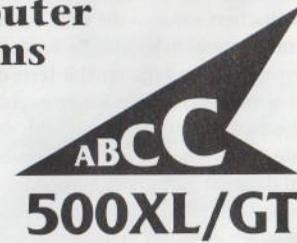


Attaché Brief Case Computer Systems Inc™



MODELLE, FÜR DIE DIESE REFERENCE GILT:

ABCC 500XL/GT MKI,II,II Revisionen i bis xiv
(einschließlich 1000/2000XL/GT)™

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf des neuen
ABCCSI™ Computers, den erfahrene Handwerker
und Ingenieure aus den besten Materialien
entwickelt und gebaut haben. Wir hoffen, daß er
Ihnen viele Jahre lang treu dienen wird. Bitte
stellen Sie sicher, daß Sie dieses Handbuch von
vorn bis hinten studieren, bevor Sie Ihren neuen
Attaché Brief Case Computer™ in der Praxis
ausprobieren. Sie müssen auch die beigelegte
Registraturkarte zurücksenden, um unsere
zweijährige, holographische
Instandhaltungsversicherung für sich in Anspruch
nehmen zu können.

© & ® 2020 Attaché Brief Case Computer Systems
Inc™. Alle Rechte vorbehalten.

GARANTIE:

ABCCSI und ihre Tochter- und
Partnersgesellschaften übernehmen keine Haftung
für die Eignung dieses Produkts für einen anderen
als den ursprünglich vorgesehenen Zweck. Die
Garantie wird null und nichtig, wenn das System
an Orten mit extremen Temperaturen,
Feuchtigkeit, Kriegen, Erdbeben, Vacuum oder
hohem Druck benützt wird. Verwenden sie es +/-

100 M über Meeresspiegel, um eine korrekte
Funktionsfähigkeit der Eichungs- und
holographischen Projektionssysteme
sicherzustellen.

Benötigt 12 9V nukleare Batterien (nicht
mitgeliefert). ABCCSI benötigt Duranuc Zellen für
ein langes Leben und Stärke.

ABCCSI ist im Staat J12 – PLANET BUTRE
registriert (Koordinaten 008W-072N).
Vertretungen in der ganzen Galaxy.

Ihr nächster ABCCSI Händler und ihre nächste
Servicestelle ist:

MINDSCAPE
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX RH17 7NG
ENGLAND
ERDE

TEL.(ERDE) 044 486 761
FAX.(ERDE) 044 486 688

EINLEITUNG

Willkommen in der aufregenden Welt der
holographischen Taschencomputer – einer
revolutionären Entwicklung im Bereich der
tragbaren Kontroll- und Verständigungssysteme.
Ihre ABCCSI™ Maschine wird ein wesentlicher
Bestandteil Ihrer Kontroll- und
Kommunikationsbedürfnisse werden, bis in das
nächste Jahrzehnt hinein. Bei sorgfältigem
Gebrauch der Maschine, wird sie Ihnen für viele
Jahre ohne Schwierigkeiten gute Dienste leisten.
In dem unwahrscheinlichen Fall, daß während der
Benutzung ein Fehler auftritt, wenden Sie sich
bitte an Ihren nächsten Kundendienst. Details
hierzu entnehmen Sie dem Einbanddeckel.

TEIL 1-GENERELLER BETRIEB

ABCC 500XL/GT MKI,II,II überarbeitete Ausgaben

i bis xiv (einschließlich 2000XL/GT)™

Diese Maschinen sind ausgelegt, um mit bis zu vier unabhängigen, intelligenten Steuerungsgeräten verbunden zu werden – idealerweise mit Droidensystemen oder Mineninstallationen. Befragen Sie Ihren nächsten Händler oder das Geschäft vor Ort nach Details über den Erwerb von Droiden und Ersatzteilen. Wenn militärische Standard-Droiden mit diesem System verbunden werden, dann kann ihre gesamte Bewaffnung und ihre Fähigkeit im Umgang mit Waffen von der Steuerungsebene der ABCCSI™ Maschine aus gehandhabt werden.

Die 500XL™ Maschinen haben sechs unabhängige Monitor- und Anzeigesysteme.

