to another. Note that a Punch does little damage to the Guards, and its distance is limited to your Agent's arm's length. Your Agent automatically Punches if their Gun runs out of charge.

Press the B Button to Punch or fire a Gun.

Press the C Button to move the Target Crosshair from one Target to another.

AGENT'S DAMAGE

As the Agent is damaged through combat during play, the boxes on the 'AGENT'S DAMAGE' figure fill up. If a box is more than half full, that area of your Agent's body will not function at its best. An Agent with damaged legs moves slower, and an injured head affects the Agent's sight. If the box over the head or chest is filled, the Agent is dead. Damage is repaired by using the First Aid Kit or Electronics Kit (see APPENDIX TWO: EQUIPMENT).

Drücken Sie den D-Knopf nach oben und betätigen Sie dann den Knopf A, um die Spielfigur nach vorn springen zu lassen.

FADENKREUZ

Ihr Agent kann Schläge austeilten oder mit dem Gewehr zu schießen. Das Fadenkreuz zeigt an, wo der Schlag oder der Schuß auftreffen wird. Befindet sich ein Ziel im Sichtbereich, ganz gleich, ob es sich dabei um ein unbelebtes Ziel handelt oder nicht, dann folgt das Fadenkreuz automatisch dem Ziel – auch hinter Wände oder Säulen. Wenn mehr als ein Ziel vorhanden ist, kann das Fadenkreuz von einem Ziel auf ein anderes bewegt werden. Mit Schlägen können Sie gegen die Bewacher nur wenig ausrichten, wobei sich die Reichweite auf die Armlänge des Agenten beschränkt. Ist Ihrem Agenten die Munition ausgegangen, so teilt er automatisch Schläge aus. Drücken Sie den Knopf B, um zuzuschlagen oder ein Gewehr abzufeuern.

Drücken Sie Knopf C, um das Fadenkreuz von einem Ziel auf ein anderes zu ziehen.

ERLITTENE VERLETZUNGEN DES AGENTEN

Wenn der Agent im Laufe des Spiels in Auseinandersetzungen verletzt wird, füllen sich die Kästen in der entsprechenden Rubrik langsam an. Ist ein Kasten über die Hälfte gefüllt, so sind die Funktionen des jeweiligen Körperteils des Agenten eingeschränkt. Ein Agent, dessen Beine verletzt sind, bewegt sich langsamer; sind die Verletzungen am Kopf, so ist die Sehfähigkeit des Agenten eingeschränkt. Ist der Kasten über dem Kopf oder der Brust des Agenten vollkommen ausgefüllt, so ist der Agent tot. Verletzungen können mit Hilfe des Erste-Hilfe-Kastens oder der Elektronikausrüstung behandelt werden (vgl. ANHANG ZWEI: AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE).

Appuyez sur le Bouton-D en haut et appuyez sur le Bouton A pour sauter en avant.

CROISÉE DE FILS DE LA CIBLE

Votre Agent peut donner un Coup de Poing ou tirer au Pistolet. La Croisée de Fils vous montre l'endroit où le Coup de Poing où le tir au Pistolet frappera. Lorsqu'une cible apparaît, qu'elle soit mobile ou non, la Croisée de Fils la suivra automatiquement – même derrière des Murs et des Colonnes. Lorsque plus d'une cible apparaît, vous pouvez déplacer la Croisée de Fils d'une Cible à l'autre. Remarque: un coup de poing provoque très peu de dommages aux Gardes et sa portée est limitée à la longueur du bras de votre Agent. Lorsque son Pistolet manque de munitions, votre Agent donne automatiquement des Coups de Poing.

Appuyez sur le Bouton B pour donner un Coup de Poing ou tirer au Pistolet.

Appuyez sur le Bouton C pour déplacer la Croisée de Fils d'une Cible à l'autre.

DOMMAGE AGENT

A mesure que votre Agent subit des dommages au combat, pendant le jeu, les cases sur la silhouette 'AGENT'S DAMAGE' (DOMMAGE AGENT) se remplissent. Si l'une des cases est plus qu'à moitié pleine, cette zone du corps de votre Agent ne fonctionnera pas parfaitement. Un Agent dont les jambes sont endommagées se déplace plus lentement et si la tête est endommagée cela affecte la Vue de l'Agent. Si la case au-dessus de la tête ou de la poitrine est pleine, l'Agent est mort. Vous réparez les dommages en utilisant le Kit des Premiers Soins ou le Kit Electronique (voir ANNEXE DEUX: EQUIPEMENT).

Pulsa el Botón D hacia arriba y luego el A y el Agente se agachará preparándose para saltar adelante.

TARGET CROSSHAIR

Tu Agente puede Golpear o disparar una Pistola. La Visual del Objetivo muestra el punto en que el Golpe o el tiro harán impacto. Cuando se ve un Objetivo, ya sea animado o inanimado, la Visual del Objetivo le seguirá el rastro, incluso a través de Paredes y Columnas. Cuando hay más de un Objetivo, la Visual del Objetivo puede moverse de uno a otro. Ten en cuenta que el Golpe no afecta demasiado a los Guardas, y su alcance depende de la largura del brazo de tu Agente. Un Agente golpea automáticamente si se le acaba la munición de la Pistola.

Pulsa el Botón B para Golpear o para disparar una Pistola.

Pulsa el Botón C para mover la Visual del Objetivo de un Objetivo a otro.

AGENT DAMAGE

A medida que el Agente sufre daños en los enfrentamientos durante el juego, las cajas que aparecen en la figura de 'AGENT'S DAMAGE' van llenando. Si una caja está hasta más arriba de la mitad, el área correspondiente del cuerpo del Agente no funcionará debidamente. Un Agente con daños en las piernas se moverá más despacio, y si está herido en la cabeza su vista será afectada. El daño se puede reparar usando el Botiquín o el Equipo Electrónico (ver APENDICE DOS: EQUIPO).

AGENT'S ENERGY LEVEL

This is constantly drained as the Agent moves around. An Agent's Energy drains twice as fast as normal if too much Equipment is carried (see APPENDIX ONE: ENDURANCE). An Agent's Energy is boosted by Drink and the MediKit (see APPENDIX TWO: EQUIPMENT).

POWER SUIT POCKETS

Each box represents a Pocket in which Equipment is carried or worn (see THE EQUIPMENT SELECTION). The empty boxes show available Pockets.

POWER SUIT POWER

Many Items of Equipment require Power to function. This bar shows the Power Suit Power remaining. Note that some Items use more Power than others. To recharge the Power Suit Power, use the PowerPack (see APPENDIX TWO: POWERPACK) or a Computer Terminal (see APPENDIX THREE: COMPUTER TERMINALS).

There are three Items of standard Equipment given to each Zodiac Agent. These Items cannot be dropped.

COMPASS



It is worn on your Agent's wrist and can be seen by showing it in the 'OBJECT HELD' Window. The Compass uses no Power to show which way is North.

ENERGIELEVEL DES AGENTEN

Wenn sich der Agent bewegt, wird Energie verbraucht. Trägt der Agent zu viele Ausrüstungsgegenstände mit sich, so verbraucht er dabei doppelt so viel Energie wie normal (vgl. ANHANG EINS: AUSDAUER). Der Energielevel eines Agenten kann durch Getränke oder mit Hilfe des Medizinkoffers erhöht werden (vgl. ANHANG ZWEI: AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE).

TASCHEN DES POWER-ANZUGS

Jeder Kasten repräsentiert eine Tasche des Anzugs, in der Ausrüstungsgegenstände transportiert werden können. (vgl. WAHL DER AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE).

ENERGIE FÜR DEN POWER-ANZUG

Viele der Ausrüstungsgegenstände benötigen Energie, um funktionieren zu können. Der Balken zeigt die für den Power-Anzug verbleibende Energie an. Beachten Sie, daß einige Gegenstände mehr Energie verbrauchen als andere. Um den Power-Anzug neu aufzuladen, können Sie das Powerpack (vgl. ANHANG ZWEI: AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE) oder ein Computer-Terminal (vgl. ANHANG DREI: COMPUTER-TERMINALS) verwenden.

Jeder Zodiac-Agent ist mit drei Gegenständen ausgerüstet, die nicht abgelegt werden können.

KOMPASS



Der Kompaß wird am Handgelenk getragen und kann abgelesen werden, indem er im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt wird ('OBJECT HELD'). Der Kompaß, der immer in Richtung Norden zeigt, verbraucht keine Energie.

NIVEAU D'ENERGIE AGENT.

Il diminue au fur et à mesure des déplacements de l'Agent. Si l'Agent porte trop d'Équipement (voir ANNEXE UN: ENDURANCE), son Énergie diminue deux fois plus vite. L'Énergie d'un Agent augmente grâce à une Boisson et au Kit Médical (voir ANNEXE DEUX: EQUIPEMENT).

POCHES DE COMBINAISON D'ENERGIE

Chaque case représente une Poche où de l'Équipement est emporté ou porté (voir LA SELECTION DE L'EQUIPEMENT). Les cases vides sont des Poches disponibles.

ENERGIE DE COMBINAISON D'ENERGIE

De nombreux Objets d'Équipement ont besoin d'Énergie pour fonctionner. Cette barre vous indique le niveau d'Énergie restante de la Combinaison d'Énergie. Remarque: Certains Objets utilisent plus d'Énergie que d'autres. Pour recharger en Énergie la Combinaison d'Énergie, vous utilisez le Pack d'Énergie (voir ANNEXE DEUX: PACK D'ENERGIE) ou un terminal d'ordinateur (voir ANNEXE TROIS: TERMINAUX D'ORDINATEUR).

Trois Objets d'Équipement standard sont donnés à chaque Agent Zodiac. Ces Objets ne doivent pas tomber par terre.

BOUSSOLE



Elle se trouve sur le poignet de l'Agent et vous pouvez la voir en l'affichant dans la fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU). La Boussole n'utilise pas d'Énergie pour indiquer le Nord.

AGENT'S ENERGY LEVEL

Se consume sin cesar con el constante avance del Agente. Las Fuerzas de un Agente se agotan con una rapidez doble a la normal por el hecho de llevar demasiado Equipo (ver APENDICE UNO: RESISTENCIA). Las fuerzas de un agente se estimulan administrándole Líquido y ayuda del Botiquín (ver APENDICE DOS: EQUIPO).

POWER SUIT POCKETS (BOLSILLOS DEL DINAMOTRAJE)

Cada caja representa uno de los Bolsillos en los que se transporta el Equipo (ver SELECCION DE EQUIPO). Las cajas vacías muestran los Bolsillos disponibles.

POWER SUIT POWER (ENERGIA DEL DINAMOTRAJE)

Muchos de los Artículos que componen el Equipo necesitan energía para funcionar. Esta barra muestra cuánta energía queda en el Dinamotraje. Ten en cuenta que unos Artículos consumen más energía que otros. Para recargar la energía del Dinamotraje, usa la Batería (ver APENDICE DOS: BATERÍA) o un Terminal de Ordenador (ver APENDICE TRES: TERMINALES DE ORDENADOR).

Hay tres Artículos que componen el Equipo Básico - el que se entrega a cada Agente Zodiac - que no pueden abandonarse.

COMPASS (BRUJULA)



La lleva tu agente en la muñeca. Se ve en la Ventana de 'OBJECT HELD'. La Brújula no necesita energía para señalar el Norte.

WRISTWATCH

It is worn on your Agent's wrist and can be seen by showing it in the 'OBJECT HELD' Window. The WristWatch uses no Power to show the time spent inside the UCC Building. Note that time in Corporation runs faster than in the real world.

POWER LEAD



Used to recharge the Power levels of Equipment and your Agent's Power Suit (see 'USE OBJECT HELD').

THE AGENT CONTROL PANEL

When the Agent Control Panel is accessed the Target Crosshair changes into a Pointer. You can now select Functions to interact with Objects in your Agent's Pockets and inside the UCC Building. Small pictures called Icons represent those Functions. The Pointer will only point to an Icon if its Function can be used. Note that if your Agent is on the move when the Agent Control Panel is accessed, he will continue walking.

Press the Start Button during play to access the Agent Control Panel.

Press the D-Button left or right to move the Pointer from Icon to icon.

Press the B Button to select the Function.

ARMBANDUHR

Die Armbanduhr wird am Handgelenk getragen und kann abgelesen werden, indem sie im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt wird ('OBJECT HELD'). Die Armbanduhr, die die im UCC-Gebäude verbrachte Zeit anzeigt, verbraucht dazu keine Energie. Beachten Sie, daß die Zeit innerhalb des Gebäudes schneller abläuft als in der realen Welt.

ENERGIEKABEL



Wird zum Aufladen der Ausrüstungsgegenstände und des Power-Anzugs des Agenten verwendet (vgl. "mitgeführten Gegenstand BENUTZEN").

STEUERKONSOLE DES AGENTEN

Wenn die Steuerkonsole des Agenten abgerufen wird, verwandelt sich das Fadenkreuz in einen Zeiger. Sie können nun verschiedene Funktionen bzw. Tätigkeiten wählen, so daß der Agent die Gegenstände im UCC-Gebäude oder in seinen Taschen benutzt. Diese Funktionen werden durch kleine Icons repräsentiert. Der Zeiger weist dabei nur auf die Tätigkeiten, die auch ausgeführt werden können. Beachten Sie, daß der Agent seinen Weg fortsetzt, wenn die Steuerkonsole abgerufen wurde, während sich der Agent in Bewegung befindet.

Drücken Sie während des Spiels den Startknopf, um die Steuerkonsole abzurufen.

Drücken Sie den D-Knopf nach rechts oder links, um den Zeiger von Icon zu Icon zu ziehen.

Drücken Sie den Knopf B, um eine Tätigkeit zu wählen.

MONTRE-BRACELET

Elle se trouve sur le poignet de l'Agent et vous pouvez la voir en l'affichant dans la fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU). La Montre-Bracelet n'utilise pas d'Energie pour vous indiquer le temps passé à l'intérieur du Bâtiment UCC. Remarque: dans Corporation, le temps s'écoule plus vite que dans la vie réelle.

CABLE D'ENERGIE



Vous l'utilisez pour recharger les Niveaux d'Energie de l'Équipement et de la Combinaison d'Energie de votre Agent (voir 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU)).

LE PANNEAU DE CONTROLE AGENT

Lorsque vous accédez au Panneau de Contrôle Agent, la Croisée de Fils se change en Pointeur. Vous pouvez maintenant sélectionner des Fonctions qui interagiront avec des Objets se trouvant dans les Poches de votre Agent et à l'intérieur du Bâtiment UCC. Ces Fonctions sont représentées par des petites images appelées Icônes. Le Pointeur ne pointera sur une Icône que si sa Fonction peut être utilisée. Remarque: si votre Agent est en mouvement lorsque vous accédez au Panneau de Contrôle Agent, il continuera de marcher.

Appuyez sur le Bouton Start pendant le jeu pour accéder au Panneau de Contrôle Agent.

Appuyez sur le Bouton-D à gauche ou à droite pour déplacer le Pointeur d'une Icône à l'autre.

Appuyez sur le Bouton B pour sélectionner la Fonction.

WRISTWATCH (RELOJ DE PULSERA)

Lo lleva tu agente en la muñeca y se ve en la Ventana de 'OBJECT HELD'. El Reloj no necesita energía para medir el tiempo transcurrido dentro del Edificio UCC. Ten presente que el tiempo en Corporation transcurre más rápido que en la vida real.

POWER LEAD (CONDUCTOR DE ENERGIA)



Se usa para recargar los niveles de energía del Equipo y el Dinamómetro de tu Agente (ver USE OBJECT HELD)

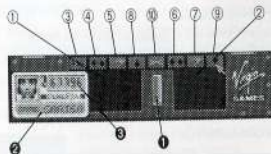
EL PANEL DE CONTROL DEL AGENTE

Al acceder al Panel de Control del Agente la Visual del Objetivo se convierte en flecha-indicador. Ahora puedes seleccionar Funciones para manipular Objetos en los Bolsillos de tu Agente y actuar dentro del Edificio UCC. Las Funciones están representadas por unas pequeñas figuras llamadas Iconos. El indicador sólo señalará un Icono si la Función del mismo puede usarse. Y recuerda que si, al llegar al Panel de Control del Agente, el personaje está en movimiento, continuará andando.

Pulsa el Botón Start durante el juego para entrar al Panel de Control del Agente.

Pulsa el Botón D hacia la izquierda o la derecha para mover el indicador de un Icono a otro.

Pulsa el Botón B para seleccionar la Función.



- ① SURROUNDING OBJECT
- ② OBJECT HELD
- ③ PAUSE
- ④ VIEW SURROUNDING OBJECTS
- ⑤ USE SURROUNDING OBJECT
- ⑥ VIEW OBJECTS HELD
- ⑦ USE OBJECT HELD
- ⑧ PICK UP OBJECT
- ⑨ DROP OBJECT
- ⑩ REPAIR OBJECT
- ⑪ REPAIR-O-METER
- ⑫ AGENT'S SMART CARD
- ⑬ AGENT'S ABILITY RATINGS

PAUSE

Take a break from the action. The scene in the 'AGENT'S VIEW' Window will disappear to be replaced by a black background and twinkling stars.

Press the Start Button to resume play.

- ① SURROUNDING OBJECT - GEGENSTÄNDE IN DER UMGEBUNG
- ② OBJECT HELD - MITGEFÜHRTER GEGENSTAND
- ③ PAUSE - PAUSE
- ④ VIEW SURROUNDING OBJECT - GEGENSTAND IN DER UMGEBUNG ANSCHAUEN
- ⑤ USE SURROUNDING OBJECT - GEGENSTAND IN DER UMGEBUNG BENUTZEN
- ⑥ VIEW OBJECTS HELD - MITGEFÜHRTE GEGENSTÄNDE IN DIE HAND NEHMEN UND BETRACHTEN
- ⑦ USE OBJECT HELD - mitgeführten gegenstand BENUTZEN
- ⑧ PICK UP OBJECT - GEGENSTAND AUFNEHMEN
- ⑨ DROP OBJECT - GEGENSTAND FALLENLASSEN
- ⑩ REPAIR OBJECT - GEGENSTAND REPARIEREN
- ⑪ REPAIR-O-METER - REPARATURANZEIGE
- ⑫ AGENT'S SMART CARD - SMART CARD
- ⑬ AGENT'S ABILITY RATINGS - FÄHIGKEITEN DES AGENTEN

PAUSE

Legen Sie eine Pause ein, um sich auszuruhen. Der Bildschirm zeigt nun ein Sternenzelt auf dunklem Hintergrund.

Drücken Sie erneut den Startknopf, um das Spiel wieder aufzunehmen.

- ① SURROUNDING OBJECT (OBJET ENVIRONNANT)
- ② OBJECT HELD (OBJET TENU)
- ③ PAUSE
- ④ VIEW SURROUNDING OBJECTS (VOIR OBJETS ENVIRONNANTS)
- ⑤ USE SURROUNDING OBJECT (UTILISER OBJETS ENVIRONNANTS)
- ⑥ VIEW OBJECTS HELD (VOIR OBJETS TENUS)
- ⑦ USE OBJECT HELD (UTILISER OBJET TENU)
- ⑧ PICK UP OBJECT (RAMASSER OBJET)
- ⑨ DROP OBJECT (ABANDONNER OBJET)
- ⑩ REPAIR OBJECT (REPARER OBJET)
- ⑪ REPAIR-O-METER (COMPTEUR REPARATION)
- ⑫ AGENT'S SMART CARD (CARTE MEMOIRE AGENT)
- ⑬ AGENT'S ABILITY RATINGS (TAUX D'APTITUDE AGENT)

PAUSE

Faites une pause pendant l'action. La scène de la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT) disparaîtra et sera remplacée par un fond noir et des étoiles scintillantes.

Appuyez sur le Bouton Start pour recommencer le jeu.

- ① SURROUNDING OBJECT (OBJETO CIRCUNDANTE)
- ② OBJECT HELD (OBJETO POSEIDO)
- ③ PAUSE (PAUSA)
- ④ VIEW SURROUNDING OBJECTS (VER OBJETOS CIRCUNDANTES)
- ⑤ USE SURROUNDING OBJECT (USAR OBJETO CIRCUNDANTE)
- ⑥ VIEW OBJECTS HELD (VER OBJETOS POSEIDOS)
- ⑦ USE OBJECT HELD (USAR OBJETO POSEIDO)
- ⑧ PICK UP OBJECT (RECOGER OBJETO)
- ⑨ DROP OBJECT (ABANDONAR OBJETO)
- ⑩ REPAIR OBJECT (REPARAR OBJETO)
- ⑪ REPAIR-O-METER (MARCADOR DE REPARACION)
- ⑫ AGENT'S SMART CARD (TARJETA ELECTRONICA DEL AGENTE)
- ⑬ AGENT'S ABILITY RATINGS (GRADOS DE APTITUD DEL AGENTE)

PAUSE

Haz un descanso. La escena en la ventana de 'AGENT'S VIEW' desaparecerá, reemplazada por un fondo negro salpicado de estrellas centelleantes.