Der Hauptbildschirm ist normalerweise mit einem Sichtmodul in einem Ihrer Droiden gekoppelt; häufig handelt es sich hierbei um den Anführer – in den meisten Fällen wird dies eine bi-fokale, 3D holographische Simulation der Welt sein, durch die Augen Ihres Droiden betrachtet. Die neueste Version dieser Maschine ermöglicht Sichtpriorität, so daß diese manuell zwischen bis zu vier Droidensystemen gewechselt werden kann (wenn betriebsfähig).

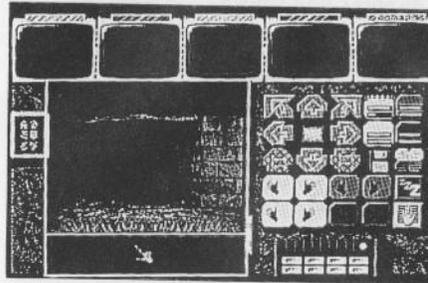
Es gibt fünf weitere Überwachungssysteme auf der Maschine – in einer Reihe entlang der Oberseite des Taschencomputers angeordnet, für externe Monitore. Ein Monitor ist jedem Droiden und ein fünfter ist einer manuellen Sichtquelle zugeteilt – normalerweise eine Fernkamera. Jedes dieser fünf Anzeigesysteme kann mittels der Fernbedienung an der unteren rechten Seite des Geräts an- und ausgeschaltet werden.

Die neuen 500XL™ Maschinen haben praktische Vorrichtungen die angeschlossenen Droidengeräte zu überwachen. Es ist jetzt möglich, genau zu sehen, in welchem Zustand sich jeder Droid befindet und mit Hilfe unseres patentierten BodyLink Systems™, tatsächlich beschädigte Droiden von einer entfernten Station aus zu reparieren. Das BodyLink System™ ermöglicht es dem Benutzer auch, Körperteile und mitgeführte

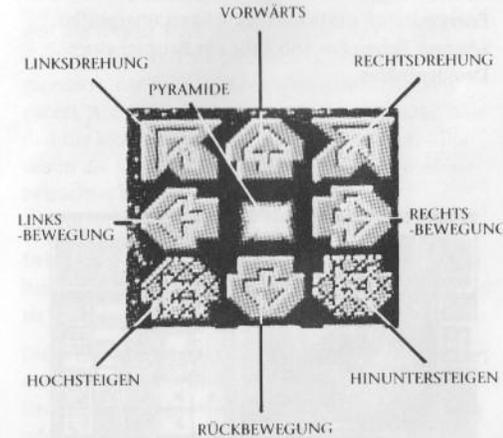
Objekte zwischen Mannschaftsmitgliedern und der Umgebung, in der sie sich befinden, auszutauschen – womit die erste voll auf Distanz wirkende, interaktive virtuelle Realitätsumgebung implementiert ist. Anfängliche Tests dieses Systems haben seine überragende Stärke gegenüber rivalisierenden Systemen bewiesen, wobei der enorme Bedienerkomfort einen erheblichen Vorteil darstellt. Ein Tester bemerkte, daß es sogar einem Knastbruder möglich wäre, sich aus dem Gefängnis zu befreien, wenn er einen ABCC 500XL™ und vier einfache Kampfdroiden zum Experimentieren hätte – es würde nicht lange dauern die vier Droiden in jeder Situation zu steuern und schließlich selbst aus dem Gefängnis auszubrechen – ein Beweis für die Stärke Ihres ABCC™ in jeder Situation.

TEIL 2-SPEILBEGINN

Wie Sie auf der Photographie erkennen können (siehe Fig. 1 unten), ist Ihr ABCCSI™ Gerät nach ergonomischen Prinzipien für einfache Handhabung entworfen. Machen Sie sich jedoch dennoch im voraus mit der Anordnung des Steuerpults ganz genau vertraut.



Die Kontrollgruppe



Hier werden Bewegungskommandos an die an das ABCC™ angeschlossenen Droiden abgegeben.

Es gibt zwei unterschiedliche Situationen, in denen Droiden kommandiert werden können. Die erste ist, wenn sie sich in ihren Raumschiffen befinden, die zweite, wenn sie sich am Boden aufhalten. Deshalb besitzen die Bewegungssteuerungselemente eine Doppelfunktion.

Im Weltraum

Während des Aufenthalts im Raumschiff funktionieren die Steuerungselemente wie folgt:

Linksdrehung: Fliegt das Schiff zu der momentanen Cursorposition auf der holographischen Planetenkarte.

Vorwärts: Auf der Karte nach oben bewegen.