Pulsa el Botón Start para reanudar el juego.

SURROUNDING OBJECT

Objects found inside the UCC Building are shown here. Some Objects are found on the floors and can be picked up (see 'PICK UP OBJECT'), while others can be used but not collected (see 'USE SURROUNDING OBJECT').

OBJECT HELD

An Object held in the Agent's hands is shown here. When more than one Object is held in the same Pocket, the quantity is shown in the bottom left of the 'OBJECT HELD' Window.

VIEW SURROUNDING OBJECT

Select either arrow to view, one by one in the 'SURROUNDING OBJECT' Window, any Objects in the Agent's vicinity.

USE SURROUNDING OBJECT

Select this Function when an Object is shown in the 'SURROUNDING OBJECT' Window. A close-up of the Object will usually be shown in the 'AGENT'S VIEW' Window.

HOLD OBJECT

Select either arrow to view (and hold in the Agent's hands), one by one in the 'OBJECT HELD' Window, any Objects held in the Agent's Power Suit Pockets.

SURROUNDING OBJECT - GEGENSTÄNDE IN DER UMGEBUNG

Hier werden die Gegenstände gezeigt, auf die der Agent innerhalb des UCC-Gebäudes trifft. Einige Gegenstände befinden sich auf dem Boden und können aufgenommen werden (vgl. "GEGENSTAND AUFNEHMEN"), während andere zwar benutzt, jedoch nicht eingesammelt werden können (vgl. "GEGENSTAND IN DER UMGEBUNG BENUTZEN").

OBJECT HELD - MITGEFÜHRTER GEGENSTAND

Hier wird der Gegenstand gezeigt, den der Agent in der Hand hält. Wenn mehr als ein Gegenstand in der gleichen Tasche aufbewahrt wird, erscheint die Anzahl der Gegenstände in der linken unteren Ecke des Fensters.

VIEW SURROUNDING OBJECT - GEGENSTAND IN DER UMGEBUNG ANSCHAUEN

Einen der Pfeile wählen, um die Gegenstände in der Umgebung des Agenten nacheinander im Fenster "GEGENSTÄNDE IN DER UMGEBUNG" genauer betrachten zu können.

USE SURROUNDING OBJECT - GEGENSTAND IN DER UMGEBUNG BENUTZEN

Wählen Sie diese Funktion, wenn im Fenster, das die Gegenstände der Umgebung auführt, ein geeignetes Objekt gezeigt wird. Eine "Nahaufnahme" des jeweiligen Gegenstandes wird nun im Agentenfenster erscheinen.

HOLD OBJECT - MITGEFÜHRTE GEGENSTÄNDE IN DIE HAND NEHMEN UND BETRACHTEN

Wählen Sie einen der Pfeile, um dem Agenten die Gegenstände, die er im Power-Anzug mit sich führt, nacheinander in die Hand zu geben und sie somit im Fenster "MITGEFÜHRTE GEGENSTÄNDE" anschauen zu können.

OBJET ENVIRONNANT

On vous montre ici les Objets trouvés à l'intérieur du Bâtiment UCC. Vous trouvez certains Objets sur le sol et vous pouvez les ramasser (voir 'PICK UP OBJECTS' (RAMASSER OBJETS)), alors que d'autres peuvent être utilisés, mais ne peuvent pas être ramassés (voir 'USE SURROUNDING OBJECT' (UTILISER OBJET ENVIRONNANT)).

OBJET TENU

On vous montre ici un Objet tenu dans les mains de l'Agent. Lorsque plus d'un Objet est porté dans la même Poche, la quantité est affichée au bas, à gauche de la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU).

VOIR OBJET ENVIRONNANT

Vous sélectionnez l'une des flèches pour voir, un à un, dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT), tous les Objets se trouvant près de l'Agent.

UTILISER OBJET ENVIRONNANT

Vous sélectionnez cette Fonction lorsqu'un Objet est affiché dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT). En général, on vous montrera un agrandissement de l'Objet dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT).

TENIR OBJET

Sélectionnez l'une des deux flèches pour visualiser (et mettre dans les mains de l'Agent), un à un, dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU), tous les Objets se trouvant dans les Poches de la Combinaison d'Energie de l'Agent.

SURROUNDING OBJECT

Aquí se muestran Objetos existentes en el B. UCC. Algunos se encuentran en el suelo y se pueden coger (ver 'PICK UP OBJECT'), mientras que otros pueden usarse pero no cogerse (ver 'USE SURROUNDING OBJECT').

OBJECT HELD

Aquí se muestra un Objeto en la mano del Ag. Si hay más de un Objeto guardado en el mismo Borsillo, la cantidad se indica en la esquina izquierda de la ventana 'OBJECT HELD'.

VIEW SURROUNDING OBJECT

Selecciona una flecha para ver, uno por uno, la ventana de 'SURROUNDING OBJECT', todos los Objetos cercanos al Agente.

USE SURROUNDING OBJECT

Selecciona esta Función cuando un Objeto aparezca en la ventana 'SURROUNDING OBJECT'. Por lo general, aparecerá un primer plano del Objeto en la ventana 'AGENT'S VIEW'.

HOLD OBJECT (OBJETO EN MANO)

En la ventana 'OBJECT HELD', selecciona una flecha para ver (y poner en las manos del Ag.) cualquier Objeto guardado en los Bolsillos de la tuta del Agente.

USE OBJECT HELD

Select this to activate the Object shown in the 'OBJECTS HELD' Window. A Gun does not have to be shown in this Window to shoot it. However, this Function is used to throw Grenades.

If the Object fails to function it is because it needs recharging or refilling. When an Object is used and it needs attention, a close up of it is shown in 'the AGENT'S VIEW' Window.

Press the Start Button to return to the 'AGENT'S VIEW' Window if you do not wish to recharge or refill the Item on display.

RECHARGING AN EMPTY ITEM

If an Item needs recharging when it is used, the Power Lead will be shown in the 'OBJECTS HELD' Window. Select the 'USE OBJECT HELD' Function to recharge the empty Item.

REFILLING AN EMPTY ITEM

If the necessary refill is stored in one of your Agent's Pockets it will be shown in the 'OBJECTS HELD' Window. Select the 'USE OBJECT HELD' Function to refill the empty Item.

USE OBJECT HELD - mitgeführten Gegenstand BENUTZEN

Mit Hilfe dieser Option wird der im Fenster "MITGEFÜHRTE GEGENSTÄNDE" gezeigte Gegenstand aktiviert. Ein Gewehr muß nicht erst in diesem Fenster erscheinen, um benutzt werden zu können. Möchten Sie jedoch eine Granate werfen, dann müssen Sie diese Funktion wählen.

Wenn der Gegenstand nicht wie gewünscht funktioniert, so kann es sein, daß der Gegenstand neu aufgeladen bzw. aufgefüllt werden muß. Benutzen Sie einen Gegenstand, der funktionsbereit gemacht werden muß, so erscheint im Fenster des Agenten eine Nahaufnahme.

Drücken Sie den Startknopf, wenn Sie auf das Aufladen oder Auffüllen des gezeigten Gegenstandes verzichten und zum Agentenfenster zurückkehren wollen.

RECHARGING AN EMPTY ITEM - AUFLADEN EINES GEGENSTANDES

Wenn ein Gegenstand nach seiner Benutzung neu aufgeladen werden muß, erscheint das Energiekabel im Fenster der mitgeführten Gegenstände. Wählen Sie nun "MITGEFÜHRTE GEGENSTÄNDE BENUTZEN" (USE OBJECT HELD), um den Gegenstand neu aufladen zu können.

REFILLING AN EMPTY ITEM - AUFFÜLLEN EINES GEGENSTANDES

Wenn die erforderliche Nachfüllpackung in einer der Taschen des Power-Anzugs verstaut ist, wird sie im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt. Wählen Sie nun "MITGEFÜHRTE GEGENSTÄNDE BENUTZEN", um den Gegenstand neu aufzufüllen.

UTILISER OBJET TENU

Sélectionnez ceci pour activer l'Objet affiché dans la Fenêtre 'OBJECTS HELD' (OBJETS TENUS). Vous pouvez utiliser le Pistolet même s'il n'est pas affiché dans cette Fenêtre. Cependant, vous utiliserez cette Fonction pour lancer des Grenades.

Si l'Objet ne fonctionne pas, cela signifie qu'il a besoin d'être rechargé ou réapprovisionné. Lorsqu'un Objet est usé et qu'il a besoin de votre attention, un agrandissement de celui-ci apparaîtra dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT).

Appuyez sur le Bouton Start pour retourner à la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT) si vous ne souhaitez pas recharger ou réapprovisionner l'Objet affiché.

RECHARGER UN OBJET VIDE

Si un Objet a besoin d'être rechargé lorsqu'il est usé, le Câble d'Energie sera affiché dans la Fenêtre 'OBJECTS HELD' (OBJETS TENUS). Sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour recharger l'Objet vide.

REAPPROVISIONNER UN OBJET VIDE

Si la recharge nécessaire se trouve dans l'une des Poches de votre Agent, elle sera affichée dans la Fenêtre 'OBJECTS HELD' (OBJETS TENUS). Sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour réapprovisionner l'Objet vide.

USE OBJECT HELD

Seleccona esta función para activar el Objeto mostrado en la ventana 'OBJECT HELD'. En el caso de la Pistola, no es necesario mostrarla en esta ventana para poder dispararla. Sin embargo, esta Función es necesaria para lanzar Granadas.

Si el Objeto no funciona es porque hay que recargarlo o instalar un nuevo recambio. Cuando un Objeto en uso necesita algún tipo de atención, un primer plano del mismo aparece en la ventana 'AGENT'S VIEW'.

Pulsa el Botón Start para regresar a la ventana 'AGENT'S VIEW' si no quieres recargar o cambiar el Artículo que se muestra.

PARA RECARGAR UN ARTICULO DESCARGADO

Si cuando se usa un Artículo, éste necesita recargarse, el Conductor de Energía aparecerá en la ventana 'OBJECTS HELD'. Selecciona la Función 'USE OBJECT HELD' para recargar el Artículo descargado.

PARA COLOCAR UN RECAMBIO EN UN ARTICULO DESCARGADO

Si el recambio que necesitas está en una de las Bolsillos del Agente, aparecerá en la ventana 'OBJECTS HELD'. Para colocar el recambio, selecciona la Función 'USE OBJECT HELD'.

USA OGGETTO

Seleziona qui per attivare l'oggetto mostrato nella finestra 'OBJECT HELD'. Nel caso della Pistola, non è necessario mostrarla nella finestra per poterla sparare. Tuttavia, questa Funzione è necessaria per lanciare le granate.

Se l'oggetto non funziona è perché ha bisogno di essere ricaricato o di essere ricambiato. Quando un oggetto in uso necessita di un'attenzione, un primo piano sull'oggetto appare nella finestra 'AGENT'S VIEW'.

Se non desideri ricaricare o cambiare l'articolo che si sta mostrando, premi il tasto Start per tornare alla finestra VISUALE AGENTE.

RICARICA DI UN ARTICOLO SCARICATO

Se un oggetto in uso necessita di essere ricaricato, il cavo di alimentazione apparirà nella finestra 'OGGETTO PORTATO'.

RIEMPIMENTO DI UN ARTICOLO VUOTO

Se il ricambio necessario si trova in una delle tasche dell'Agente, apparirà nella finestra 'OGGETTO PORTATO'.

PICK UP OBJECT

Some Objects shown in the 'SURROUNDING OBJECT' Window can be picked up by selecting this Function. Any Objects which can be picked up from the floor are stored in containers like the one seen here. You won't know what is inside the container until your Agent walks into it and its contents are shown in the 'SURROUNDING OBJECT' Window.



Objects are found in containers like this one

The Object picked up is placed in an empty Pocket of your Agent's Power Suit and shown in the 'OBJECT HELD' Window for immediate use with the 'USE OBJECT HELD' Function. If the Object cannot be picked up, it is because it is too heavy or your Agent's Power Suit may not have any available Pockets to hold the Object. Note that your Agent does not need to be standing still to pick up an Object.

PICK UP OBJECT - GEGENSTAND AUFNEHMEN

Sie können einige der im entsprechenden Fenster aufgeführten Gegenstände aufnehmen, indem Sie diese Funktion wählen. Gegenstände, die der Agent vom Boden aufnehmen kann, werden in Behältern wie dem hier gezeigten aufbewahrt. Sie erfahren erst, was sich im Behälter befindet, wenn Ihr Agent in den Behälter läuft, worauf sein Inhalt im Fenster der umgebenden Gegenstände gezeigt wird.



Einige Gegenstände werden in Behältern wie diesem aufbewahrt.

Der aufgenommene Gegenstand wird in eine leere Tasche des Power-Anzugs verstaут und dann im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt, damit er mit Hilfe des entsprechenden Benutzungsbefehls sofort verwendet werden kann. Wenn der Gegenstand nicht aufgenommen werden kann, so ist er entweder zu schwer für den Power-Anzug oder es ist kein Platz mehr in den Taschen. Beachten Sie, daß der Agent nicht stillstehen muß, um einen Gegenstand aufnehmen zu können.

RAMASSER OBJET

Certains des Objets affichés dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT) peuvent être ramassés en sélectionnant cette fonction. Tous les Objets pouvant être ramassés du sol sont gardés dans des conteneurs comme celui montré ici. Vous ne saurez ce qu'il y a à l'intérieur du conteneur que lorsque votre Agent marchera sur celui-ci et que son contenu sera affiché dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT).



Vous trouvez les Objets dans des conteneurs comme celui-ci

L'Objet ramassé est placé dans une Poche vide de la Combinaison d'Energie de votre Agent et est affiché dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU). Vous pouvez l'utiliser immédiatement avec la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU). Si l'Objet ne peut être ramassé, cela signifie qu'il est trop lourd ou qu'il n'y a plus de Poches disponibles où mettre l'Objet sur la Combinaison d'Energie de votre Agent. Remarque: pour ramasser un Objet votre Agent n'a pas besoin d'être debout immobile.

PICK UP OBJECT

Algunos objetos mostrados en la ventana 'SURROUNDING OBJECTS' se pueden coger seleccionando esta Función. Cualquier Objeto que sea posible coger del suelo se guarda en contenedores como el que aparece aquí. No puedes saber lo que hay dentro del contenedor hasta que tu Agente se introduce en él y su contenido se enseña en la ventana de 'SURROUNDING OBJECT'.



Los Objetos se encuentran en contenedores como éste.

El Objeto recogido se coloca en uno de los Bolsillos vacíos del Dinamotraje de tu Agente, aparece en la ventana 'OBJECT HELD', listo para ser usado con la Función 'USE OBJECT HELD'. Si no es posible coger el Objeto puede ser debido a su peso excesivo o a la falta de un Bolsillo disponible en el Dinamotraje de tu Agente. Que quede claro que el Agente no tiene que estar necesariamente inmóvil para poder coger un objeto.

DROP OBJECT

With an Object shown in the 'OBJECTS HELD' Window, select this Function to drop it on the floor. Note that some Objects can be damaged when dropped.

REPAIR OBJECT

From time to time your Agent may pick up damaged Objects or an Item may become damaged through use (a damaged Grenade can blow up in your hand). A damaged Item shown in the 'SURROUNDING OBJECT' or 'OBJECT HELD' Window will have a Red Cross next to it.

With the damaged Item shown in either the 'SURROUNDING OBJECT' or 'OBJECT HELD' Window, select the 'REPAIR OBJECT' Function and hold it until the 'REPAIR-O-METER' line rises to the top. When the 'REPAIR-O-METER' line reaches the top that represents one attempt at repairing an Object. The success of the repair depends on your Agent's Attributes and Skills (see APPENDIX ONE: ATTRIBUTES, SKILLS). Some Objects may require more attempts at repairing them than others. Note that if a repair is interrupted, it has to be started all over again.

DROP OBJECT - GEGENSTAND FALLENLASSEN

Mit diesem Befehl kann ein Gegenstand, der im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt wird, auf den Boden fallen gelassen werden. Einige Gegenstände können dabei beschädigt werden.

REPAIR OBJECT - GEGENSTAND REPARIEREN

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, daß Ihr Agent einen beschädigten Gegenstand aufnimmt oder ein Gegenstand bei Gebrauch beschädigt wird (eine beschädigte Granate kann in der Hand des Agenten explodieren). Ein beschädigter Gegenstand ist im Fenster der umgebenden oder mitgeführten Gegenstände mit einem roten Kreuz gekennzeichnet.

Wählen Sie den Befehl "GEGENSTAND REPARIEREN", während der beschädigte Gegenstand im Fenster der umgebenden oder mitgeführten Gegenstände gezeigt wird, und halten Sie ihn fest, bis die Reparaturanzeige ("REPAIR-O-METER") bis an den oberen Rand gestiegen ist. Damit wird ein Reparaturversuch symbolisiert. Der Erfolg hängt von den Fähigkeiten und dem Können Ihres Agenten ab (vgl. ANHANG EINS). Einige Gegenstände erfordern mehr Versuche als andere. Beachten Sie, daß bei Unterbrechung eines Reparaturversuchs der gesamte Vorgang wiederholt werden muß.

ABANDONNER OBJET

Si un Objet est affiché dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU), sélectionnez cette Fonction pour le laisser tomber sur le sol. Remarque: vous pouvez endommager certains Objets en les laissant tomber.

REPARER OBJET

Parfois, votre Agent pourra ramasser des Objets endommagés ou un Objet pourra être endommagé après son utilisation (une Grenade endommagée peut vous exploser dans les mains). Vous trouverez une Croix Rouge près d'un Objet endommagé, affiché dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT) ou 'OBJECT HELD' (OBJET TENU).

Si un Objet endommagé est affiché dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT) ou 'OBJECT HELD' (OBJET TENU), sélectionnez la Fonction 'REPAIR OBJECT' (REPARER OBJET) et maintenez-le Bouton enfoncé jusqu'à ce que la ligne 'REPAIR-O-METER' (COMPTEUR REPARATION) soit tout en haut. Lorsque la ligne 'REPAIR-O-METER' (COMPTEUR REPARATION) atteint le haut, cela correspond à une tentative pour réparer un Objet. La réussite de la réparation dépend des Attributs et Spécialités de votre Agent (voir ANNEXE UN: ATTRIBUTS, SPECIALITES). Pour certains Objets vous devrez faire plus de tentatives pour les réparer. Remarque: si vous interrompez une réparation, vous devez la recommencer.

DROP OBJECT

Selecciona esta Función si quieres dejar en el suelo el Objeto mostrado en la ventana de 'OBJECTS HELD'. Recuerda que algunos Objetos pueden sufrir desperfectos al depositarlos en el suelo.

REPAIR OBJECT

En alguna ocasión tu Agente puede coger un Objeto dañado o un Artículo puede sufrir desperfecto con el uso (una Granada defectuosa se puede explotar en la mano). En las ventanas de 'SURROUNDING OBJECT' y 'OBJECT HELD' aparecerán estos Objetos dañados, indicados por medio de una Cruz Roja a su lado.

Con el Objeto dañado a la vista, ya sea en la ventana de 'SURROUNDING OBJECT' o en la de 'OBJECT HELD', selecciona la Función 'REPAIR OBJECT' y mantenla hasta que la línea de 'REPAIR-O-METER' llegue arriba del todo. El resultado de la reparación depende de las Técnicas y Aptitudes de tu Agente (ver APÉNDICE UNO; TÉCNICAS, APTITUDES). Algunos Artículos requieren más tentativas de arreglo que otros. Ten en cuenta que si se interrumpe la labor de reparación, hay que empezarla de nuevo.

SMART CARD

Your Security Pass showing the face and name of the Agent under your control. The Smart Card also shows the Ability Ratings of your Agent in the following order: Strength, Dexterity, Endurance, Intelligence and Movement.

CAPTURE AND ESCAPE

If your Agent collapses from exhaustion or extreme damage, runs out of Power (Android Agents and Supreme Armour users beware) or is overcome by Gas they will be captured and thrown into a cell. Your Agent's Equipment will remain intact, but if they don't have enough Energy or the vital piece of Equipment required to escape, UCC will kill them dead.

If your Agent does wake up there is always an escape route, so check their available Equipment and look around. When your Agent escapes, quickly find out their location and continue with the mission - but be more careful this time!