Rechtsdrehung: Mit der Landung an der angegebenen Position beginnen.

Linksbewegung: Auf der Karte nach links

Pyramide: Bewegt den Cursor auf Den Schwan (Ihr Schiff)

Rechtsbewegung: Auf der Karte nach rechts.

Hochsteigen: Von der Karte wegzoomen.

Rückbewegung: Auf der Karte nach unten.

Hinuntersteigen: Zur Karte hinzoomen.

Auf dem Planeten

Während des Aufenthalts auf (oder in) einer Planetenoberfläche funktionieren die Kontrollelemente wie folgt:

Linksdrehung: Rotiert das Droidenteam um 90° nach links.

Vorwärts: Bewegt das Team vorwärts (oder vorwärtsdrücken, wenn der rechte Knopf auf der Maus benutzt wird)

Rechtsdrehung: Rotiert das Team um 90° nach rechts.

Linksbewegung: Seitschritt nach links.
Pyramide: Keine Funktion – Anzeige der Bewegungsrichtung

Rechtsbewegung: Seitschritt nach rechts.

Hochsteigen: Klettern

Rückbewegung: Zurückgehen.

Hinuntersteigen: Hinuntersteigen.

Die Auf- und Abwärtspeile funktionieren nur in den Situationen, wenn Sie tatsächlich die Droiden hoch- oder runter steuern können (vgl. hierzu auch den Abschnitt zum Fernsteuerungs-Tastenblock).

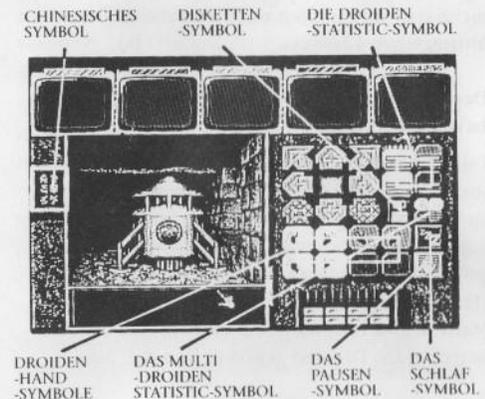


Abb. 3 oben zeigt die Position und Namen jedes der Funktionssymbole des ABCC™ an.

Die Droiden-Statussymbole

Hierbei handelt es sich um Mehrzweck-Symbole – verschiedene Funktionen können durch den Gebrauch von entweder linker oder rechter Maustaste in Anspruch genommen werden. Es folgt eine Beschreibung des Systems:

Es gibt vier farbige Symbole in einem Rechteck – rot, blau, grün und gelb. Diese Farben werden im folgendem dazu benutzt, festzulegen, welcher Droid welcher und wo ist.

Diese Gruppe von 4 Symbolen stellt als eine auf-einen-Blick Übersicht dar, wie Ihre Droiden innerhalb einer Kampfgruppe positioniert sind und ermöglicht eine schnelle Erfassung ihres Gesundheits- und Energiezustandes.

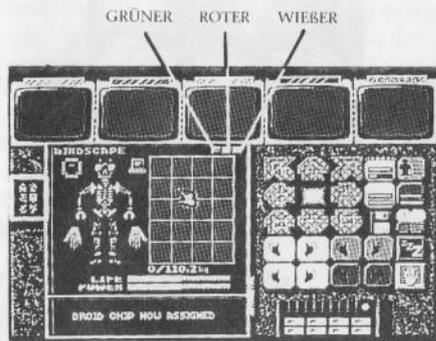
Das Symbol mit der Krone stellt den Anführer dar – und es sind seine Augen, die Sie in der Hauptansicht zu sehen bekommen. Um irgendeinen Droiden zum Führer zu ernennen, klicken Sie zweimal schnell hintereinander mit dem linken Mausknopf auf sein farbiges Symbol.

Um Positionen von Droiden innerhalb der Gruppe zu vertauschen, können Sie einmal auf den ersten Droiden klicken und dann auf den, mit dem getauscht werden soll. Sie werden dann die Plätze innerhalb der Formation wechseln. Vergessen Sie nicht, daß die hinteren nicht über die vorderen hinwegsehen können.