SMART CARD

Auf der Sicherheitskontrollkarte befindet sich ein Photo und der Name Ihres Agenten. Ferner führt diese Karte die Fähigkeiten des Agenten in dieser Reihenfolge auf: Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz und Bewegung.

GEFANGENNAHME UND FLUCHTVERSUCH

Wenn Ihr Agent vor Erschöpfung zusammenbricht, erhebliche Verletzungen erlitten hat, keine Energie mehr besitzt (besonders gefährlich für Androiden und Benutzer von Superrüstungen) oder von Gas überwältigt wird, nimmt der Gegner ihn gefangen und wirft ihn in eine Zelle. Die Ausrüstung Ihres Agenten bleibt dabei intakt, doch wenn er nicht genügend Energie hat oder ihm ein wichtiger Ausrüstungsgegenstand fehlt, so ist es um ihn geschehen.

Erlangt Ihr Agent das Bewußtsein wieder, so gibt es immer einen Ausweg. Überprüfen Sie die verbliebenen Ausrüstungsgegenstände und schauen Sie sich genau um. Gelingt Ihrem Agenten die Flucht, stellen Sie so schnell wie möglich seine neue Position im Gebäude fest und setzen Sie Ihre Mission fort - aber vielleicht sollten Sie diesmal etwas vorsichtiger vorgehen!

CARTE MEMOIRE

C'est votre Autorisation de Passage, avec la photo et le nom de l'Agent sous votre contrôle. La Carte Mémoire montre également les Taux d'Aptitude de votre Agent, dans l'ordre suivant: Force, Dextérité, Endurance, Intelligence et Mouvement.

CAPTURE ET EVASION

Si votre Agent s'effondre de fatigue ou à cause d'un dommage important, qu'il n'a plus d'Énergie (Agents Androïdes et utilisateurs d'Armure Suprême faites attention) ou qu'il succombe au gaz, il sera capturé et mis en prison. L'Équipement de votre Agent restera intact, mais, s'il n'a pas assez d'Énergie ou qu'il lui manque l'équipement nécessaire pour s'échapper, UCC l'exécutera.

Si votre Agent se réveille, cela signifie qu'il pourra s'évader, vérifiez son Équipement disponible et regardez autour de vous. Lorsque votre Agent s'échappe, localisez-le rapidement et reprenez la mission, mais soyez prudent cette fois-ci.

TARJETA ELECTRONICA

Es tu Pase de Seguridad, en el que aparecen la cara y el nombre del Agente a tu servicio. También muestra los Grados de Aptitud del Agente, en este orden: Fuerza, Habilidad, Resistencia, Inteligencia y Movimiento.

CAPTURA Y HUIDA

Si desfallece agotado o herido, o si se queda sin Energía (¡Ojo los Androïdes y usuarios de la Armadura Suprema!), o cae bajo los efectos del Gas, tu Agente será capturado y encerrado en una celda. Su Equipo permanecerá intacto, pero si le fallan las Fuerzas o le falta la pieza vital para posibilitar la huida, la UCC lo matará.

Siempre que tu Agente despierte, hay una escapatoria. Así que comprueba el Equipo del que dispone y tantea el terreno. Cuando el Agente haya escapado, localiza su posición y continúa con la misión ... pero ten más cuidado.

APPENDIX ONE THE CHARACTERS' ABILITIES AND SKILLS ABILITIES

The height and weight of the Agents has little bearing on their Abilities. Note that the use of some Objects during play may affect one or more of the Ability Ratings.

STRENGTH

Determines the damage done in hand-to-hand combat and, in conjunction with the Endurance rating, how much Equipment can be carried before the Agent is strained.

DEXTERITY

Or hand-eye co-ordination. Determines the damage done with shots fired from your Agent's Gun and the chances of successfully repairing damaged Equipment.

ENDURANCE

Combined with the Strength rating, Endurance determines how much Equipment can be carried before the Agent is strained.

INTELLIGENCE

Determines how successful an Agent was in pre-mission training to improve the selected Skills.

MOVEMENT

The speed at which the Agent moves. Note: this rating is affected if an Agent carries too great a weight of Equipment.

ANHANG EINS FÄHIGKEITEN UND KÖNNEN DER AGENTEN

ABILITIES - FÄHIGKEITEN

Die Größe und das Gewicht der Agenten hat wenig Einfluß auf ihre Fähigkeiten. Beachten Sie, daß die Verwendung einiger Gegenstände während des Spiels Auswirkungen auf die Bewertung ihrer Fähigkeiten haben kann.

STRENGTH - STÄRKE

Bestimmt, wie stark die Verletzungen sind, die der Agent seinem Gegner in einem Nahkampf zufügt, und, in Verbindung mit der Ausdauer, wie schwer die Ausrüstung sein darf, die der Agent tragen kann, bevor sich die Belastung bemerkbar macht.

DEXTERITY - GESCHICKLICHKEIT

Oder Hand-Auge-Koordinierung. Bestimmt sowohl, wieviel Schaden der Agent anrichten kann, wenn er sein Gewehr abfeuert, als auch die Chance einer erfolgreichen Reparatur von beschädigten Ausrüstungsgegenständen.

ENDURANCE - AUSDAUER

In Verbindung mit der Stärke bestimmt die Ausdauer, wie schwer die vom Agenten mitgeführte Ausrüstung sein darf, bevor sich die Belastung bemerkbar macht.

INTELLIGENCE - INTELLIGENZ

Bestimmt, wie erfolgreich ein Agent im Training zur Verbesserung seiner Fertigkeiten war.

MOVEMENT - BEWEGUNG

Die Geschwindigkeit, mit der sich ein Agent bewegen kann. Beachten Sie, daß die Geschwindigkeit durch eine schwere Ausrüstung beeinträchtigt werden kann.

ANNEX UN LES APTITUDES ET SPECIALITES DU PERSONNAGE APTITUDES

La taille et le poids des Agents n'ont pas d'influence sur leurs Aptitudes. Remarque: l'utilisation de certains Objets pendant le jeu peut affecter un ou plusieurs Taux d'Aptitude.

FORCE

Ceci détermine l'étendue des dommages causés par un combat au corps à corps; associée au taux d'Endurance elle détermine la quantité d'Équipement qui peut être portée avant que l'Agent ne soit affecté.

DEXTERITE

Elle représente la coordination main-œil. Ceci détermine les dommages causés par les coups de feu tirés avec le Pistolet de votre Agent et les possibilités de pouvoir réparer l'Équipement endommagé.

ENDURANCE

Combinée avec le taux de Force, l'Endurance détermine la quantité d'Équipement qui peut être portée avant que l'Agent ne soit affecté.

INTELLIGENCE

Ceci détermine le niveau d'amélioration des Aptitudes sélectionnées de l'Agent, pendant l'entraînement avant la mission.

MOUVEMENT

C'est la vitesse à laquelle l'Agent se déplace. Remarque: ce taux change si l'Agent porte un trop grand poids d'Équipement.

APENDICE UNO LAS APTITUDES Y TECNICAS DEL PERSONAJE APTITUDES (ABILITIES)

La altura y peso del Agente NO son determinantes esenciales de sus aptitudes. Y no olvidéis que el uso de ciertos Objetos durante el juego pueden afectar los Grados de Aptitud.

FUERZA (STRENGTH)

Determina el daño causado en lucha cuerpo a cuerpo y - junto con el índice de Resistencia - la cantidad de Equipo que el Agente puede transportar antes de quedar exhausto.

HABILIDAD (DEXTERITY)

O coordinación vista-acción. Determina los daños causados por los disparos de Pistola del Agente y las posibilidades de éxito al reparar Equipo estropeado.

RESISTENCIA (ENDURANCE)

Combinada con el índice de Fuerza, la Resistencia determina cuánto Equipo se puede transportar antes de quedar extenuado.

INTELIGENCIA (INTELLIGENCE)

Determina el éxito del Agente en el Curso de Adiestramiento previo a la misión para mejorar sus Aptitudes requeridas.

MOVIMIENTO (MOVEMENT)

La rapidez con que se mueve el Agente. Ten presente que su grado se ve afectado si el peso de Equipo transportado es excesivo.

SKILLS COMBAT

Determines the power of a hit in hand-to-hand combat and a shot from your Agent's Gun.

WEAPONS

Determines the Agent's success in using and repairing Guns.

COMPUTERS

An essential skill for repairing the Backpack Computer. It also determines an Android Agent's self-healing abilities and its use of the Computer Terminals.

ELECTRONIC

Determines all Agents' success in Electronic Equipment repair.

MECHANICAL

Determines all Agents' success in Mechanical Equipment repair.

MEDICAL

Determines a Human Agent's success in the use of Medical Equipment.

KÖNNEN COMBAT - KAMPF

Bestimmt die Stärke eines Schläges im Zweikampf und die Schußkraft des Gewehrs.

WEAPONS - WAFFEN

Bestimmt den Erfolg des Agenten in der Anwendung und Reparatur von Waffen.

COMPUTERS - COMPUTER

Wichtig für die Reparatur des Rucksack-Computers. Bestimmt auch die Fähigkeit eines androiden Agenten, sich selbst reparieren zu können, und die Geschicklichkeit im Umgang mit den Computer-Terminals.

ELECTRONICS - ELEKTRONIK

Bestimmt den Erfolg aller Agenten in der Reparatur der elektronischen Ausrüstung.

MECHANICAL - MECHANIK

Bestimmt den Erfolg aller Agenten in der Reparatur der mechanischen Ausrüstung.

MEDICAL - MEDIZIN

Bestimmt den Erfolg aller Agenten im Umgang mit der medizinischen Ausrüstung.

SPECIALITES COMBAT

Ceci détermine la puissance d'un coup dans un combat au corps à corps et d'un tir de Pistolet de votre Agent.

ARMES

Ceci détermine la capacité de l'Agent à utiliser et à réparer des Pistolets.

ORDINATEURS

C'est une qualité essentielle pour la réparation de l'Ordinateur Portable. Ceci détermine également les aptitudes d'un Agent Androïde à se soigner tout seul et son utilisation des Terminaux d'Ordinateurs.

ELECTRONIQUE

Ceci détermine les aptitudes d'un Agent à réparer l'Équipement Électronique.

MECANIQUE

Ceci détermine les aptitudes d'un Agent à réparer l'Équipement Mécanique.

MEDICAL

Ceci détermine l'aptitude d'un Agent Humain à utiliser l'Équipement Médical.

TÉCNICAS (SKILLS) DE LUCHA (COMBAT)

Determina la potencia de un golpe en lucha cuerpo a cuerpo y la de un disparo de Pistola.

DE ARMAS (WEAPONS)

Determina el éxito del Agente al usar y reparar Pistolas.

DE ORDENADORES (COMPUTERS)

Una técnica esencial para arreglar el Ordenador Portátil. También determina la capacidad autocurativa de un Agente Androide, y el uso de los Terminales de Ordenador.

ELECTRONICA (ELECTRONICS)

Determina el éxito de los Agentes al reparar Equipo electrónico.

MECANICA (MECHANICAL)

Determina el éxito de los Agentes al reparar Equipo Mecánico.

MÉDICA (MEDICAL)

Determina el éxito de los Agentes Humanos al usar Equipo Médico.

APPENDIX TWO WEAPONS AND EQUIPMENT

Some of the following can be found during play. Note when a Weapon or Equipment is shown close-up in the 'AGENT'S VIEW' Window, the Agent Control Panel can still be accessed. The PRICE of the Weapon or Equipment reflects its quality.

The BULK of the Weapon or Equipment determines the size of Pocket it will occupy.

The combined WEIGHT of Weapons or Equipment carried in conjunction with the Endurance and Strength Ratings determines whether or not the Agent is strained. Remember: a strained Agent uses more Energy and moves more slowly.

WEAPONS GUNS

There are five types. The more expensive Guns are the most powerful. The armed Guards all use the cheapest Gun. Note that a Gun does not need to be shown in the 'USE OBJECT HELD' Window to fire it - it only has to be in your Agent's possession. Guns are complex Objects. They can malfunction in different ways. They can lose their charge, fire reduced-power shots and even explode. Your Agent's success at repairing a Gun depends on their Dexterity Rating and their Weapons, Electronic and Mechanical Skills.



ANHANG ZWEI WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Einige der folgenden Waffen und Gegenstände können erst im Laufe des Spiels erworben werden. Beachten Sie, daß die Steuerkonsole des Agenten auch abgerufen werden kann, wenn eine Waffe oder ein Ausrüstungsgegenstand im Agentenfenster erscheint.

Der Preis einer Waffe oder eines Ausrüstungsgegenstandes (PRICE) spiegelt dessen Wert wieder.

Der unter "BULK" angegebene Wert der Waffe oder des Ausrüstungsgegenstandes bestimmt die Größe der Tasche, in der der Gegenstand aufbewahrt wird.

Das Gesamtgewicht aller mitgeführten Waffen und Ausrüstungsgegenstände ("WEIGHT") bestimmt in Verbindung mit dem Wert der Kategorien "Stärke" und "Ausdauer", ob ein Agent durch das Gewicht belastet ist oder nicht. Ein unter der Anstrengung leidender Agent verbraucht mehr Energie und kann sich nur langsam bewegen.

WAFFEN GEWEHRE

Es gibt fünf verschiedene Arten. Die teureren Gewehre sind auch die besseren. Die bewaffneten Wächter verwenden alle die billigsten Versionen. Beachten Sie, daß Gewehre nicht im Fenster der mitgeführten Gegenstände erscheinen müssen, um abgefeuert werden zu können - sie müssen sich nur im Besitz des Agenten befinden. Gewehre sind in ihrer Anwendung relativ kompliziert. Manchmal funktionieren sie gar nicht oder nur mit reduzierter Effektivität, und es kann sogar vorkommen, daß sie explodieren. Die erfolgreiche Reparatur eines Gewehres hängt von der Geschicklichkeit des Agenten und den Fertigkeiten in den Rubriken "Waffen", "Elektronik" und "Mechanik" ab.

ANNEXE DEUX ARMES ET EQUIPEMENT

Pendant le jeu, vous pourrez trouver certains des objets suivants. Remarque: lorsqu'une Arme ou un Equipement est affiché en agrandissement dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT), vous pouvez encore accéder au Panneau de Contrôle Agent.

Le PRIX de l'Arme ou de l'Equipement reflète sa qualité.

La GROSSEUR de l'Arme ou de l'Equipement détermine la taille de la Poche qu'il occupera.

Le POIDS combiné des Armes ou de l'Equipement porté, conjugué avec les taux d'Endurance et de Force, détermine si l'Agent est affecté ou non. N'oubliez pas, un Agent affecté utilise plus d'Energie et se déplace plus lentement.

ARMES PISTOLETS

Il y en a cinq types. Les Pistolets les plus chers sont les plus puissants. Les Gardes armés utilisent tous le Pistolet le moins cher. Remarque: vous pouvez utiliser un Pistolet, même s'il n'apparaît pas dans la Fenêtre 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) - il suffit seulement que l'Agent en ait un. Les Pistolets sont des Objets complexes. Ils peuvent mal fonctionner pour différentes raisons. Ils peuvent perdre leurs munitions, tirer des coups de feu moins puissants et même exploser.

L'aptitude de votre Agent à réparer un Pistolet dépend de son taux de Dextérité, de ses Armes ainsi que de ses Aptitudes Electroniques et Mécaniques.

APÉNDICE DOS ARMAS Y EQUIPO (WEAPONS AND EQUIPMENT)

Algunas de las citadas a continuación se pueden encontrar durante el juego. Observarás que cuando se muestra un primer plano de Arma o Equipo en la ventana 'AGENT'S VIEW', aún es posible el acceso al Panel de Control del Agente.

El precio (PRICE) de cada Arma o Equipo es reflejo de su calidad.

El volumen (BULK) de cada Arma o Equipo determina el tamaño del Borsillo en que se guardará.

El peso (WEIGHT) de las Armas y Equipo transportado, combinado con los Grados de Resistencia y Fuerza, determinarán el estado de agotamiento del Agente. Recuerda que un Agente cansado consume más Energía y se mueve más despacio.

ARMAS PISTOLAS

Hay cuatro tipos. Las Pistolas más caras son las más potentes. Todos los Guardas armados usan la más barata. Recuerda que una Pistola puede desaparecer sin necesidad de aparecer en la ventana 'USE OBJECT HELD' - basta con que el Agente la tenga consigo. Las Pistolas son objetos complejos. Su funcionamiento puede ser defectuoso en varias formas: se pueden descargar, disparar tiros débiles e incluso explotar.

El éxito del Agente al reparar una Pistola depende de su grado de habilidad, así como de sus Técnicas Mecánica, Electrónica y de Armas.

DISRUPTOR



When used, this electronic mine is dropped at your Agent's feet. It scrambles the circuits of all but the largest robot Guard before destroying them. Organic Guards are not affected. The Disruptor cannot be used by Android Agents.

GRENADE



Its explosion destroys pretty much everything but walls. Some Guards are only damaged by Grenades. Don't stand too close to a target when using a Grenade.

STUN BOMB



It explodes with a huge burst of light which stuns everything except robot Guards. Use the Vision-Enhancing Visor to see properly when the Stun Bomb is in effect.

BOMB



Its effect is similar to the Grenade, only the Bomb also destroys walls. Bring the Bomb into the 'OBJECTS HELD' Window and select the 'USE OBJECT HELD'

Function to see a close-up of the Bomb Timer Control in the 'AGENT'S VIEW' Window.

UNTERBRECHER (DISRUPTOR)



Dies ist eine Art elektronische Mine, die zu Füßen des Agenten fallengelassen wird. Der sog. Unterbrecher stört die Funktionen aller Roboterwächter, außer den wirklich großen, und vernichtet sie dann. Organische Bewacher werden jedoch nicht davon betroffen. Der Unterbrecher kann von androiden Agenten nicht benutzt werden.

GRANATE



Außer den Wänden zerstört die Granate bei ihrer Explosion so ziemlich alles, was sich in ihrer Nähe befindet. Einige Wächter werden durch Granaten-Explosionen nur leicht verletzt. Nachdem Sie eine Granate geworfen haben, sollten Sie sich in einen gebührenden Sicherheitsabstand begeben.

BETÄUBUNGSBOMBE (STUN BOMB)



Explodiert mit einem überwältigenden Lichtblitz, der alles und alle in der Nähe betäubt, außer den Roboterwächtern. Verwenden Sie das

sichtverbessernde Visier, um nach der Explosion richtig sehen zu können.

BOMBE



Ihre Wirkung ist der der Granate ähnlich, doch kann die Bombe auch Wände zerstören. Bringen Sie die Bombe in das Fenster der in der Hand gehaltenen

Gegenstände und wählen Sie den Befehl "GEGENSTAND BENUTZEN" (USE OBJECT HELD), um eine Nahaufnahme des Zeitzünders im Agentenfenster abzurufen.

DISJONCTEUR



Lorsque vous l'utilisez, vous devez laisser tomber cette mine électronique aux pieds de votre Agent. Elle brouille les circuits de tous les Gardes robots, à l'exception du plus grand, avant de les détruire. Les Gardes Organiques ne sont pas affectés. Le Disjoncteur ne peut être utilisé par les Agents Androïdes.

GRENADE



Son explosion détruit pratiquement tout sauf les murs. Certains Gardes ne sont endommagés que par des Grenades. Ne restez pas trop près d'une cible lorsque vous utilisez une Grenade.

BOMBE EBLOUISSANTE



Elle éclate en une énorme explosion de lumière qui étourdit tout le monde à l'exception des Gardes robots. Utilisez la Visière d'Amélioration de Vue pour être capable de voir lorsque la Bombe Eblouissante agit.

BOMBE



Son effet est semblable à celui de la Grenade, mais la Bombe détruit également les murs. Placez la Bombe dans la Fenêtre 'OBJECTS HELD' (OBJETS TENUS) et sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour voir un agrandissement du Chrono de Contrôle de la Bombe dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT).

DESTRUCTOR (DISRUPTOR)



Una mina electrónica que se usa dejándola caer a los pies de tu Agente. Desorganiza los circuitos de los Guardas-Robot - excepto los de los más grandes - antes de destruirlos. Los Guardas Orgánicos no resultan afectados. Los Agentes Androides no pueden usarlo.

GRANADA



Al explotar la destruye casi todo, excepto las paredes. Hay Guardas que sólo son vulnerables a las Granadas. No te quedes cerca de un Objetivo cuando la uses.