Der Droidenrucksack und das Inventarsystem

Um eine Übersicht des Droidenrucksacks und des Inventars und eine Liste mit statistischen Angaben zu erhalten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das farbige Symbol, welches zu dem Droiden gehört, den Sie überprüfen wollen. Der Hauptansicht des Bildschirms nun von der Statistik und vom Rucksack überlagert, die zu dem betreffenden Droiden gehören. Von hier aus

können Sie die Objekte, die mitgetragen werden, betrachten und manipulieren, genauso, wie Sie andere Dinge, z.B. Energie, Gesundheit, Energieabfluß und Geschicklichkeit überprüfen können. Sehen Sie Abb.4 für ein Beispiel eines Droidenbildes.



Die drei farbigen Knöpfe an der oberen rechten Seite des Rucksacks dienen zur Darstellung weiterer Informationen im Zusammenhang mit dem Droidenstatus:

- i) **Grüner Knopf** – es erscheint eine Anzeige der Arbeitsweise der verschiedenen Körperteile der Droiden. Je höher der Prozentsatz desto besser der Zustand des betreffenden Bestandteils.
- ii) **Roter Knopf** – es erscheint eine Anzeige der Gesamtstärke jeder Komponente – auch als Schlag-Punkte der militärischen Standard-Droiden bekannt. Die angezeigte Zahl bezieht sich auf die maximal erlaubten Schläge, bevor die Komponente nutzlos wird.
- iii) **Weißer Knopf** – dieser Knopf zeigt den Energieverbrauch jeder Komponente an – das Bruststück hingegen zeigt die empfohlene Energieleistung in Watt. Dies bezieht sich direkt auf die noch verbliebene Energiemenge in der Brust. Eine Komponente, die einen hohen

Energieverbrauch besitzt, wird rasch die für den Rest des Droiden zur Verfügung stehende Energie aufbrauchen.

Auf der linken Seite des Droidenkopfes ist ein Gehirn. Hier sind Silicon Rom-Konstrukte montiert, die dem Droiden seine Persönlichkeit geben. Auf der rechten Seite ist ein Computer, über den die Module eingesteckt werden müssen – die durch die Monitore am oberen Rand des Briefcasse betrachtet werden können.

Klicken Sie mit der rechten Taste auf das Droidensymbol, um die Hauptansicht wieder herzustellen und den Droidenstatistikbildschirm zu verlassen.

Diese neueste Version des ABCC 500XL™ integriert den momentanen Gesundheitszustand in den Droidensymbolen. Wenn Ihre Fernmodule verletzt oder demoliert sind, blinkt ein Zeichen in diesem Symbol, um das Ausmaß des Schadens anzuzeigen – zusammen mit einem einzelnen Bericht über die verbleibende Lebensenergie.

Wenn das Droidensymbol verdunkelt wird, dann kann eines oder mehrere der folgenden Dinge passiert sein:

- i) keine Beine angeschlossen oder zu sehr beschädigt zum Gehen;
- ii) keine Energie;
- iii) keine Brust installiert
- iv) tot

Disketten-Symbol

Die linke Maustaste aktiviert das Laden einer gesicherten Einstellung des BodyLink Systems und Progress System Ereignissen – Jedoch können Teams erst dann wiederhergestellt werden, wenn sie sich im Raumschiff befinden.

Die rechte Maustaste veranlaßt das Sichern der Ereignisse, zu jeder Zeit während des Spiels. Wiederhergestellte Teams und Ereignisse können nur vom Anfang dieser Basis aus gestartet werden.

Das Multi-Droiden Statistik-Symbol

Dieses Symbol erlaubt die Anzeige einer holographischen Darstellung aller vier Teammitglieder auf einmal – ermöglicht es ihre Statistiken zu vergleichen, Objekte zu manipulieren und zwischen Teammitgliedern auszutauschen. Die linke Maustaste aktiviert eine Liste ihrer Fähigkeiten, die rechte Maustaste aktiviert eine Anzeige des Rucksacks und der Statistik.

Das Schlaf-Symbol

Dies versetzt die Gruppe in Schlaf (und läßt die Zeit schneller verrinnen). Klicken Sie es nochmals an, um sie wieder aufzuwecken. Wenn der Gruppe irgendetwas passiert, während Sie sich in diesem Mode befinden, werden sie automatisch aufgeweckt.

Das Pausen-Symbol

Dieses Symbol erlaubt dem Benutzer, das Team so lange wie es erwünscht ist einzufrieren.

Klicken Sie mit der Maus nochmals, um die Sache wieder in Gang zu setzen.

Droiden-Hand-Symbole

Die vier Droidenhände, welche durch ihre individuelle Farbe definiert sind, werden paarweise in einer Gruppierung angezeigt. Der Benutzer kann auf einen Blick erkennen, was sich in der Hand befindet, und Objekte, die von den Droiden gehalten werden, aktivieren oder manipulieren.

Wenn ein Symbol verdunkelt wird, bedeutet dies, daß die Hand oder der Arm demoliert ist, oder fehlt. Die Symbole werden für einen Augenblick verdunkelt, wenn die Hand beschäftigt ist – dies passiert, während der Droid seine eigene Waffe wieder auflädt, oder vor einem Schuß oder Schlag zurückschreckt.

Der linke Knopf wird einen Gegenstand aus der Droidenhand nehmen und in die Hand des Benutzers geben. Er kann dann in einen Rucksack,

oder in die Hand eines anderen Droiden gegeben werden.

Der rechte Knopf aktiviert den Gegenstand in der Hand. Wenn es sich hierbei um ein Gewehr oder eine Waffe handelt, bedeutet dies in der Regel: den Drücker ziehen. Wenn die Hand leer ist, dann wird der Droid zuschlagen.

Wenn eine Waffe in die Hand eines Droiden gegeben wird und ein kleines "s" direkt daneben an der Hand erscheint, bedeutet dies, daß der Droid nicht die Fähigkeit besitzt, das Objekt zu benutzen. Dennoch kann er den Gegenstand mit sich herumtragen, obwohl er im Moment noch nicht über die erforderliche Erfahrung verfügt.

Sehen Sie den Abschnitt Waffen und Waffengebrauch für Informationen über die Handhabung von Bewaffnung und das Aufladen von Gewehren.

Der Fernbedienungs-Tastenblock

Die Fernbedienung besteht aus 8 Knöpfen, in je zwei Reihen zu 4 Knöpfen.

Droiden-Monitor-System

Die obere Tastenreihe schaltet die individuellen Überwachungssysteme der Droiden an der oberen Seite des Brief Case ein und aus. Wenn ein Droid Geräte, oder andere Siliziumkomponenten in seine ROM-Buchse gesteckt bekommt, dann muß der Monitor angeschaltet werden, um die Auswirkungen zu sehen. Wenn kein Gerät vorhanden ist, dann bleibt der Monitor konstant.

Fernkamerasteuerung

Der erste Knopf der unteren Reihe schaltet die Sicht der Fernkameraausstattung an, die mit dem System verbunden werden kann. Unterschiedliche Kameras können angeschlossen werden – wählen Sie nur den Zugang aus den farbigen Knöpfen auf dem Monitorbildschirm aus. Angeschlossene Kameras besitzen eine Zündungsvorrichtung, die jederzeit aktiviert werden kann.

Mini-Monitor Sicht

Wenn der Benutzer den Statistikbildschirm eines angeschlossenen Ferndroiden auswählt, wird die Hauptansicht versteckt. Um dem Benutzer es zu erlauben, Ereignisse außerhalb zu überwachen, während die Statistiken und Rucksäcke der Droiden kontrolliert werden. Danach kann die Miniaturansicht angeschaltet werden. Dies geschieht, indem der zweite Knopf von links des Kontrollblocks gedrückt wird. Diese Ansicht bildet zusätzliche holographische Zugänge zur Hauptansicht, welche sehr viel Zeit kosten, bis ihr Erscheinungsbild aufgebaut ist. Als Resultat wird es nicht empfohlen, diese Sicht für eine längere Zeitdauer zu benutzen. Es gibt bestimmte Zeiten, in denen die Sicht ausgeschaltet werden muß, so daß andere Funktionen verrichtet werden können, z.B. das Aufladen der Waffen.

TV-Text-Stil

Bestimmte externe Sichtgeräte, wie Fernseher und Monitorgeräte bescheidener Qualität, ergeben Bildprojektionen des Textes, die unter dem Standard liegen. Wenn dies bei Ihrem System der Fall ist, dann betätigen Sie den dritten Knopf von links, um Stil und Schriftart des auf dem Bildschirm benutzten Textes zu verändern.