BOMBA DE SOPOR (STUN BOMB)

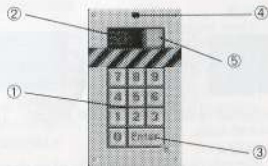


Explota con un gran destello de luz que aturde a todos menos a los Guardas-Robot. Para ver claramente cuando está produciendo efecto puedes usar el

BOMBA



De efecto similar al de la Granada, con la diferencia de que la Bombe destruye paredes también. Para obtener un primer plano del Temporizador de la Bombe en la Ventana de 'AGENT'S VIEW', tienes que mostrar la Bombe en la ventana de 'OBJECTS HELD' y seleccionar la Función 'USE OBJECT HELD'.



The Bomb Timer Control

- ① KEYPAD
- ② TIMER
- ③ ENTER TIMER
- ④ TIMER SET INDICATOR
- ⑤ START TIMER

KEYPAD

Select these buttons to determine the Timer value (up to a maximum of 99 minutes).

TIMER

The Timer value is shown here.

ENTER TIME

Select this button to register the Timer value. Note this does not activate the Bomb.

START TIMER

Select this button to start the Timer countdown and return to the 'AGENT'S VIEW' Window. The Bomb is now active, so keep out of its way!

TIMER SET INDICATOR

This red light comes on when the timer has been set so you know the Bomb is active.

Zeitzünder der Bombe

- ① KEYPAD - ZIFFERNFELD
- ② TIMER - ZEITZÜNDER
- ③ ENTER TIME - ZEIT EINGEBEN
- ④ TIMER SET INDICATOR - ZEITZÜNDERANZEIGE
- ⑤ START TIMER - ZEITZÜNDER EINSCHALTEN

KEYPAD - ZIFFERNFELD

Wählen Sie diese Knöpfe, um den Zeitzünder einzustellen (maximal 99 Minuten).

TIMER - ZEITZÜNDER

Hier erscheint die Zeiteinstellung.

ENTER TIME - ZEIT EINGEBEN

Wählen Sie diesen Knopf, um den entsprechenden Wert einzutragen. Dadurch wird der Zeitzünder jedoch noch nicht eingeschaltet.

START TIMER - ZEITZÜNDER EINSCHALTEN

Mit diesem Befehl wird der Zeitzünder eingeschaltet, und das Agentenfenster erneut abgerufen. Die Bombe beginnt zu ticken. Machen Sie sich daher bald aus dem Staub!

TIMER SET INDICATOR - ZEITZÜNDERANZEIGE

Das rote Licht zeigt an, daß der Zeitzünder eingeschaltet wurde und die Bombe aktiv ist.

Le Chrono de Contrôle Bombe

- ① KEYPAD (CLAVIER NUMERIQUE)
- ② TIMER (CHRONO)
- ③ ENTER TIME (ENTRER TEMPS)
- ④ TIMER SET INDICATOR (INDICATEUR CHRONO REGLÉ)
- ⑤ START TIMER (DECLENCHER CHRONO)

CLAVIER NUMERIQUE

Sélectionnez ces boutons pour déterminer le temps sur le Chrono (jusqu'à un maximum de 99 minutes).

CHRONO

On vous montre ici le temps sur le Chrono.

ENTRER TEMPS

Sélectionnez ce bouton pour enregistrer le temps sur le Chrono. Remarque: Ceci n'active pas la Bombe.

DECLENCHER CHRONO

Sélectionnez ce bouton pour déclencher le compte à rebours du Chrono et retourner à la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT). La Bombe est maintenant amorcée, alors, éloignez-vous vite!

INDICATEUR CHRONO REGLÉ

Ce voyant rouge s'allume lorsque le Chrono a été réglé pour indiquer que la Bombe est amorcée.

El Reloj Automático de la Bomba

- ① KEYPAD (TECLADO)
- ② TIMER (SINCRONIZADOR)
- ③ ENTER TIMER (INTRODUCIR SINCRONIZADOR)
- ④ TIMER SET INDICATOR (INDICADOR DE SINCRONIZACION)
- ⑤ START TIMER (PONER EN MARCHA)

KEYPAD

Selecciona estos botones para decidir el tiempo de Tiempo antes de la explosión (un máximo de 99 minutos).

TIMER

Aquí se muestra la hora fijada

ENTER TIME

Selecciona este botón para sincronizar la Bomba. Con esto no se activa la Bomba.

START TIMER

Selecciona este botón para empezar la cuenta atrás y regresar a la ventana de 'AGENT'S VIEW'. La Bomba ya está activada, así que mantente alejado!

EQUIPMENT POWERPACK



Used to recharge your Agent's Power Suit. Bring the PowerPack into the 'OBJECT HELD' Window then select the 'USE OBJECT HELD' Function. A close-up of the PowerPack will be shown in the 'AGENT'S VIEW' Window and the Power Lead will automatically be shown in the 'OBJECT HELD' Window. Select the 'USE OBJECT HELD' Function to recharge the Power Suit. When the PowerPack is exhausted it is removed for good from your Agent's Pockets.

LOCKPICK



This electronic device is used on the Security Door Keypads (see APPENDIX THREE: DOORS). The LockPick runs through all possible combinations before showing the correct four-digit number for 5 seconds and then opening the Door. Using the LockPick is a slow process, but it's still quicker than attempting to discover the combination by trial and error. LockPicks are also found in the Building. With the Security Door Control Panel shown in the 'AGENT'S VIEW' Window (see DOORS for more details) bring the LockPick into the 'OBJECT HELD' Window and select the 'USE OBJECT HELD' Function to activate it. Don't forget to write down the numbers given by the LockPick.

AUSRÜSTUNG POWERPACK



Wird zum Aufladen des Power-Anzugs verwendet. Bringen Sie das Powerpack in das Fenster der mitgeführten Gegenstände und wählen Sie dann den Befehl "Mitgeführten Gegenstand benutzen". Das Powerpack wird nun im Agentenfenster gezeigt, wobei das Energiekabel automatisch im Gegenstands Fenster erscheint. Wählen Sie nun erneut den Befehl "Mitgeführten Gegenstand benutzen", um den Power-Anzug wieder aufzuladen. Wenn das Powerpack leer ist, verschwindet es aus den Taschen des Anzugs.

DIETRICH



Dies ist ein elektronisches Gerät, das bei Türen verwendet wird, die mit einem Sicherheitscode geöffnet oder geschlossen werden (vgl. ANHANG DREI: TÜREN). Der Dietrich geht alle möglichen Kombinationen durch, bevor der korrekte, vierstellige Code fünf Sekunden lang gezeigt und die Tür dann geöffnet wird. Die Anwendung des Dietrichs ist eine zeitraubende Angelegenheit, doch geht es dabei immer noch schneller voran, als zu versuchen, die Kombination selbst herauszufinden. Dietrich sind auch im UCC-Gebäude selbst vorhanden. Wenn das Ziffernfeld der Kontrolltür im Agentenfenster gezeigt wird, (vgl. unten), bringen Sie den Dietrich in das Fenster der mitgeführten Gegenstände und wählen den Befehl "Mitgeführten Gegenstand benutzen", um den Dietrich einzuschalten. Vergessen Sie nicht, die auf dem Dietrich nur kurz gezeigte korrekte Kombination aufzuschreiben.

EQUIPEMENT PACK D'ÉNERGIE



Vous l'utilisez pour recharger la Combinaison d'Énergie de votre Agent. Placez le Pack d'Énergie dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU) et sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU). Un agrandissement du Pack d'Énergie sera affiché dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT) et le Câble d'Énergie sera automatiquement affiché dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU). Sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour recharger la Combinaison d'Énergie. Lorsque le Pack d'Énergie est épuisé, il est retiré des Poches de votre Agent pour toujours.

DECODEUSE



Cet appareil électronique est utilisé sur les Claviers des Portes de Sécurité (voir ANNEXE TROIS: PORTES). La Décodeuse passe en revue toutes les combinaisons possibles avant d'afficher le nombre à quatre chiffres correct, pendant 5 secondes, et d'ouvrir la Porte. L'utilisation de la Décodeuse est un processus lent, mais il est plus rapide que d'essayer de découvrir la combinaison par tâtonnements. Vous trouvez également les Décodeuses dans le Bâtiment. Si le Panneau de Contrôle des Portes de Sécurité est affiché dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT) (pour plus de détails voir PORTES), placez la Décodeuse dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU) et sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour l'activer. N'oubliez pas de noter les chiffres donnés par la Décodeuse.

EQUIPO POWERPACK (BATERIA)



Se usa para recargar el Dinamotraje del Agente. Muestra la Batería en la ventana de 'OBJECT HELD' y selecciona la función 'USE OBJECT HELD'. Aparecerá un primer plano de la Batería en la ventana de 'AGENT'S VIEW' y el Conducto de Energía aparecerá automáticamente en la ventana de 'OBJECT HELD'. Selecciona la Función 'USE OBJECT HELD' para recargar el Dinamotraje. Cuando se gasta la Batería, se retira del Bolsillo del Agente.

LOCKPICK (GANZUA)



Este artilugio electrónico se usa en los Puntos de presión de las Puertas de Seguridad (ver APÉNDICE TRES: PUERTAS). La Ganzúa intenta todas las combinaciones posibles antes de dar el número correcto, de cuatro cifras, que se muestra durante cinco segundos y abre la Puerta. El proceso con la Ganzúa es lento, pero aún lo sería más si no intentara dar con la combinación 'a tientas'. Las Ganzúas se hallan en el Edificio. Con el Panel de Control de la Puerta de Seguridad a la vista en la ventana de 'AGENT'S VIEW' (ver PUERTAS para más detalles) muestra la ganzúa en la ventana de 'OBJECT HELD' y selecciona 'USE OBJECT HELD' para activarlo. No olvides anotar los números que te dé la Ganzúa.

JETPACK



It's heavy and uses much power – but only when your Agent is in flight. Bring the Jetpack into the 'OBJECT HELD' Window and select the 'USE OBJECT HELD' Function to turn it on and fly. You will notice

that your Agent moves faster and does not bob up and down during flight.

Press the D Button down and then press the A Button to land and turn off the Jetpack.

BACKPACK COMPUTER



It's heavy and only has one function: to show a map of the Level your Agent is on in the bottom left hand corner of the 'AGENT'S VIEW' Window. The map

follows your Agent's movement but uses Power from the Power Suit as it does this.

The Backpack Computer map

Your Agent is shown as a flashing white dot. Computer Terminals are shown as red dots. Doors are shown as light blue dots. Elevator Terminals are shown as white dots. Use the map in conjunction with the Compass to find your way around. Note that Guards are not shown on this map.

JETPACK



Es ist schwer und verbraucht viel Energie - aber nur, wenn Ihr Agent durch die Luft fliegt. Bringen Sie das Jetpack in das Fenster der mitgeführten Gegenstände und wählen Sie den Befehl

"Mitgeführten Gegenstand benutzen", um das Gerät einzuschalten und loszufliegen. Sie werden feststellen, daß Ihr Agent sich weitaus schneller bewegt und während des Flugs nicht auf und nieder hüpf.

Drücken Sie den D-Knopf und dann den Knopf A, um zu landen und das Jetpack auszuschalten.

BACKPACK COMPUTER - Rucksack-Computer



Er ist schwer und hat nur eine Funktion: in der unteren linken Ecke des Agentenfensters die Karte des Stockwerks zu zeigen, auf dem sich

Ihr Agent gerade befindet. Die Karte zeigt den Weg des Agenten auf dem gegenwärtigen Stockwerk, verbraucht dazu aber Energie aus dem Power-Anzug.

Die Karte auf dem Rucksack-Computer

Ihr Agent wird als ein blinkender weißer Punkt dargestellt. Computer-Terminals werden als rote Punkte gezeigt, Türen sind mit hellblauen Punkten markiert und Aufzüge als weiße Punkte dargestellt. Verwenden Sie diese Karte zusammen mit dem Kompaß, um Ihren Weg durch das Labyrinth zu finden. Wächter werden auf dieser Karte nicht gezeigt.

PACK A REACTION



Il est lourd et utilise beaucoup d'Energie - mais seulement lorsque l'Agent est en vol. Placez le Pack à Réaction dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU) et

sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour le mettre en route et voler. Vous remarquerez que votre Agent se déplace plus rapidement et ne se balance pas pendant le vol.

Appuyez sur le Bouton D en bas et sur le Bouton A pour atterrir et éteindre le Pack à Réaction.

ORDINATEUR PORTABLE



Il est lourd et n'a qu'une fonction: montrer une carte du Niveau dans lequel se trouve votre Agent, au bas à gauche de la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT). La carte suit

les mouvements de votre Agent, mais elle utilise l'Energie de la Combinaison d'Energie pour le faire.

La carte de l'Ordinateur Portable

Un point blanc clignotant représente votre Agent. Les points rouges montrent les Terminals d'Ordinateurs. Les Portes sont des points bleu ciel. Les Terminals d'Ascenseurs sont des points blancs. Utilisez la carte et la Boussole pour trouver votre route. Remarque: les Gardes n'apparaissent pas sur cette carte.

PROPULSOR (JETPACK)



Es pesado y consume mucha energía - pero sólo durante el vuelo. Muestra el Propulsor en la ventana de 'OBJECT HELD' y selecciona 'USE OBJECT HELD' para ponerlo

en marcha y volar. Notarás que tu Agente se mueve más rápido sin sacudidas arriba y abajo durante el vuelo.

Pulsa el Botón D hacia abajo y luego el A para aterrizar y apagar el Propulsor.

ORDENADOR PORTATIL (BACKPACK COMPUTER)



Muy pesado, y sólo cumple una función: muestra un mapa del Nivel en que se encuentra tu Agente. El mapa aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana 'AGENT'S VIEW'. El mapa sigue los

movimientos del Agente, pero al hacerlo consume Energía del Dinamotraje.

El mapa del Ordenador Portatil

Tu Agente aparece como un punto blanco intermitente. Los puntos rojos representan Terminales de Ordenadores. Las puertas aparecen como puntos de un azul claro. Los Terminales de Ascensor están representados por puntos blancos. Usa el mapa combinado con la Brújula para encontrar el camino a seguir. Y ten presente que los Guardas no aparecen señalados en este mapa.

COURSE



This instant Training Course improves only the Human Agents' ratings for Weapons, Electronic and Mechanical skills, and speeds up their access times with Computer Terminals.

PROGRAM



This is the Android Agents' equivalent of the Course.

IMPLANT



Improves all Agents' ratings for Medical and Repair Skills.

BIONIC LEGS



Increases the Agent's movement speed and jumping ability and strengthens their legs against damage.

COURSE - KURSUS



Dieser Schnelltrainingskurs verbessert die Fähigkeit der menschlichen Agenten in Bezug auf die Waffen und die mechanischen und elektronischen Fertigkeiten.

Ferner erhöht sich dadurch die Zugriffsgeschwindigkeit bei den Computer-Terminals.

PROGRAM - PROGRAMM



Dies ist das Schnelltrainingsprogramm für androide Agenten.

IMPLANT - IMPLANTAT



Verbessert die Fähigkeiten des Agenten in Bezug auf seine medizinischen Kenntnisse und den Erfolg bei Reparaturen.

BIONIC LEGS - BIONISCHE BEINE



Erhöht sowohl die Bewegungsgeschwindigkeit des Agenten als auch seine Sprungfähigkeit; schützt die Beine vor Verletzung.

COURSE (STAGE)



Ce Stage de Formation instantané n'améliore que les taux des Agents Humains, pour les Armes, les Aptitudes Electroniques et Mécaniques, et accélère leur temps d'accès aux Terminaux

d'Ordinateur.

PROGRAM (PROGRAMME)



C'est l'équivalent du Stage pour les Agents Androïdes.

IMPLANT



Ceci améliore les taux de tous les Agents, pour les Aptitudes en Médecine et Réparation.

BIONIC LEGS (JAMBES BIONIQUES)



Ceci augmente la vitesse de mouvement de l'Agent et sa capacité à sauter, et protège ses jambes des dommages.

COURSE



Este Curso de Adiestramiento instantáneo sirve para mejorar el grado de habilidad en las técnicas de Armas, Electrónica y Mecánica pero sólo las de los Agentes Humanos; también agiliza el acceso

a los Terminales de Ordenadores.

PROGRAM



Es el equivalente del Curso para los Agentes Androïdes.

IMPLANT



Incrementa el Grado de habilidad en las Técnicas Médica y Mecánica aplicable a todos los Agentes.

BIONIC LEGS (PIERNAS BIONICAS)



Aumenta la velocidad de movimientos y el salto del Agente; también hace sus piernas más resistentes a posibles daños.

BIONIC ARMS



Increases the Agent's punch power and strengthens their arms against damage.

ELECTRONICS KIT



Repairs physical damage to Android Agents or Bionic Arms and Legs. It can only be used once and the quantity of damage repaired depends on the user's Electronics Rating.

FIRST AID KIT



Repairs physical damage to Human Agents. It can only be used once and the quality and quantity of damage repaired depends on the user's Dexterity and Medical Skill.

MEDIKIT



Used to apply the antidote to most poisons or drugs and also to provide an Energy boost when necessary. Do not over-use the Medikit or your Agent's Endurance

Rating will be reduced.

BIONIC ARMS - BIONISCHE ARME



Erhöht die Schlagkraft des Agenten und schützt die Arme vor Verletzungen.

ELECTRONICS KIT - ELEKTRONISCHER ERSTE HILFE-KASTEN



Behebt die Schäden, die androide Agenten oder bionische Arme und Beine davongetragen haben. Kann nur einmal verwendet werden, wobei das Ausmaß der erfolgten Reparatur vom Wert in der Rubrik "Elektronik" abhängt.

FIRST AID KIT - ERSTE HILFE-KASTEN



Hilft bei Verletzungen der menschlichen Agenten. Kann nur einmal verwendet werden, wobei das Ausmaß der Hilfe von den Werten in den Rubriken

"Geschicklichkeit" und "Medizin" abhängt.

MEDIKIT - MEDIZINKÖFFERCHEN



Enthält das Gegengift für die meisten Gifte und Drogen und kann in Notfällen auch als Energiestoß eingesetzt werden. Die Medikamente sollten sparsam eingesetzt werden, da häufiger Gebrauch sich auf die Ausdauer des Agenten auswirkt.

BIONIC ARMS (BRAS BIONIQUES)



Ceci augment la puissance des coups de poing de l'Agent et protège ses bras des dommages.

ELECTRONICS KIT (KIT D'ELECTRONIQUE)



Ceci permet de réparer les dommages physiques infligés aux Agents Androïdes ou aux Bras et Jambes Bioniques. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois et la quantité de dommages réparés est fonction du Taux d'Electronique de l'utilisateur.

FIRST AID KIT (KIT DES PREMIERS SOINS)



Ceci répare les dommages physiques infligés aux Agents Humains. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois et la qualité et la quantité de dommages réparés sont fonction de la Dextérité et de l'Aptitude Médicale de l'utilisateur.

MEDIKIT (KIT MEDICAL)



Vous l'utilisez pour prendre un antidote contre presque tous les poisons ou drogues et aussi pour augmenter votre Energie lorsque c'est nécessaire. N'utilisez pas trop le Kit Médical, sinon le Taux d'Endurance de votre Agent sera réduit.

BIONIC ARMS (BRAZOS BIONICOS)



Para aumentar la potencia de pegada del Agente y hacer sus brazos mas resistentes a posibles daños.

ELECTRONICS KIT (MATERIAL ELECTRONICO)



Repara el daño físico causado a Agentes Androïdes o a Piernas y Brazos Biônicos. Sólo se puede usar una vez, y la extensión del daño reparado depende del Grado de Electrónica del usuario.

FIRST AID KIT (BOTIQUIN)



Repara el daño físico causado a los Agentes Humanos. Sólo se puede usar una vez, y la calidad y cantidad del daño reparado dependen de la Habilidad y de la Técnica Médica del usuario.

MEDIKIT (MATERIAL MEDICO)



Se usa para administrar el antidoto contra la mayoría de los venenos y drogas; también proporciona Estímulo Energético cuando es necesario. No debes pasarte usando el Medikit porque eso produciría un descenso del Grado de Resistencia del Agente.

CHEMICALS



These capsules contain an antidote and stimulant and are for use only with the MediKit. Chemicals can also be found in the Building.

DRINK DISPENSER



Used to provide an Energy boost. A noise will be heard to indicate that your Agent's Energy is being replenished. The Drink is not as effective as the MediKit but there are no harmful side-effects.

REFILL



Energy Packs for use only with the Drink Dispenser.

VISION-ENHANCING VISOR



Improves a Human Agent's vision in three ways, although only one function can be active at a time.

Android Agents are fitted with the Vision-Enhancing Visor as standard. With the Visor shown in the 'OBJECT HELD' Window its function changes every time the 'USE OBJECT HELD' Function is selected.

CHEMICALS - CHEMIKALIEN



Diese Kapseln enthalten ein Gegengift und ein Stimulans, die nur zusammen mit dem Medizinkästchen verwendet werden sollten. Diese Kapseln sind auch im UCC-Gebäude vorhanden.

DRINK DISPENSER - GETRÄNKEAUTOMAT



Gibt neue Energie. Ein Geräusch gibt an, daß der Energievorrat Ihres Agenten aufgefrischt wird. Die Wirkung des Getränks ist nicht so stark wie die der im

Medizinköfferchen enthaltenen Kapseln, doch hat es dafür auch keine unangenehmen Nebenwirkungen.

REFILL - NACHFÜLLPACKUNG



Nur für den Getränkeautomaten.

VISIONENHANCING VISOR - SICHTVERBESSERENDES VISIER



Verbessert die Wahrnehmung eines menschlichen Agenten auf dreierlei Art und Weise, doch kann jeweils nur eine Funktion gewählt werden.

Androide sind standardmäßig mit einem Visier ausgestattet. Wenn das Visier im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt ist, kann durch wiederholtes Anwählen der Funktion "Mitgeführten Gegenstand benutzen" die Wirkungsweise des Visiers geändert werden.

CHEMICALS (PRODUITS CHIMIQUES)



Ces capsules contiennent un antidote et stimulant, et ne peuvent être utilisées qu'avec le Kit Médical. Vous pouvez aussi trouver les Produits Chimiques dans le Bâtiment.

DRINK DISPENSER (DISTRIBUTEUR DE BOISSONS)



Vous l'utilisez pour augmenter votre Energie. Un bruit vous indiquera que l'Energie de votre Agent est réapprovisionnée. La Boisson n'est pas aussi efficace que le Kit

Médical, mais il n'y a pas d'effets secondaires dangereux.

REFILL (REAPPROVISIONNEMENT)



Ce sont des Packs d'Energie à n'utiliser qu'avec le Distributeur de Boissons.

VISIÈRE D'AMÉLIORATION DE VUE



Elle améliore la vue d'un Agent Humain de trois façons; même si une seule fonction peut être activée à la fois. Les Agents Androïdes sont équipés automatiquement de la Visièrre d'Amélioration de Vue. Si la Visièrre est affichée dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU), sa fonction changera chaque fois que vous sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU).

CHEMICALS (SUSTANCIAS QUÍMICAS)



Son unas cápsulas que contienen un antidoto y un estimulante, y se usan sólo con el MediKit. También se pueden conseguir en el Edificio

DRINK DISPENSER (DISTRIBUIDOR DE LÍQUIDO)



Se usa para administrar Estimulo Energético. Cuando el Agente está reponiendo fuerzas se escucha un ruido. El Líquido no es tan efectivo como el MediKit pero por otra parte

tampoco tiene efectos secundarios.

REFILL (RECAMBIO)



Cargas de Energía que se usan sólo con el Distribuidor de Líquido

VISION- ENHANCING -VISOR (VISOR DE REFUERZO)



Mejora la visibilidad de un Agente Humano en tres aspectos, aunque sólo una función opera en cada momento. Los Agentes Androïdes están dotados de Visor de Refuerzo como parte de su Equipo básico. Hay que tener el Visor presente en la ventana de 'OBJECT HELD' y seleccionar la Función 'USE OBJECT HELD' cada vez que se quiere usar una de las tres funciones.

FUNCTION ONE: INFRA-RED VISION

Allows your Agent to see the Infra-Red Alarm Beams and also to see properly while the Stun Bomb is active.

FUNCTION TWO: IMAGE-INTENSIFIED VISION

See features of the Building that your Agent would not normally see.

FUNCTION THREE: THERMAL VISION

Now your Agent can see robots and other features when the power is cut to a Floor or the Building.

NORMAL VISION

Your Agent's vision is restored to normal when the Visor's function is changed a fourth time.

GAS MASK



Offers some protection against Gas attacks but it can be worn with the Vision-Enhancing Visor.

FACE MASK



Offers full protection against all Gas attacks. It cannot be worn with the Vision-Enhancing Visor.

WIRKUNGSWEISE EINS: INFRAROT

Ermöglicht dem Agenten, Infrarotstrahlen zu sehen, und schützt ihn vor der Auswirkung der Betäubungsbombe.

WIRKUNGSWEISE ZWEI: VERSTÄRKTE SEHFÄHIGKEIT

Erlaubt dem Agenten, ihm sonst verborgen bleibende Gegenstände und Einrichtungen des Gebäudes wahrzunehmen.

WIRKUNGSWEISE DREI: WÄRMEVISION

Damit kann der Agent Roboter und andere Einrichtungen sehen, auch wenn der Strom auf einem Stockwerk oder im ganzen Gebäude ausgeschaltet wurde.

NORMALE WAHRNEHMUNG

Wählen Sie die Option "Sichtverbesserung des Visiers" zum vierten Mal, dann wird die Sicht des Agenten auf normal zurückgestellt.

GAS MASK - GASMASKE



Bietet einen gewissen Schutz gegen Gasangriffe, kann aber mit dem Visier zusammen getragen werden.

FACE MASK - GESICHTSMASKE



Bietet Schutz gegen alle Gasangriffe. Kann nicht gleichzeitig mit dem Visier getragen werden.

FONCTION UN: VUE A INFRAROUGE

Elle permet à votre Agent de voir le Faisceau d'Alarme à Infrarouge et également d'être capable de voir lorsque la Bombe Eblouissante agit.

FONCTION DEUX: VUE IMAGE INTENSIFIEE

Vous voyez des particularités du Bâtiment que votre Agent ne voit normalement pas.

FONCTION TROIS: VUE THERMIQUE

Votre Agent peut maintenant voir des robots et autres particularités lorsque l'électricité est coupée à un Etage ou dans tout le Bâtiment.

VUE NORMALE

La vue de votre Agent redevient normale lorsque la fonction de la Visière est changée une quatrième fois.

MASQUE A GAZ



Il permet une certaine protection contre les attaques au Gaz et il peut être porté avec la Visière d'Amélioration de Vue.

MASQUE FACIAL



Il permet une protection complète contre toutes les attaques au Gaz. Il ne peut être porté avec la Visière d'Amélioration de Vue.

FUNCION UNO: VISION DE INFRA-ROJOS

Con ella el Agente puede ver los Rayos Infra-Rojos de las Alarmas, y no pierde visibilidad cuando la Bomba de Sopor actúa.

FUNCION DOS: IMAGEN INTENSIFICADA

Para percibir ciertos aspectos del Edificio que el Agente no vería normalmente.

FUNCION TRES: VISION TERMICA

Con ella el Agente puede ver Robots y otros detalles cuando hay un apagón en uno de los pisos o en el Edificio.

VISION NORMAL

Al cambiar la función del visor por cuarta vez, el Agente recupera su visión normal.

GAS MASK (MÁSCARA DE GAS)



La protección que ofrece contra los gases es parcial, pero puede usarse con el Visor de Refuerzo.

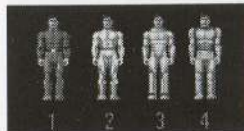
FACE MASK (CARETA)



Protege totalmente contra los Gases, pero no se puede usar al mismo tiempo que el Visor de Refuerzo.

ARMOUR

There are five types, each one offering a different level of protection from damage for any one of the six Agents.



EXOSKELETON



The cheapest and weakest Armour of all. It also increases the Agent's Strength.

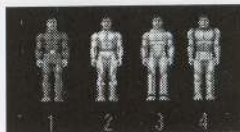
ABLATIVE (ARMOUR 1)



It's cheap and protects the Agent from all damage - while it lasts. Every piece of Ablative Armour hit is destroyed.

ARMOUR - RÜSTUNGEN

Es gibt fünf verschiedene Typen von Rüstungen, von denen jede den sechs Agenten auf andere Art Schutz vor Verletzungen bietet.



EXOSKELETON - EXOSKELETT



Die billigste und auch leichteste Rüstung. Erhöht auch die Stärke des Agenten.

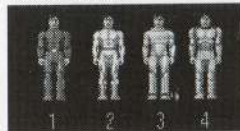
ABLATIVE - ABLATIVRÜSTUNG (ARMOUR 1)



Diese Rüstung ist billig und schützt den Agenten vor allen Verletzungen bzw. Beschädigungen - solange sie hält. Wird ein Teil der Rüstung getroffen, ist sie funktionsuntüchtig.

ARMURE

Il y en a cinq types, chacun offrant un niveau de protection différent contre les dommages infligés à l'un des six Agents.



EXOSQUELETTE



L'Armure la moins chère et la moins efficace de toutes. Elle augmente également la Force de l'Agent.

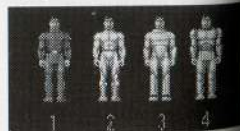
ABLATIVE (ARMURE 1)



Elle est bon marché et protège l'Agent de tous les dommages - tant qu'elle dure. Chaque morceau d'Armure Ablative touché est détruit.

ARMOUR (ARMADURA)

Hay cinco tipos, cada uno de los cuales ofrece un grado distinto de protección a cualquiera de los seis Agentes.



EXOSKELETO



La Armadura más barata, y la más frágil. También aumenta la Fuerza del Agente.

ABLATIVA (ARMOUR 1)



Es barata y protege contra todo tipo de daño - mientras dura. Cada pieza que recibe un impacto resulta destruida.

REFLECTIVE (ARMOUR 2)



It's excellent for deflecting missile attacks but it's not much use in hand-to-hand combat.

STANDARD (ARMOUR 3)

This offers good all-round protection.



SUPREME (ARMOUR 4)



The ultimate Armour offering complete protection from all attack. It's so tough that a large explosion will only injure the Agent. Supreme Armour is heavy and needs constant power so it drains the Agent's Endurance. It also means that less Equipment can be carried. Note that if the Power Suit has no power, the Agent is trapped and open to capture. The following items cannot be bought and are only found in the UCC Building.

REFLECTIVE - REFLEKTIVRÜSTUNG (ARMOUR 2)



Ist besonders zur Abwehr von Geschossen geeignet, taugt aber nicht viel im Nahkampf.

STANDARD - STANDARDRÜSTUNG (ARMOUR 3)

Bietet guten Rundumschutz.



SUPREME - SUPERRÜSTUNG (ARMOUR 4)



Eine Rüstung, die vollkommenen Schutz vor allen Angriffen bietet. Sie ist so widerstandsfähig, daß nur eine schwere Explosion dem Agenten etwas anhaben kann. Die Rüstung ist sehr schwer und braucht eine konstante Energiezufuhr, was sich negativ

auf die Ausdauer des Agenten auswirkt. Auch kann der Agent weniger Ausrüstungsgegenstände mit sich führen. Wenn der Power-Anzug keine Energie mehr hat, sitzt der Agent in der Falle und kann leicht gefangen genommen werden. Die folgenden Gegenstände können nicht gekauft, sondern nur im UCC-Gebäude gefunden werden.

REFLECTRICE (ARMURE 2)



Elle est parfaite pour détourner les attaques de missiles mais elle n'est pas très utile dans les combats au corps à corps.

STANDARD (ARMURE 3)

Ceci permet une bonne protection générale.



SUPREME (ARMURE 4)



C'est la meilleure des Armures permettant une parfaite protection contre toutes les attaques. Elle est si épaisse qu'une grosse explosion n'occasionnera qu'une blessure de l'Agent. L'Armure Suprême est lourde et a constamment besoin d'énergie, elle puise donc dans l'Endurance de l'Agent. Cela signifie

aussi qu'il peut porter moins d'Équipement. Remarque: si la Combinaison d'Énergie n'a pas d'Énergie, l'Agent est piégé et susceptible d'être capturé.

Les Objets suivants ne peuvent être achetés et ne se trouvent que dans le Bâtiment UCC.

REFLECTIVA (ARMOUR 2)



Excelente para desviar misiles, pero no muy útil en la lucha cuerpo a cuerpo.

ESTANDAR (ARMOUR 3)

Ofrece protección total y efectiva.



SUPREMA (ARMOUR 4)



La mejor Armadura, protege totalmente contra todo tipo de ataque. Tan sólida que una gran explosión no pasaría de hacer al Agente. La Armadura Suprema es pesada y consume energía sin cesar, por lo que acaba con la Resistencia del Agente. Y no olvidarse que si el Dinamotraje se queda sin

energía, el Agente queda atrapado y puede ser capturado.

Los Artículos que se mencionan a continuación no se pueden comprar y sólo se encuentran en el Edificio UCC.

SCANMAN

This is used to view Holograms (see HOLOGRAMS). Note that the ScanMan may need recharging before use. Bring the ScanMan into the 'OBJECT HELD' Window and select the 'USE OBJECT HELD' Function. A close-up of the ScanMan will be shown in the 'AGENT'S VIEW' Window. If your Agent has a Hologram it will be shown in the 'OBJECT HELD' Window. Select the 'USE OBJECT HELD' Function to insert the Hologram into the ScanMan.



The ScanMan

- ① TILT VIEW LEFT
- ② TILT VIEW RIGHT
- ③ RE-CENTRE VIEW
- ④ BRIGHTNESS CONTROL

TILT VIEW LEFT

By adjusting the view of the Hologram you may see things you didn't notice before.

SCANMAN

Dieses Gerät wird zum Betrachten von Hologrammen verwendet (vgl. dort). Beachten Sie, daß der ScanMan vor Gebrauch manchmal erst aufgeladen werden muß. Bringen Sie den ScanMan in das Fenster der mitgeführten Gegenstände und wählen Sie den Befehl "Mitgeführten Gegenstand benutzen". Der ScanMan wird nun im Agentenfenster erscheinen. Ist Ihr Agent im Besitz eines Hologramms, so wird dies nun im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt. Wählen Sie den Befehl "Mitgeführten Gegenstand benutzen", um das Hologramm in den ScanMan einzugeben.

Der ScanMan

- ① TILT VIEW LEFT - HOLOGRAMM NACH LINKS KIPPEN
- ② TILT VIEW RIGHT - HOLOGRAMM NACH RECHTS KIPPEN
- ③ RE-CENTRE VIEW - HOLOGRAMM WIEDER IN DIE MITTE BRINGEN
- ④ BRIGHTNESS CONTROL - HELLIGKEITSABSTIMMUNG

TILT VIEW LEFT - HOLOGRAMM NACH LINKS KIPPEN

Mit dieser Funktion können Sie Dinge erblicken, die Sie sonst sicher übersehen hätten.

DECHIFFREUR

Vous l'utilisez pour visualiser les Hologrammes (voir HOLOGRAMMES). Remarque: vous devrez peut-être recharger le Déchiffreur avant de l'utiliser. Placez le Déchiffreur dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU) et sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU). Un agrandissement du Déchiffreur sera affiché dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT). Si votre Agent a un Hologramme, il sera affiché dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU). Sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour insérer l'Hologramme dans le Déchiffreur.

Le Déchiffreur

- ① TILT VIEW LEFT (TOURNER VUE A GAUCHE)
- ② TILT VIEW RIGHT (TOURNER VUE A DROITE)
- ③ RE-CENTRE VIEW (RE-CENTRER VUE)
- ④ BRIGHTNESS CONTROL (CONTROLE LUMINOSITE)

TOURNER VUE A GAUCHE

En ajustant la vue de l'Hologramme, il est possible que vous voyiez des choses que vous n'aviez pas remarquées avant.

SCANMAN (EXPLORADOR)

Se usa para visualizar Hologramas (ver HOLOGRAMAS). Es posible que tengas necesidad de recargarlo antes de usarlo. Muestralo el Explorador en la ventana de 'OBJECT HELD' y selecciona 'USE OBJECT HELD'. En la ventana 'AGENT'S VIEW' aparecerá un primer plano del Explorador. Si tu Agente posee un Holograma, éste aparecerá en la ventana 'OBJECT HELD'. Selecciona 'USE OBJECT HELD' para introducir el Holograma en el Explorador.

El Explorador

- ① TILT VIEW LEFT (INCLINAR VISION A LA IZQUIERDA)
- ② TILT VIEW RIGHT (INCLINAR VISION A LA DERECHA)
- ③ RE-CENTRE VIEW (CENTRAR VISION)
- ④ BRIGHTNESS CONTROL (CONTROL DE BRILLO)

TILT VIEW LEFT

Ajustando la imagen del Holograma puedes ver cosas que antes habías pasado por alto.

TILT VIEW RIGHT

Select this in conjunction with the 'TILT VIEW LEFT' Function to see the Hologram in a new light.

RE-CENTRE VIEW

Instantly shows the Hologram straight on.

BRIGHTNESS CONTROL

Some Holograms are over or under exposed. Adjusting the Brightness may reveal hidden features!

HOLOGRAMS

These can only be used with the ScanMan to show three-dimensional views of parts of the UCC Building. Examine them carefully for useful information, such as Security Door codes.



HOLOGRAM
A



HOLOGRAM
B



HOLOGRAM
C

TILT VIEW RIGHT - HOLOGRAMM NACH RECHTS KIPPEN

Zusammen mit der vorigen Funktion sehen Sie das Hologramm nun in neuem Licht.

RE-CENTRE VIEW - HOLOGRAMM WIEDER IN DIE MITTE BRINGEN

Zeigt das Hologramm wieder in der gewohnten Weise.

BRIGHTNESS CONTROL - HELLIGKEITSABSTIMMUNG

Einige Hologramme sind über- oder unterbelichtet. Durch Abstimmung der Helligkeit könnten Sie eventuell Neues erfahren.

HOLOGRAMME

Diese können nur mit Hilfe des ScanMans betrachtet werden und zeigen eine dreidimensionale Sicht von Bereichen des UCC-Gebäudes. Studieren Sie die Hologramme sorgfältig, um die Lage von Türen usw. feststellen zu können.



HOLOGRAMME
A



HOLOGRAMME
B



HOLOGRAMME
C

TOURNER VUE A DROITE

Vous sélectionnez ceci avec la Fonction 'TILT VIEW LEFT' (TOURNER VUE A GAUCHE) pour voir l'Hologramme sous un nouveau jour.

RE-CENTRER VUE

Vous montre l'Hologramme de face instantanément.

CONTROLE LUMINOSITE

Certains Hologrammes sont sous ou sur-exposés. Si vous ajustez la Luminosité il est possible que vous voyiez des caractéristiques cachées!

HOLOGRAMMES

Ceux-ci ne peuvent être utilisés qu'avec le Déchiffreur pour donner des vues tridimensionnelles de parties du Bâtiment UCC. Vous devez les étudier avec attention si vous voulez obtenir des renseignements utiles, tels que les codes des Portes de Sécurité.



HOLOGRAMME
A



HOLOGRAMME
B



HOLOGRAMME
C

TILT VIEW RIGHT

Selecciona esta Función junto con 'TILT VIEW LEFT' y verás el Holograma desde otra perspectiva.

RE-CENTRE VIEW

En un instante te ofrece el Holograma enfocado de frente.

BRIGHTNESS CONTROL

Algunos Hologramas están sobreexposados, o todo lo contrario. Al ajustar el brillo pueden aparecer datos escondidos.

HOLOGRAMAS

Sólo se pueden usar con el Explorador, para mostrar imágenes tridimensionales de partes del Edificio UCC. Examínelos atentamente para buscar información de utilidad, como por ejemplo códigos de Puertas de Seguridad.



HOLOGRAMA
A



HOLOGRAMA
B



HOLOGRAMA
C

APPENDIX THREE THE UCC BUILDING SECURITY SYSTEMS

The Pot Plants, Tables and Empty Chambers can be shot for pleasure as they are harmless. The Security Systems are not. To avoid falling foul of the UCC's Security Systems, it helps to know what to watch out for...

CAMERAS



Set into the ceiling, they rotate regularly. If a Camera sees your Agent, the Alarm is set off.

INFRA-RED BEAMS

They stand on the floor and are normally projected from alcoves. If your Agent walks into an Infra-Red Beam, the Alarm is set off.



PRESSURE PADS

Not to be confused with the invisible Pressure Pads which open Automatic Doors, These Pressure Pads are obviously set into the floor and cannot be shot. If your Agent steps on a Pressure Pad, the Alarm is set off.

ANHANG DREI DAS UCC-GEBÄUDE ÜBERWACHUNGSSYSTEME

Die Topfpflanzen, Tische und leeren Räume können als Übung oder aus Spaß beschossen werden, da sie harmlos sind. Das Überwachungssystem ist es jedoch ganz bestimmt nicht. Um mit diesem System fertigzuwerden, empfiehlt es sich, auf die folgenden Dinge zu achten:

KAMERAS



Diese sind an den Decken montiert und rotieren gleichmäßig. Entdeckt eine der Kameras Ihren Agenten, so wird ein Alarm ausgelöst.

INFRAROTSTRAHLEN

Decken den Boden ab und werden meist von Nischen aus gesendet. Wenn Ihr Agent einen Infrarotstrahl durchbricht, wird ein Alarm ausgelöst.



DRUCKKISSEN

Nicht zu verwechseln mit den unsichtbaren Druckkissen, mit denen die automatischen Türen geöffnet werden. Diese Druckkissen sind in den Boden eingelassen und können nicht durch Schüsse unschädlich gemacht werden. Wenn Ihr Agent auf eines dieser Druckkissen tritt, löst er einen Alarm aus.

ANNEXE TROIS LE BATIMENT UCC SYSTEMES DE SECURITE

Vous pouvez tirer pour votre plaisir sur les Plantes en Pot, Tables et Salles Vides, puisqu'elles ne sont pas dangereuses. Les Systèmes de Sécurité le sont. Pour éviter de vous faire repérer par les Systèmes de Sécurité UCC, il est utile de savoir ce qui est dangereux...

CAMERAS



Elles sont dans le plafond et tournent régulièrement. Si une Caméra voit votre Agent, l'Alarme est déclenchée.

FAISCEAUX A

INFRAROUGES

Ils se trouvent au sol et sont normalement projetés à partir d'alcôves. Si votre Agent traverse un Faisceau à Infrarouge, l'Alarme est déclenchée.



COUSSINETS DE PRESSION

Il ne faut pas les confondre avec les Coussinets de Pression invisibles qui ouvrent les Portes Automatiques. Ces Coussinets de Pression se trouvent évidemment dans le sol et vous ne pouvez tirer dessus. Si votre Agent marche sur un Coussinet de Pression, l'Alarme est déclenchée.

APÉNDICE TRES EL EDIFICIO UCC SISTEMAS DE SEGURIDAD

Puedes disparar por puro pasatiempo a las Macetas, Mesas y Cámaras Vacías, ya que son inofensivas. Pero los Sistemas de Seguridad no lo son. Para evitar las iras de los Sistemas de Seguridad del UCC tendrás que tener cuidado con...

CAMARAS



Instaladas en los techos, giran de forma regular. Si una cámara detecta a tu Agente, la Alarma suena.

RAYOS INFRA-ROJOS

Perpendiculares sobre el suelo, normalmente. Si el Agente pasa a través de uno de ellos, la alarma suena.



PUNTOS DE PRESION

No hay que confundirlos con otros puntos invisibles de igual nombre que abren las Puertas Automáticas. Están instalados en el suelo y no se les puede disparar. Si el Agente pisa uno, la alarma suena.

DOORS

There are two types: Automatic and Security.

AUTOMATIC DOORS

These are opened by standing on Pressure Pads directly in front of them.

SECURITY DOORS

These are opened by entering the correct four-digit code. Walk up to a Security Door until its Control Panel is shown in the 'SURROUNDING OBJECTS' Window. Select the 'USE SURROUNDING OBJECT' Function to see the Security Door Control Panel in the 'AGENT'S VIEW' Window.

Press the D Button up to access the Security Door Control Panel.

The details of the Security Door Control Panel are as follows:

KEYPAD

The Security Door is unlocked by entering the correct four-digit code. Select these numbers to form a code.

CODE TO BE ENTERED

As the numbers for the code are selected they appear here.

ENTER CODE

Select this button to enter the Security Door code. If the code is correct, the Door will open and shut after 5 seconds. If the code is incorrect, try another – or use the LockPick instead.

TÜREN

Es gibt zwei Arten von Türen im UCC-Gebäude: automatische Türen und Sicherheitstüren.

AUTOMATISCHE TÜREN

Diese werden geöffnet, indem man auf die Druckkissen direkt vor der Tür tritt.

SICHERHEITSTÜREN

Diese können nur durch Eingabe des korrekten vierstelligen Codes geöffnet werden. Lassen Sie Ihren Agenten auf die Tür zugehen, bis das Eingabefeld im Umgebungsfenster sichtbar wird. Mit Hilfe des Befehls "Gegenstand der Umgebung benutzen" können Sie nun das Eingabefeld im Agentenfenster sehen.

Drücken Sie den D-Knopf, um das Eingabefeld benutzen zu können.

DAS EINGABEFELD DER SICHERHEITSTÜR

KEYPAD - ZIFFERNFELD

Durch Eingabe der richtigen vier Ziffern wird die Tür geöffnet. Setzen Sie den Code aus diesen Ziffern zusammen.

CODE TO BE ENTERED - EINZUGEBENDER CODE

Die für den Code gewählten Ziffern werden hier gezeigt.

ENTER CODE - CODE EINGEBEN

Wählen Sie diesen Knopf, um den Code einzugeben. Ist der Code korrekt, so öffnet sich die Tür und schließt sich nach fünf Sekunden wieder. Ist der Code falsch, so versuchen Sie's nochmal – oder benutzen Sie den Dietrich.

PORTES

Il y en a deux types: Automatiques et de Sécurité.

PORTES AUTOMATIQUES

Vous les ouvrez en marchant sur les Coussinets de Pression juste devant celles-ci.

PORTES DE SECURITE

Vous ouvrez celles-ci en entrant le code à quatre chiffres correct. Marchez vers la Porte de Sécurité jusqu'à ce que son Panneau de Contrôle apparaisse dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECTS' (OBJETS ENVIRONNANTS). Sélectionnez la Fonction 'USE SURROUNDING OBJECT' (UTILISER OBJET ENVIRONNANT) pour voir le Panneau de Contrôle de la Porte de Sécurité dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT).

Appuyez sur le Bouton D pour accéder au Panneau de Contrôle de la Porte de Sécurité.

LE PANNEAU PORTE DE SECURITE KEYPAD (CLAVIER NUMERIQUE)

Vous devez roulez la Porte de Sécurité en entrant le code à quatre chiffres correct. Sélectionnez ces chiffres pour composer un code.

CODE TO BE ENTERED (CODE A ENTRER)

Les chiffres que vous sélectionnez pour le code apparaissent ici.

ENTER CODE (ENTRER CODE)

Sélectionnez ce bouton pour entrer le code de la Porte de Sécurité. Si le code est correct, la Porte s'ouvrira, et se refermera 5 secondes plus tard. Si le code est incorrect, essayez un autre code – ou utilisez la Décodéuse à la place.

PUERTAS

Hay dos tipos: Automáticas y De Seguridad.

PUERTAS AUTOMATICAS

Se abren cuando uno se coloca en los Puntos de Presión situados frente a ellas.

PUERTAS DE SEGURIDAD

Para abrirlas hay que introducir el código de cuatro cifras correcto. Dirígete a una de las Puertas de Seguridad hasta que aparezca la ventana 'SURROUNDING OBJECTS'. Selecciona la Función 'USE SURROUNDING OBJECTS' para ver el Panel de Control de la Puerta de Seguridad en la ventana 'AGENT'S VIEW'.

Pulsa el Botón D para llegar al Panel de Control de la Puerta de Seguridad.

EL PANEL DE LA PUERTA DE SEGURIDAD

KEYPAD (TECLADO)

La puerta de Seguridad se abre al introducir el código de cuatro cifras correcto. Selecciona estos números para componer un código.

CODE TO BE ENTERED (CÓDIGO QUE SE INTRODUCE)

Aquí aparecen los números seleccionados para formar el código.

ENTER CODE (INTRODUCIR CÓDIGO)

Selecciona este botón para introducir el Código de la Puerta de Seguridad. Si el código es correcto, la Puerta se abrirá y cerrará otra vez en 5 segundos. Si es incorrecto, intenta con otro, o usa la Ganzúa.

CORRECT CODE CONFIRMATION

When the correct code is entered, this green light comes on.

---Zodiac Central---

No photographic
data available.

ELEVATORS

These are the only way to move between Levels - provided your Agent has the Security Clearance (see COMPUTER TERMINALS). Walk up to an Elevator until its Call Panel is shown in the 'SURROUNDING OBJECTS' Window. Select the 'USE SURROUNDING OBJECT' Function to see a close-up of the Elevator Call Panel in the 'AGENT'S VIEW' Window.

Press the D Button up to access the Elevator Call Panel.

CALL ELEVATOR

Select either Button to call the Elevator in readiness to go up or down.

Once the Elevator has been called and arrives on your Agent's Floor, its door will open. Your Agent has 5 seconds to enter the Elevator before its door closes. Inside the Elevator there is an Elevator Terminal which is used to operate the Elevator. Walk up to the Elevator Terminal until its Control Panel is shown in the 'SURROUNDING OBJECT' Window.

CORRECT CODE CONFIRMATION - BESTÄTIGUNG DES KORREKTE CODES

Wurde der richtige Code eingegeben, so leuchtet ein grünes Licht auf.

AUFZÜGE

Nur mit Hilfe der Aufzüge können Sie von einem Stockwerk zum nächsten gelangen - sofern Ihr Agent die Zutrittslaubnis hat (vgl. COMPUTER-TERMINALS). Lassen Sie den Agenten auf den Aufzug zu gehen, bis das Anforderungsfeld im Umgebungsfenster gezeigt wird. Wählen Sie nun den Befehl "Gegenstand der Umgebung benutzen", um das Anforderungsfeld im Agentenfenster sehen zu können.

Drücken Sie den D-Knopf, um Zugang zum Anforderungsfeld zu haben.

CALL ELEVATOR - LIFT ANFORDERN

Einen dieser Knöpfe wählen, um einen nach oben oder unten fahrenden Aufzug anzufordern.

Kommt der Aufzug nach Anforderung in dem Stockwerk an, in dem sich der Agent befindet, so öffnen sich die Aufzugtüren. Ihr Agent hat nun fünf Sekunden Zeit, den Lift zu betreten, bevor sich die Türen wieder automatisch schließen. Im Aufzug befindet sich ein Lift-Terminal, das zur Bedienung des Aufzugs verwendet wird. Gehen Sie auf das Terminal zu, bis das Kontrollfeld im Umgebungsfenster gezeigt wird.

CORRECT CODE CONFIRMATION (CONFIRMATION CODE CORRECT)

Un voyant vert s'allume lorsque le code correct est entré.

ASCENSEURS

Ils vous permettent de vous déplacer entre les Niveaux, à condition que votre Agent ait une Autorisation de Passage (voir TERMINAUX D'ORDINATEUR). Dirigez-vous vers un Ascenseur jusqu'à ce que son Panneau d'Appel apparaisse dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECTS' (OBJETS ENVIRONNANTS). Sélectionnez la Fonction 'USE SURROUNDING OBJECT' (UTILISER OBJET ENVIRONNANT) pour voir un agrandissement du Panneau d'Appel de l'Ascenseur dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT).

Appuyez sur le Bouton D pour accéder au Panneau d'Appel de l'Ascenseur.

Sélectionnez n'importe quel Bouton pour appeler l'Ascenseur, pour monter ou descendre.

Une fois que l'Ascenseur a été appelé et qu'il arrive à l'Etage de votre Agent, sa porte s'ouvrira. Votre Agent a 5 secondes pour entrer dans l'Ascenseur avant que sa porte ne se referme. A l'intérieur de l'Ascenseur il y a un Terminal d'Ascenseur que vous utilisez pour le faire fonctionner. Dirigez-vous vers le Terminal de l'Ascenseur jusqu'à ce que son Panneau de Contrôle apparaisse dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT).

CORRECT CODE INFORMATION (CODIGO CORRECTO)

Esta luz verde se enciende si el código introducido es correcto.

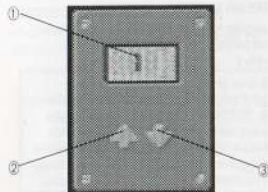
ASCENSORES (ELEVATORS)

El único medio para moverse de un nivel a otro es la condición de que el Agente posea un Salvoconducto (ver TERMINALES DE ORDENADOR). Dirígete al Ascensor para que se muestre el Panel de Llamada en la ventana 'SURROUNDING OBJECTS'. Selecciona 'USE SURROUNDING OBJECTS' para obtener un primer plano del Panel de Llamada del Ascensor en la ventana 'AGENT'S VIEW'.

Pulsa el Botón D para llegar al Panel de Llamada del Ascensor.

Selecciona uno de los botones para llamar al Ascensor listo para subir o bajar.

Cuando se le ha llamado y llega al piso en que está el Agente, la puerta se abre. El Agente tiene 5 segundos para entrar en el Ascensor antes de cerrarse la puerta. Dentro del Ascensor hay un Terminal de Ascensor que se usa para hacerlo funcionar. Dirígete hacia el Terminal de Ascensor hasta que el Panel de Control aparezca en la ventana 'SURROUNDING OBJECT'.



The Elevator Call Panel

- ① ELEVATOR'S CURRENT FLOOR
- ② CALL ELEVATOR
- ③ CALL ELEVATOR

An Elevator Terminal

Select the 'USE SURROUNDING OBJECT' Function to see a close-up of the Elevator Terminal Control Panel in the 'AGENT'S VIEW' Window. Your Agent's Smart Card is automatically shown in the 'OBJECTS HELD' Window. Select the 'USE OBJECT HELD' Function to insert the card into the Elevator Control Panel.

Press the D Button up to access the Elevator Control Panel.

Das Anforderungsfeld des Aufzugs

- ① ELEVATOR'S CURRENT FLOOR - LIFTANZEIGE
- ② CALL ELEVATOR - LIFT ANFORDERN
- ③ CALL ELEVATOR - LIFT ANFORDERN

Ein Lift-Terminal

Wählen Sie die Funktion "Gegenstand der Umgebung benutzen", um das Kontrollfeld im Agentenfenster sehen zu können. Die "Smart Card" Ihres Agenten wird nun automatisch im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt. Wählen Sie den Befehl "Mitgeführten Gegenstand benutzen", um die Karte in das Kontrollfeld eingeben zu können.

Drücken Sie den D-Knopf, um Zugriff zum Kontrollfeld zu erhalten.

Le Panneau d'Appel de l'Ascenseur

- ① ELEVATOR'S CURRENT LEVEL (ETAGE ACTUEL ASCENSEUR)
- ② CALL ELEVATOR (APPELER ASCENSEUR)
- ③ CALL ELEVATOR (APPELER ASCENSEUR)

Un Terminal d'Ascenseur.

Sélectionnez la Fonction 'USE SURROUNDING OBJECT' (UTILISER OBJET ENVIRONNANT) pour voir un agrandissement du Panneau de Contrôle du Terminal de l'Ascenseur dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT). La carte mémoire de votre Agent apparaîtra automatiquement dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU). Sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour insérer la carte dans le Panneau de Contrôle de l'Ascenseur.

Appuyez sur le Bouton D pour accéder au Panneau de Contrôle de l'Ascenseur.

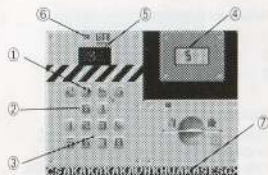
El Panel de Llamada del Ascensor

- ① ELEVATOR'S CURRENT FLOOR (POSICION ACTUAL DEL ASCENSOR)
- ② CALL ELEVATOR (LLAMAR ASCENSOR)
- ③ CALL ELEVATOR (LLAMAR ASCENSOR)

Un Terminal de Ascensor

Selecciona 'USE SURROUNDING OBJECT' para obtener un primer plano del Panel de Control del Terminal del Ascensor en la ventana 'AGENT'S VIEW'. Selecciona 'USE OBJECT HELD' para insertar la Tarjeta en el Panel de Control del Ascensor.

Pulsa el Botón D hacia arriba para llegar al Panel de Control del Ascensor.



The Elevator Control Panel

- ① UPPER FLOORS 1-5
- ② GROUND FLOOR
- ③ LOWER FLOORS 8-1
- ④ CURRENT LEVEL
- ⑤ DESTINATION LEVEL
- ⑥ SECURITY CLEARANCE APPROVAL
- ⑦ CURRENT STATUS CODE

CURRENT LEVEL

Shows the Level your Agent and the Elevator are on. Choose a destination Floor by selecting the relevant button from the 14 available.

DESTINATION LEVEL

Shows the destination Level.

Das Kontrollfeld im Aufzug

- ① UPPER FLOORS 1-5 - OBERE ETAGEN 1-5
- ② GROUND FLOOR - ERDGESCHOSS
- ③ LOWER FLOORS 8-1 - UNTERE STOCKWERKE
- ④ CURRENT LEVEL - MOMENTANES STOCKWERK
- ⑤ DESTINATION LEVEL - GEWÜNSCHTES STOCKWERK
- ⑥ SECURITY CLEARANCE APPROVAL - SICHERHEITSKONTROLLE ERFOLGREICH ABSOLVIERT
- ⑦ CURRENT STATUS CODE - MOMENTANER STATUSCODE

CURRENT LEVEL - MOMENTANES STOCKWERK

Gibt das Stockwerk an, in dem sich Agent und Lift zur Zeit befinden. Wählen Sie die Etage, auf die sich Ihr Agent begeben soll, indem Sie den entsprechenden Knopf wählen.

DESTINATION LEVEL - GEWÜNSCHTES STOCKWERK

Zeigt das Stockwerk an, in das sich Ihr Agent begeben soll.

Le Panneau de Contrôle de l'Ascenseur

- ① UPPER FLOORS 1-5 (ETAGES 1-5)
- ② GROUND FLOOR (REZ-DE-CHAUSSEE)
- ③ LOWER FLOORS 8-1 (SOUS-SOLS 8-1)
- ④ CURRENT LEVEL (NIVEAU ACTUEL)
- ⑤ DESTINATION LEVEL (NIVEAU DE DESTINATION)
- ⑥ SECURITY CLEARANCE APPROVAL (ACCORD AUTORISATION PASSAGE)
- ⑦ CURRENT STATUS CODE (CODE STATUT ACTUEL)

NIVEAU ACTUEL

Ceci indique à quel Niveau se trouvent votre Agent et l'Ascenseur. Choisissez un Etage de destination en sélectionnant le bouton correspondant parmi les 14 disponibles.

NIVEAU DE DESTINATION

Ceci indique le Niveau de destination.

El Panel de Control del Ascensor

- ① UPPER FLOORS 1-5 (PISOS SUPERIORES 1-5)
- ② GROUND FLOOR (PLANTA BAJA)
- ③ LOWER FLOORS 8-1 (PISOS INFERIORES 8-1)
- ④ CURRENT LEVEL (NIVEL ACTUAL)
- ⑤ DESTINATION LEVEL (NIVEL DE DESTINO)
- ⑥ SECURITY CLEARANCE APPROVAL (SALVOCONDUCTO CONCEDIDO)
- ⑦ CURRENT STATUS CODE (CÓDIGO DE SITUACIÓN ACTUAL)

CURRENT LEVEL (NIVEL ACTUAL)

Muestra el Nivel en que se encuentran tu Agente y el Ascensor. Escoge un Nivel de destino seleccionando el correspondiente botón de entre los 14 disponibles.

DESTINATION LEVEL

Muestra el Nivel de destino.

SECURITY CLEARANCE APPROVAL

This light will come on yellow if your Agent has Security Clearance for the destination level, if your agent does not have Clearance it will light red. You will then hear the Elevator moving before it comes to a halt at the desired Floor. Your Agent's Smart Card will automatically be returned.

AIRLOCKS

These special Security Doors separate the Warehouse, Car Park and Ground Floor. Walk up to the Airlock until its Control Panel is shown in the 'SURROUNDING OBJECT' Window.

The details of the Airlock Control Panel are as follows:



Select the 'USE SURROUNDING OBJECT' Function to see a close-up of the Airlock Control Panel in the 'AGENT'S VIEW' Window. Your Agent's Smart Card will automatically be shown in the 'OBJECTS HELD' Window. Select the 'USE OBJECT HELD' Function to insert it into the Slot.

SMART CARD SLOT

Your Agent's Smart Card is inserted here and allows the Airlock Control Panel to be used.

SECURITY CLEARANCE APPROVAL - SICHERHEITSKONTROLLE ERFOLGREICH ABSOLVIERT

Das Licht leuchtet gelb auf, wenn Ihr Agent die Zutrittslaubnis für die angegebene Etage besitzt. Nun hören Sie, wie der Lift sich bewegt, bevor er auf dem angegebenen Stockwerk zum Halt kommt. Die "Smart Card" des Agenten wird automatisch zurückgegeben.

AIRLOCKS - LUFTSCHLEUSEN

Dies sind spezielle Sicherheitstüren, die den Lagerbereich, den Parkplatz und das Erdgeschoß abriegeln. Lassen Sie den Agenten auf die Luftschleuse zugehen, bis das Kontrollfeld im Umgebungsfenster erscheint.

Eine Luftschleuse

Wählen Sie die Funktion "Gegenstand der Umgebung benutzen", um ein Bild des Kontrollfeldes im Agentenfenster sehen zu können. Die Smart Card Ihres Agenten wird nun automatisch im Fenster der mitgeführten Gegenstände gezeigt. Wählen Sie den Befehl "Mitgeführten Gegenstand benutzen", um die Karte in den dafür vorgesehenen Schlitz einschieben zu können.

SMART CARD SLOT - SCHLITZ FÜR DIE SMART CARD

Hier wird die Karte Ihres Agenten eingeschoben, damit Sie Zugang zum Kontrollfeld der Luftschleuse erhalten.

ACCORD AUTORISATION PASSAGE

Ce voyant sera jaune si votre Agent a l'Autorisation de Passage pour le Niveau de destination. Vous entendrez alors l'Ascenseur se déplacer, avant qu'il ne s'arrête à l'Etage voulu. La Carte Mémoire de votre Agent sera automatiquement rendue.

SAS

Ces Portes de Sécurité spéciales séparent l'Entrepôt, le Parking et le Rez-de-Chaussée. Dirigez-vous vers le Sas jusqu'à ce que son Panneau de Contrôle apparaisse dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT).

Sélectionnez la Fonction 'USE SURROUNDING OBJECT' (UTILISER OBJET ENVIRONNANT) pour voir un agrandissement du Panneau de Contrôle du Sas dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT). La Carte Mémoire de votre Agent sera affichée automatiquement dans la Fenêtre 'OBJECTS HELD' (OBJETS TENU). Sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour l'insérer dans la Fente.

SMART CARD SLOT (FENTE CARTE MEMOIRE)

Vous insérez la Carte Mémoire de votre Agent ici pour utiliser le Panneau de Contrôle du Sas.

SECURITY CLEARANCE APPROVAL

Esta luz se hará amarilla si el Agente tiene un Salvoconducto para acceder al Nivel de destino. Luego oírás que el Ascensor se mueve hasta llegar al piso deseado. Y la Tarjeta Electrónica se recupera automáticamente.

AIRLOCKS (COMPARTIMENTOS ESTANCOS)

Estas Puertas de Seguridad especiales separan el Almacén, el Aparcamiento y la Planta baja. Dirigete hacia el Compartimento Estanco hasta que su Panel de Control aparezca en la ventana 'SURROUNDING OBJECT'.

Un Compartimento Estanco

Selecciona 'USE SURROUNDING OBJECT' para tener un primer plano del Panel de Control del Compartimento Estanco en la ventana 'AGENT'S VIEW'. La Tarjeta Electrónica de tu Agente aparece automáticamente en la ventana 'OBJECTS HELD'. Selecciona 'USE OBJECT HELD' para introducir la Tarjeta en la Ranura.

KEYPAD

The Airlock is unlocked by entering the correct four-digit code. Select these numbers to form a code.

CODE TO BE ENTERED

As the numbers are selected they appear here.

ENTER CODE

Select this button to enter the Airlock code.

CORRECT CODE CONFIRMATION

When the correct code is entered, this red light comes on.

OPEN AIRLOCK DOOR

Select this to open the Airlock Door and automatically retrieve your Agent's Smart Card.

COMPUTER TERMINALS



These have four functions which include increasing your Agent's Security Clearance and recharging the Power Suit. Walk up to a

Computer Terminal until its Monitor is shown in the 'SURROUNDING OBJECT' Window.

Select the 'USE SURROUNDING OBJECT' Function to see a close-up of the Computer Terminal Monitor in the 'AGENT'S VIEW' Window. Your Agent's Smart Card will automatically be shown in the 'OBJECT HELD' Window. Select the 'USE OBJECT HELD' Function to insert the Smart Card into the Computer Terminal.

Press the D Button up to access the Computer Terminal Monitor.

Press the Start Button to quit the Computer Terminal.

KEYPAD - ZIFFERNFELD

Durch Eingabe der richtigen vier Ziffern wird die Luftschleuse geöffnet. Setzen Sie den Code aus diesen Ziffern zusammen.

CODE TO BE ENTERED - EINGEGEBENER CODE

Die für den Code gewählten Ziffern werden hier gezeigt.

ENTER CODE - CODE EINGEBEN

Wählen Sie diesen Knopf, um den Code einzugeben.

CORRECT CODE CONFIRMATION - BESTÄTIGUNG DES KORREKTEN CODES

Wurde der richtige Code eingegeben, so leuchtet ein rotes Licht auf.

OPEN AIRLOCK DOOR - LUFTSCHLEUSENTÜR ÖFFNEN

Wählen Sie diese Funktion, um die Tür der Luftschleuse zu öffnen und die "Smart Card" wieder an sich zu nehmen.

COMPUTER-TERMINALS



Diese Terminals haben vier verschiedene Funktionen, u.a. die Zutrittslaubnis Ihres Agenten zu erweitern und den Power-Anzug aufzuladen. Lassen Sie den Agenten auf eines der Computer-Terminals zugehen, bis der Monitor im Umgebungsfenster gezeigt wird.

Wählen Sie die Funktion "Gegenstand der Umgebung benutzen", um ein Bild des Computermonitors im Agentenfenster sehen zu können. Im Fenster der mitgeführten Gegenstände

KEYPAD (CLAVIER NUMERIQUE)

Vous déverrouillez le Sas en entrant le code à quatre chiffres correct. Sélectionnez ces chiffres pour composer un code.

CODE TO BE ENTERED (CODE A ENTRER)

Les chiffres que vous sélectionnez apparaissent ici.

ENTER CODE (ENTRER CODE)

Sélectionnez ce bouton pour entrer le code du Sas.

CORRECT CODE CONFIRMATION (CONFIRMATION CODE CORRECT)

Lorsque le code correct est entré, ce voyant rouge s'allume.

OPEN AIRLOCK DOOR (OUVRIRE PORTE DU SAS)

Vous sélectionnez ceci pour ouvrir la Porte du Sas et récupérer automatiquement la Carte Mémoire de votre Agent.

TERMINAUX D'ORDINATEUR



Ceux-ci ont quatre fonctions, dont l'augmentation des Autorisations de Passage et la recharge de la Combinaison d'Energie. Dirigez-vous vers un Terminal d'Ordinateur jusqu'à ce que son Moniteur apparaisse dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT).

KEYPAD

El Compartimento se abre al introducir el código correcto de cuatro números. Selecciónalos para formar un código.

CODE TO BE ENTERED

Aquí es dónde aparecen los números seleccionados.

ENTER CODE

Selecciona este botón para introducir el código del Compartimento.

CORRECT CODE INFORMATION

Al introducir el código correcto se enciende la luz roja.

OPEN AIRLOCK DOOR (ABRIR PUERTA DE COMPARTIMENTO)

Selecciona esta función para abrir la Puerta del Compartimento y recuperar automáticamente la Tarjeta Electrónica del Agente.

COMPUTER TERMINALS



Tienen cuatro funciones, entre ellas ampliar el Salvoconducto y recargar el Dinamotraje. Dirígete hacia el Terminal del Ordenador hasta que el monitor aparezca en la ventana de 'SURROUNDING OBJECT'.



The Computer Terminal Monitor

- ① SMART CARD SLOT
- ② AGENT'S CURRENT SECURITY CLEARANCE
- ③ FALSE ALARM
- ④ INTRUDER ALERT
- ⑤ UPDATE ACCESS

SMART CARD SLOT

Your Agent's Smart Card is inserted here and allows the Computer Terminal to be used.

wird nun automatisch die "Smart Card" Ihres Agenten gezeigt. Wählen Sie die Funktion "Mitgeführten Gegenstand benutzen", um die Karte in das Terminal einschieben zu können. Drücken Sie den D-Knopf, um Zugang zum Computermonitor zu erhalten. Drücken Sie den Startknopf, um das Computer-Terminal zu schließen.

Der Monitor des Computer-Terminals

- ① SMART CARD SLOT - SCHLITZ FÜR DIE SMART CARD
- ② AGENT'S CURRENT SECURITY CLEARANCE - MOMENTANE ZUTRITTSERLAUBNIS
- ③ FALSE ALARM - FALSCHER ALARM
- ④ INTRUDER ALERT - ACHTUNG EINDRINGLING
- ⑤ UPDATE ACCESS - ZUGANG ERWEITERN

SMART CARD SLOT - SCHLITZ FÜR DIE SMART CARD

Hier wird die Karte des Agenten eingeschoben, damit das Terminal benutzt werden kann.

Sélectionnez la Fonction 'USE SURROUNDING OBJECT' (UTILISER OBJET ENVIRONNANT) pour voir un agrandissement du Moniteur du Terminal de l'Ordinateur dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT). La Carte Mémoire de votre Agent apparaîtra automatiquement dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU). Sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU) pour insérer la Carte Mémoire dans le Terminal de l'Ordinateur.

Appuyez sur le Bouton D en haut pour accéder au Moniteur du Terminal de l'Ordinateur.

Appuyez sur le Bouton Start pour quitter le Terminal de l'Ordinateur.

Le Moniteur du Terminal de l'Ordinateur

- ① SMART CARD SLOT (FENTE CARTE MEMOIRE)
- ② AGENT'S CURRENT SECURITY CLEARANCE (AUTORISATION DE PASSAGE ACTUELLE DE L'AGENT)
- ③ FALSE ALARM (FAUSSE ALERTE)
- ④ INTRUDER ALERT (ALERTE A L'INTRUS)
- ⑤ UPDATE ACCESS (MISE A JOUR ACCES)

FENTE CARTE MEMOIRE

Vous insérez la Carte Mémoire de votre Agent ici pour utiliser le Terminal de l'Ordinateur.

Selecciona 'USE SURROUNDING OBJECT' para tener un primer plano del Monitor del Terminal de Ordenador en la ventana de 'AGENT'S VIEW'. La Tarjeta Electrónica del Agente aparece automáticamente en la ventana de 'OBJECT HELD'. Selecciona 'USE OBJECT HELD' para insertar la Tarjeta Electrónica en el Terminal del Ordenador.

El Monitor del Terminal de Ordenador

- ① SMART CARD SLOT (RANURA PARA TARJETA ELECTRÓNICA)
- ② AGENT'S CURRENT SECURITY CLEARANCE (SALVOCONDUCTO ACTUAL DEL AGENTE)
- ③ FALSE ALARM (FALSA ALARMA)
- ④ INTRUDER ALERT (ALERTA INTRUSO)
- ⑤ UPDATE ACCESS (AMPLIAR ACCESO)

SMART CARD SLOT

La Tarjeta Electrónica de tu Agente se introduce aquí, lo que posibilita el uso del Terminal de Ordenador.

AGENT'S CURRENT SECURITY CLEARANCE

Your Agent's Security Clearance determines which Floors in the UCC Building can be visited via the Elevators. The higher the number, the more Floors can be accessed. The only way to increase your Agent's Security Clearance is to use the 'UPDATE ACCESS' Function.

FALSE ALARM

Reset the Alarm System and replace all Objects in the Building.

INTRUDER ALERT

Force the Alarm System to sound and throw the Building into a state of confusion.

UPDATE ACCESS

Update your Agent's Security Clearance by one level only. The Elevator can now be used to access other Floors.

RECHARGING YOUR POWER SUIT

With the Computer Terminal Monitor shown in the 'AGENT'S VIEW' Window, bring the Power Lead into the 'OBJECT HELD' Window and select the 'USE OBJECT HELD' Function. The Power Suit will be recharged in a split second and the Computer Terminal link will be severed. Your Agent's Smart Card is automatically returned.

AGENT'S CURRENT SECURITY CLEARANCE - MOMENTANE ZUTRITTSERLAUBNIS

Dieser Wert bestimmt, für welche Etagen des UCC-Gebäudes Ihr Agent per Lift Zugang durch das Sicherheitssystem hat. Je höher der Wert, desto mehr Etagen können durchsucht werden. Das einzige Mittel, um die Zutrittslaubnis Ihres Agenten zu erweitern, ist die Benutzung der Funktion "Zugang erweitern".

FALSE ALARM - FALSCHER ALARM

Stellen Sie das Alarmsystem neu ein und alle Gegenstände im Gebäude wieder an ihren Platz.

INTRUDER ALERT - ACHTUNG EINDRINGLING

Lösen Sie das Alarmsystem aus und bringen Sie das Gebäude in heillose Verwirrung.

UPDATE ACCESS - ZUGANG ERWEITERN

Erweitern Sie die Zutrittslaubnis um einen Level. Der Lift kann nun für den Zugang zu weiteren Etagen benutzt werden.

RECHARGING YOUR POWER SUIT - AUFLADUNG DES POWER-ANZUGS

Wenn der Computermonitor im Agentenfenster gezeigt wird, bringen Sie das Energiekabel in das Fenster der mitgeführten Gegenstände und wählen die Funktion "Mitgeführten Gegenstand benutzen". Der Power-Anzug wird nun in Zehntelsekunden aufgeladen und die Verbindung mit dem Computer-Terminal abgebrochen. Die "Smart Card" wird automatisch an Ihren Agenten zurückgegeben.

AUTORISATION DE PASSAGE ACTUELLE DE L'AGENT

L'Autorisation de Passage de votre Agent détermine les Etages du Bâtiment UCC où vous pouvez aller en empruntant les Ascenseurs. Plus le nombre est grand, plus il y a d'Etages accessibles. Le seul moyen d'augmenter le nombre d'Autorisations de Passage de votre Agent est d'utiliser la Fonction 'UPDATE ACCESS' (MISE A JOUR ACCES).

FAUSSE ALERTE

Ceci rebranche le Système d'Alarme et remplace tous les Objets dans le Bâtiment.

ALERTE A L'INTRUS

Ceci déclenche le Système d'Alarme et plonge le Bâtiment dans la confusion.

MISE A JOUR ACCES

Ceci met à jour l'Autorisation de Passage de votre Agent, mais d'un seul niveau. Vous pouvez maintenant utiliser l'Ascenseur pour avoir accès à d'autres Etages.

RECHARGER VOTRE COMBINAISON D'ENERGIE

Si le Moniteur du Terminal de l'Ordinateur est affiché dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT), placez le Câble d'Energie dans la Fenêtre 'OBJECT HELD' (OBJET TENU) et sélectionnez la Fonction 'USE OBJECT HELD' (UTILISER OBJET TENU). La Combinaison d'Energie sera rechargée très vite et le lien avec le Terminal de l'Ordinateur sera coupé. La Carte Mémoire de votre Agent est automatiquement rendue.

AGENT'S CURRENT SECURITY CLEARANCE

El Salvoconducto del Agente determina los Pisos de UCC a los que se puede acceder por medio del Ascensor. Cuanto más alto es el número, más Pisos son accesibles. La única forma de ampliar el Salvoconducto del Agente es usando 'UPDATE ACCESS'.

FALSE ALARM

Vuelve a instalar la alarma y recoloca todos los Objetos del Edificio.

INTRUDER ALERT

Hace sonar la alarma creando la confusión en el Edificio.

UPDATE ACCESS

Para actualizar el Salvoconducto del Agente en un Nivel más. Ahora el Ascensor se puede usar para llegar a otros Pisos.

RECARGAR EL DINAMOTRAJE

Con el Monitor del Terminal de Ordenador en la ventana de 'AGENT'S VIEW', muestra el Conductor de Energía en la ventana de 'OBJECT HELD' y selecciona 'USE OBJECT HELD'. El Dinamotraje se recargará al instante y se interrumpirá el contacto con el Terminal del Ordenador. La Tarjeta Electrónica se recuperará automáticamente.

FUSE BOXES

The power to the Building can be stopped by cutting the Fuses. Walk up to a Fuse Box until it is shown in the 'SURROUNDING OBJECT' Window. Select the 'USE SURROUNDING OBJECT' Function to see a close-up of the inside of the Fuse Box in the 'AGENT'S VIEW' Window.

Each Level of the Building except the Car Park has its own Fuse. Select the button under the Fuse to cut the power to that Level. Note that the Fuses are not marked in any way so experimentation is required to find out which is which. A Fuse removed in this way can be replaced by either your Agent or a Guard. To permanently cut the building's power, use a Grenade or Bomb. When a level's power is cut, all the lights go out. Only the Robotic Guards and Agents using the Vision-Enhancing Visor can still see.

---Zodiac Central---

No photographic
data available.

FUSE BOXES - SICHERUNGSKASTEN

Die Energieversorgung des Gebäudes kann unterbrochen werden, indem Sie die Sicherungen herausnehmen. Lassen Sie den Agenten auf einen der Sicherungskästen zugehen, bis der Kasten im Umgebungsfenster gezeigt wird. Wählen Sie nun den Befehl "Gegenstand der Umgebung benutzen", um ein Bild des Inneren des Sicherungskastens im Agentenfenster sehen zu können.

Jede Etage des Gebäudes außer dem Parkplatz hat ihre eigene Sicherung. Wählen Sie den Knopf unter der Sicherung, um die Energiezufuhr für diesen Level zu unterbrechen. Beachten Sie, daß die Sicherungen nicht beschriftet sind. Sie müssen eben ein bißchen herumprobieren, bis Sie die richtige Sicherung gefunden haben. Eine auf diese Weise herausgenommene Sicherung kann entweder von Ihrem Agenten oder einem Wächter wieder eingesetzt werden. Um die Energiezufuhr des Gebäudes völlig zu unterbrechen, sollten Sie ein Granate oder eine Bombe verwenden. Ist die Energiezufuhr für eine Etage unterbrochen, so gehen alle Lichter aus. Nur die Roboterwächter und Agenten mit einem Visier können sich in der Dunkelheit zurechtfinden.

BOITE A FUSIBLES

Vous pouvez couper l'électricité du Bâtiment en débranchant les Fusibles. Dirigez-vous vers une Boîte à Fusibles jusqu'à ce qu'elle apparaisse dans la Fenêtre 'SURROUNDING OBJECT' (OBJET ENVIRONNANT). Sélectionnez la Fonction 'USE SURROUNDING OBJECT' (UTILISER OBJET ENVIRONNANT) pour voir un agrandissement de l'intérieur de la Boîte à Fusibles dans la Fenêtre 'AGENT'S VIEW' (VUE AGENT).

Tous les Niveaux du Bâtiment, à l'exception du Parking, ont leur propre Fusible. Sélectionnez le bouton sous le Fusible pour couper l'électricité de ce Niveau. Remarque: les Fusibles ne sont pas identifiables, vous devez donc faire des essais pour savoir celui qui correspond au Niveau désiré. Si un Fusible est retiré de cette manière, vous pouvez le remettre, avec votre Agent ou un Garde. Pour couper définitivement l'électricité du Bâtiment, utilisez une Grenade ou une Bombe. Lorsque l'électricité d'un Niveau est coupée, toutes les lumières s'éteignent. Seuls les Gardes Robots et les Agents utilisant la Visière d'Amélioration de Vue pourront encore voir.

CAJAS DE FUSIBLES

El suministro de energía del Edificio se puede interrumpir fundiendo los fusibles. Dirígete hacia una de las Cajas de Fusibles hasta que ésta aparezca en la ventana de 'OBJECT HELD'. Selecciona 'USE SURROUNDING OBJECT' para obtener un primer plano del interior de la Caja de Fusibles mostrado en la ventana de 'AGENT'S VIEW'.

Cada Nivel del Edificio, excepto el Aparcamiento, tiene su propio Fusible. Selecciona el botón que hay debajo del Fusible para cortar la corriente en ese Nivel. Verás que los Fusibles no están marcados así que tendrás que hacer pruebas para averiguar cuál es cuál. Un Fusible que se ha quitado de esa forma puede ser recolocado por el Agente o por un Guarda. Para cortar el suministro permanentemente en el Edificio, usa una Granada o una Bomba. Cuando se corta la corriente en un nivel, las luces se apagan. Los únicos que pueden ver son los Guardas-Robot y los Agentes por medio del Visor de Refuerzo.

THE ALARM

When the Alarm is set off, the orange Alarm Lights in the ceiling flash, a siren sounds, and all Security Doors are locked and cannot be opened - even by entering the correct code - until the Alarm is reset. Any Guards on the Level will then hunt your Agent down. Note that Automatic Doors are not affected by the Alarm.



An orange Alarm Light

GAS

Watch out! Sometimes Tranquilliser Gas is pumped into the air. The Gas slows your Agent down and their vision darkens. If your Agent doesn't have a Gas Mask, move as far away from the sound of the Gas as possible. Use the MediKit to inject a fast-acting antidote.

DAS ALARMSYSTEM

Wenn ein Alarm ausgelöst wurde, beginnen die orangenen Alarmlichter an der Decke zu blinken und eine Sirene ertönt, worauf alle Sicherheitstüren verriegelt werden und - auch durch Eingabe des richtigen Codes - nicht mehr geöffnet werden können, bis das Alarmsystem neu eingestellt wird. Auf der entsprechenden Etage befindliche Wächter machen sich daraufhin auf die Suche nach dem Eindringling. Beachten Sie, daß die automatischen Türen nicht vom Alarm betroffen sind.



Ein oranges Warnlicht

GAS

Vorsicht! Manchmal wird Beruhigungsgas in die Räume gepumpt. Das Gas verlangsamt die Reaktionen Ihres Agenten und beeinträchtigt seine Wahrnehmung. Besitzt Ihr Agent keine Gasmaske, so bewegen Sie ihn so weit wie möglich vom Geräusch des ausströmenden Gases weg. Verwenden Sie eine der Kapseln im Medizinkofferchen, um die Wirkung des Gases auszuschalten.

L'ALARME

Lorsque l'Alarme est coupée, les Voyants d'Alarme oranges, au plafond, clignotent, une sirène retentit, toutes les Portes de Sécurité sont verrouillées et ne peuvent être ouvertes - même si vous entrez le code correct - jusqu'à ce que l'Alarme soit éteinte. Tous les Gardes de ce Niveau commenceront à pourchasser votre Agent. Remarque: l'Alarme n'affecte pas les Portes Automatiques.



Un Voyant d'Alarme orange

GAZ

Faites attention! Quelquefois un Gaz Tranquillisant est mélangé à l'air. Le Gaz ralentit votre Agent et sa vue s'assombrit. Si votre Agent n'a pas de Masque à Gaz, éloignez-vous autant que possible du Gaz. Utilisez le Kit Médical pour vous injecter un antidote rapide.

LA ALARMA

Al sonar la alarma, las Luces de Alarma anaranjadas emiten destellos, suena una sirena y todas las Puertas de Seguridad se cierran, sin que puedan abrirse, ni siquiera con el código correcto. Y así permanecen hasta que cesa la Alarma. Los Guardas que estén en ese Nivel irán a la caza de tu Agente. Pero la alarma no afecta a las Puertas Automáticas.



Una Luz de Alarma anaranjada
GAS

¡Cuidado! A veces se bombea Gas Adormecedor en el ambiente. El Gas hace más torpe al agente y su vista se nubla. Si el Agente no tiene una Máscara Antigas, hazle alejarse del sonido del gas cuanto sea posible. Y usa el Medikit para inyectarle un antidoto de acción rápida.

APPENDIX FOUR

THE UCC GUARDS

There are two types of Guard: Robotic and Organic. They are all armoured. Some Guards open and close the Doors, some of them use the Elevators, and some replace Fuses. They all make noises so listen out.

ROBOTIC GUARDS

UCC-RG:001/A



The weakest Robotic Guards in the Building. They often ignore your Agent but they will attack if the Alarm has been triggered or if your Agent is in this Robotic Guard's path.

THE SENTRY



The biggest Robotic Guards in the Building protect corridors, junctions and important rooms. Shoot a Sentry before it shoots your Agent!

ANHANG VIER

DIE WÄCHTER IM UCC-GEBÄUDE

Es gibt zwei verschiedene Gruppen von Wächtern im Gebäude - Roboter und organische Wächter. Alle Wächter sind bewaffnet. Einige Wächter können Türen öffnen und schließen, andere benutzen die Lifts und einige können Sicherungen ersetzen. Geben Sie acht, ob Sie einen der Wächter herankommen hören können, denn sie sind nicht gerade sehr leise.

ROBOTERWÄCHTER

UCC-RG:001/A



Die schwächsten Roboter im Gebäude. Oft ignorieren sie Eindringlinge, doch greifen sie an, wenn der Alarm ertönt oder Ihr Agent ihnen genau über den Weg läuft.

SENTRY



Der größte der Roboter im Gebäude bewacht Korridore, Flure und wichtige Räume. Schießen Sie auf ihn, bevor er Ihren Agenten trifft.

ANNEXE QUATRE

LES GARDES UCC

Il y a deux sortes de Gardes: Robotiques et Organiques. Ils ont tous une Armure. Certains Gardes ouvrent et ferment les Portes, certains utilisent les Ascenseurs et d'autres changent les Fusibles. Vous pouvez tous les reconnaître au bruit qu'ils font.

GARDES ROBOTIQUES

UCC-RG:001/A



Ce sont les Gardes les moins forts de tout le Bâtiment. En général, ils ignoreront votre Agent, mais il l'attaqueront si l'Alarme a été déclenchée ou si votre Agent est sur leur chemin.

LA SENTINELLE



Ce sont les plus grands Gardes Robotiques du Bâtiment protégeant les couloirs, les jonctions et les salles importantes. Tirez sur la Sentinelle avant qu'elle ne tire sur votre Agent!

APÉNDICE CUATRO

LOS GUARDAS DE UCC

Hay dos tipos: Orgánico y Robótico. Todos los guardas están dotados de armadura. Unos abren las Puertas, otros usan los Ascensores, y otros reponen Fusibles. Todos ellos hacen ruido, así que esté atento al tanto.

GUARDAS-ROBOT

UCC-RG:001/A



Son los Guardas-Robot más inofensivos de todo el edificio. Casi nunca prestarán atención a tu Agente, pero si la Alarma empieza a sonar y el Agente se cruza en su camino le atacarán.

LOS CENTINELAS



El tipo de Guarda-Robot más grande. Protegen pasillos, rellanos y salas importantes. ¡Disparales antes de que ellos disparan a tu Agente!

REPAIR SPIDER



It crawls around the ceiling looking for damaged Alarm Lights to repair. Repair Spiders sometimes fall to the floor and explode, but

sometimes they come in search of your Agent...

PROTOTYPE NK



The deadliest type of Robotic Guard in the Building. If it is injured it will shut down to repair itself. Beware; it could recover at any moment.

ORGANIC GUARDS

HUMANS

They are paid a bonus for every intruder they kill which is why they go mad when they see your Agent. They also blow up when injured beyond repair.

---Zodiac Central---

No photographic
data available.



REPARATURSPINNE



Kriechen auf der Suche nach kaputten Warnleuchten an der Decke entlang. Manchmal fallen sie zu Boden und explodieren, und manchmal begeben sie sich auf die Suche nach Ihrem Agenten...

PROTOTYP NK



Der gefährlichste aller Roboterwächter. Wird er verletzt, so schaltet er sich zur Reparatur aus. Vorsicht: er kann in wenigen Sekunden wieder einsatzbereit sein!

ORGANISCHE WÄCHTER MENSCHLICHE BEWACHER

Für jeden getöteten Eindringling erhalten die Bewacher einen Bonus. Deshalb sind sie wie verrückt hinter Ihrem Agenten her. Werden sie so schwer verletzt, daß Hilfe unmöglich scheint, dann explodieren sie.

ARAINÉE DE REPARATION



Elle se promène sur le plafond à la recherche des Voyants d'Alarme endommagés qu'elle pourra réparer. Parfois, les Araignées de

Réparation tombent au sol et explosent, mais quelquefois elles se lancent à la recherche de votre Agent...

PROTOTYPE NK



C'est le type de Gardes Robotiques le plus dangereux du Bâtiment. S'il est blessé, il s'éteindra pour se réparer tout seul. Attention: il pourra se rétablir à tout moment.

GARDES ORGANIQUES HUMAINS

Ils reçoivent un bonus à chaque fois qu'ils tuent un intrus, ils seront donc fous de joie lorsqu'ils verront votre Agent. Par ailleurs, ils explosent lorsque leurs blessures ne peuvent être réparées.

ARAÑA OBRERA



Se desliza por los techos buscando Luces de Alarma para reparar. Las Arañas Obreras a veces caen del techo y explotan, y otras veces van tras tu Agente ...

PROTOTYPE NK



El tipo de Guarda-Robot más peligroso del Edificio. Al ser herido se encierra en sí mismo para arreglar sus desperfectos. ¡Atento! Puede recuperarse en cualquier momento.

GUARDAS ORGÁNICOS HUMANOS

Cobran un plus por cada intruso que matan, es por eso que se ponen como locos al ver a tu Agente. Explotan cuando sus heridas no admiten reparación.

THE ALIEN



A lethal Organic Guard. You will probably hear it before it is visible. The Alien moves fast and uses the Doors, so watch out.

BLOBS



They were once used for cleaning the Building until they joined to form a new organism which attempts to eat almost everything in its path.

Blobs can seep through floors and ceilings and are thought to be indestructible.

CRABS



There are two types which both look the same. One Crab doesn't actually exist. It's a harmless holographic image but it may be obscuring something which isn't! The other Crab usually guards the Fuse Boxes - and it bites!

ALIEN



Eine Begegnung mit ihm ist oft tödlich. Wahrscheinlich können Sie ihn hören, bevor er sichtbar wird. Er bewegt sich schnell und kann die Sicherheitstüren bedienen, also Vorsicht!

BLOBS



Diese wurden einst zur Reinigung des Gebäudes eingesetzt, bis sie sich zu einem neuen Organismus verbanden, der mehr oder weniger

alles frisst, was ihm über den Weg läuft. Blobs können sich durch Decken und Böden zwängen und werden allgemein als unzerstörbar angesehen.

KRABBen



Es gibt zwei verschiedene Arten, die jedoch gleich aussehen. Die eine Art existiert genau genommen gar nicht. Sie ist nur ein harmloses Hologramm, kann aber etwas überdecken, das nicht so harmlos ist! Die andere Art bewacht normalerweise die

Sicherungskästen - und beißt!

L'ALIEN



Garde Organique très dangereux. Vous l'entendrez certainement avant de le voir. Méfiez-vous, l'Alien se déplace rapidement et utilise les Portes.

BLOBS



On les utilisait autrefois pour nettoyer le Bâtiment. Ils composent maintenant un nouvel organisme qui mange pratiquement tout ce qu'il trouve sur son passage. Les Blobs peuvent filtrer à travers les sols et les plafonds, et ils sont dits indestructibles.

CRABES



Il y a deux types semblables. L'un des Crabes n'existe pas réellement. C'est une image holographique inoffensive qui peut, cependant, masquer quelque chose qui ne l'est pas! L'autre Crab garde généralement la Boîte à Fusibles - et il pince!

EL ALIENIGENA



Un Guarda Orgánico letal. Probablemente lo oírás antes de verlo. Se mueve rápido y utiliza las puertas ¡estáte al loro!

MANCHAS



En un tiempo se usaron para limpiar el Edificio y luego se unieron para formar un organismo que pretende devorar todo lo que encuentra a su paso. Las Manchas se filtran a través de suelos y techos y se las considera indestructibles.

CANGREJOS



Hay dos tipos de apariencia similar, pero uno de ellos no existe: es simplemente una imagen holográfica inofensiva, aunque podría ocultar algo realmente peligroso. El otro Cangrejo se encarga de vigilar las Cajas de Fusibles ¡y muerde!

APPENDIX FIVE ADVICE

Your first objective should be to find a Computer Terminal and increase your Agent's Security Clearance so the Level below can be explored.

Automatic Doors are triggered by Pressure Pads on the floor. Remember this when flying with the Jetpack.

Remember: the Jetpack, Visor and Backpack Computer use power the whole time they are functioning.

Fight with your Agent's back to a wall but try to keep an escape route clear just in case they need to run for it.

Shoot Cameras and Infra-Red Beam Projectors from a distance. They have limited ranges and destroying them does not set off the Alarm.

The Infra-Red Beams can be seen with the Vision-Enhancing Visor set to Infra-Red. It is possible to jump the Infra-Red Beams. Take a run-up first!

The Backpack Computer is useful but it's also worth making your own map of the Building's Floors to find your way around.

DON'T bother shooting the orange Alarm Lights in the ceiling. It won't stop the Alarm.

DON'T rush around in a panic - your Agent may trigger the Alarm.

DON'T wait until the last minute to recharge your Agent's Energy or Power. You may not get the chance if your Agent is attacked.

ANHANG FÜNF HINWEISE UND TIPS

Bei diesem Spiel sollten Sie zuerst einmal versuchen, einen Computer-Terminal zu finden und die Zutrittslaubnis Ihres Agenten zu erweitern, damit das darunterliegende Stockwerk erforscht werden kann.

Automatische Türen werden durch die in den Boden eingelassenen Druckkissen betätigt. Daran sollten Sie denken, wenn Sie Ihren Agenten mit dem Jetpack durch die Luft fliegen lassen. Denken Sie daran, daß Jetpack, Visier und Rucksack-Computer bei Betrieb Energie verbrauchen.

Lassen Sie Ihren Agenten mit dem Rücken zur Wand kämpfen, doch halten Sie jederzeit einen Fluchtweg offen, für den Fall, daß er sich aus dem Staub machen muß.

Schießen Sie aus der Entfernung auf Kameras und Infrarotstrahlen. Diese Einrichtungen haben nur einen beschränkten Wirkungsradius und sie lösen bei ihrer Zerstörung keinen Alarm aus.

Die Infrarotstrahlen können mit Hilfe des Visiers sichtbar gemacht werden. Es ist möglich, über die Strahlen hinwegzuspringen. Doch sollten Sie dazu Anlauf nehmen.

Der Rucksack-Computer ist nützlich, aber Sie sollten trotzdem eine eigene Karte der verschiedenen Etagen des Gebäudes anfertigen, damit Sie sich zurechtfinden können.

Machen Sie sich nicht die Mühe, die orangen Warnlampen an der Decke kaputtzuschießen. Dadurch schalten Sie das Alarmsystem nicht aus. Rennen Sie nicht in Panik umher - dadurch kann ein Alarm ausgelöst werden.

Warten Sie nicht bis zur letzten Minute, um die Energie des Agenten neu aufzuladen oder aufzufrischen. Wenn der Agent angegriffen wird, kann es dafür zu spät sein.

ANNEXE CINQ CONSEILS

Votre premier objectif devrait être de trouver un Terminal d'Ordinateur pour augmenter le nombre d'Autorisations de Passage de votre Agent, vous pourrez ainsi explorer le Niveau inférieur.

Vous ouvrez les Portes Automatiques grâce aux Coussinets de Pression au sol. Ne l'oubliez pas lorsque vous utilisez le Pack à Réaction.

N'oubliez pas que le Pack à Réaction, la Visière et l'Ordinateur Portable utilisent de l'Energie pendant leur fonctionnement.

Mettez votre Agent dos au mur pour combattre, mais essayez de conserver une issue de secours au cas où il en aurait besoin.

Tirez à distance sur les Caméras et Projecteurs de Faisceau à Infrarouge. Leur portée est limitée et leur destruction ne déclenche pas l'Alarme.

Vous pouvez voir les Faisceaux à Infrarouges en réglant votre Visière d'Amélioration de Vue sur Infrarouge. Il est possible de sauter par dessus les Faisceaux à Infrarouges. Vous devez vous élaner avant de le faire!

L'Ordinateur Portable est utile, mais nous vous conseillons de faire votre propre carte des Etages du Bâtiment pour ne pas vous perdre.

NE prenez PAS la peine de tirer sur les Voyants d'Alarme oranges au plafond, cela n'arrêtera pas l'Alarme.

NE vous précipitez PAS, votre Agent pourrait déclencher l'Alarme.

N'attendez PAS la dernière minute pour recharger l'Energie ou la Puissance de votre Agent. Il est possible que vous ne puissiez pas le faire si votre Agent est attaqué.

APÉNDICE CINCO CONSEJOS

Tu primer objetivo debería ser encontrar un Terminal de Ordenador y ampliar el Salvoconducto de tu Agente de forma que pueda explorar el Nivel inferior.

Las Puertas Automáticas se abren accionadas por Puntos de Presión colocados en el suelo. Recuérdalo cuando vuelas con el Propulsor.

Recuerda que el Propulsor, el Visor y el Ordenador Portátil consumen energía sin cesar mientras están en funcionamiento.

Haz que tu Agente luche protegiendo su espalda contra una pared, pero intenta mantener accesible una vía de escape en caso de que tenga que correr.

Dispara a las Cámaras y Proyectores de Infra-Rojos desde lejos. Su radio de acción es limitado y al destruirlos se evita que salte la Alarma.

Los Rayos Infra-Rojos se pueden detectar con el Visor de Refuerzo en su Función de Infra-Rojo. Es posible saltárselos, pero mejor que te prepares.

El Ordenador Portátil es útil, pero también vale la pena hacerse un mapa de los Pisos del Edificio para saber por dónde se anda.

No te molestes en destruir las Luces de Alarma anaranjadas del techo, así no conseguirás evitar la Alarma.

No te precipites cuando estés muerto de miedo. Tu Agente podría activar la Alarma.

No esperes hasta el último momento para reponer las Fuerzas o recargar la Energía de tu Agente, porque si le atacan podrías no contarlos.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
- 2 Do not bend!
- 3 Do not subject to any violent impact!
- 4 Do not expose to direct sunlight!
- 5 Do not damage or disfigure!
- 6 Do not place near any high temperature source!
- 7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



HANDBABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Vor Hitze schützen!
 - 7 Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seilenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei tangeren Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNING: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projektierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La Cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive System.

Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas mouiller.
 - 2 Ne pas plier.
 - 3 Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - 4 Ne pas exposer au soleil.
 - 5 Ne pas abîmer.
 - 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - 7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser. Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
 - 2 ¡No doblarlo!
 - 3 ¡No darle golpes violentos!
 - 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

③



USO DI QUESTA CARTUCCIA

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive.

Per un uso appropriato

- 1 Non bagnarla!
 - 2 Non plegarla!
 - 3 Evitare i colpi violenti!
 - 4 Non esporla alla luce diretta del sole!
 - 5 Non danneggiarla o colpirla!
 - 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - 7 Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

④



KASSETTSKÖTSEL

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive System.

Korrekt kassettskötsel

- 1 Akta för fukt och vatten!
 - 2 Får ej vikas!
 - 3 Får ej utsättas för stötar!
 - 4 Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - 5 Öppna dem ej eller skada dem!
 - 6 Förvaras ej nära värmekälla!
 - 7 Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig – torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
 - Efter användandet sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektmottagare och storbilds tv. stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången när bilden visas på detta slags tv. bildskärmar.

⑤



BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is u uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

- 1 Maak hem niet nat!
 - 2 Buig hem niet!
 - 3 Stoot er niet ha'd tegenaan!
 - 4 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - 5 Beschadig of verbulg hem niet!
 - 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - 7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen bij vende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vernijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

⑥



TÄMÄN KASETTIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System jargestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- 1 Älä kostuta veteen!
 - 2 Älä taivuta!
 - 3 Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - 4 Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - 5 Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - 6 Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
 - 7 Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensimille, ym
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pohmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja euttain pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se että pysäytely kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvä kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken toistorilla Välta toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

⑦



Virgin Games reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin Games makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

Virgin Games behält sich das Recht vor, an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt jederzeit und ohne vorherige Mitteilung Verbesserungen vorzunehmen. Virgin Games gibt bezüglich des Handbuchs, seiner allgemeinen und handelsüblichen Qualität oder Eignung für irgendeinen Zweck keine direkten oder implizierten Garantien.

Virgin Games se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Virgin Games se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Games no otorga ningún tipo de garantías, ya sean expresas o implícitas, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad, o adecuación para cualquier fin específico.

La Virgin games si riserva il diritto di migliorare in qualsiasi momento e senza avviso, il prodotto descritto in questo manuale. La Virgin Games non fa garanzie espressive o implicite e per qualsiasi intento in relazione a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità o condizione.

Virgin Games förbehåller sig rätten till att göra förbättringar i den produkt som beskrivits i denna manual, när som helst utan förvarning. Virgin Games ger inga garantier uttryckta eller antagna, avseende denna manual, dess kvalitet, säljbarhet, eller lämplighet för något speciellt ändamål.

Virgin Games houdt zich het recht voor ten alle tijde veranderingen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding beschreven wordt, zonder dat dit aankondigd hoeft te worden. Virgin Games geeft nadrukkelijk geen garanties wat betreft deze handleiding, de handelbaarheid ervan of geschiktheid voor een bepaald doel.

Virgin Games pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta. Virgin Games ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

Patents: U.S. Nos 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No.80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No.88-4302;
Singapore No. 88-155; Japan No.82-205605 (Pending)



CORPORATION © 1992 Virgin Games Ltd. and
Core Design Ltd. All rights Reserved.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of Sega
Enterprises Ltd.

Packaging design by Words & Pictures Ltd.

Virgin Games Ltd, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on
the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

PRINTED IN JAPAN