Bewegungsverdunklung ein/aus

Während früher Beta-Tests der ABCC 500XL™ System Software wurde festgestellt, daß manche Benutzer die Schattierung der Bewegungssymbole beim Hoch- und Runtersteigen für zu intensiv im Verhältnis zum Layout des Bildschirms hielten. Die vorgegebene Einstellung ist so, daß die Pfeile schattiert werden, bis sie für den Gebrauch zur Verfügung stehen, jedoch, kann der Benutzer dies nach eigenem Gutdünken verändern.

Chinesisches Symbol

Dieses Symbol führt den Benutzer zum Präferenzen-Bildschirm – von dem aus verschiedene Einstellungen der System-Software Ihres ABCC 500XL™ Systems dem persönlichem Geschmack entsprechend verändert werden können.

Sobald der Benutzer mit seiner/ihrer ausgewählten Einstellung zufrieden ist, dann muß der USE Knopf gedrückt werden, um sie zu aktivieren. Drücken Sie DEFAULT, um mit den vom Hersteller gelieferten Originaleinstellungen zu arbeiten.

TEIL3-EINSTELLEN DER BETRIEBSMERKMALE DER DROIDEN

Einstellen der Merkmale

Alle neuen Droiden, die via BodyLink System™ an die ABCC Console angeschlossen werden, müssen mit einem unverwechselbaren Namen eingeführt werden. Dies bewirkt die Definition von Betriebsmerkmalen, die dem betreffenden Droiden eigen sind. Die drei wesentlichen Teile, aus der Droiden-Charakter gebildet wird, sind:

- i) Vitalität
- ii) Geschick
- iii) Weisheit. Jedem neuen Droiden, der an das System angeschlossen wird, werden zwei Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben. Diese sind Schlagkraft und Robotik (alle auf Stufe 1 eingestellt).

Da die Droiden Erfahrungen sammeln, erweitern sie ihr Wissen und eignen sich neue Fertigkeiten an, die sich auch verbessern können. Mit zunehmendem Alter lernen sie neue Objekte und Technologien beherrschen. Dies verlängert das aktive Leben der Droiden.

Verbesserung der Geschicklichkeitseinstellungen

Droiden sammeln Erfahrungen während ihres Arbeitslebens. Diese umfassende "Stärke" kann eingetauscht werden für höhere Stufen in allen der verfügbaren Merkmale der Droiden-Persönlichkeit.

So kann z.B. ein Droid, der 23 Erfahrungspunkte gesammelt hat, seine Geschicklichkeit im Zuschlagen verbessern. Dies geschieht, indem man auf das Wort Schlagkraft klickt, welches sich auf dem Statistikbildschirm des relevanten Droiden befindet. Der Benutzer wird dann aufgefordert, die

Verbesserung dieses Merkmals zu bestätigen.

TEIL 4-WAFFENGEBRAUCH (NUR MILITÄRISCHE STANDARD DROIDEN)

Dieser Abschnitt erklärt den Waffengebrauch der militärischen Standard-Droiden, die an das System angeschlossen sind. Da jedoch täglich Fortschritte auf dem Gebiet der militärischen Ausrüstung gemacht werden, ist es nicht möglich, alle Waffentypen, die in diesem System zur Verfügung stehen, abzudecken. Direkte Manövererfahrung wird zeigen, welche Waffen in welcher Situation am angemessensten sind. Es gibt keine Grenze für die Anzahl oder den Typ der Waffen, die MSD benutzen kann.

Eine Waffe in einer Droiden-Hand wird aktiviert, indem man die rechte Maustaste darauf klickt. Wenn es sich hierbei um eine geladene Feuerwaffe handelt, wird dies einen oder mehrere Schüsse in Bewegungsrichtung auslösen.

Durch geschickte Verteilung der Waffen innerhalb des Teams kann eine wirksame Verteidigungslinie aufgebaut werden.

Waffen können jederzeit auf folgende Art nachgeladen werden:

Der Benutzer muß die Waffe aus der Hand des Droiden nehmen, worauf das Nachladeoptions-Symbol im Info-Bereich erscheint. Als erstes muß der Benutzer alle Systeme, die in der Info Bildschirmgegend agieren, ausschalten (z.B. die Mini-Bildschirm-Anzeige).

Die vier farbigen Symbole stehen mit den Mitgliedern des Droidenteams in Beziehung. Durch Klicken auf die gewünschte Droidenfarbe wird das BodyLink System™ automatisch die Rucksäcke nach Munition für diese spezielle Waffe absuchen.

TEIL 5-ENERGIEVERBRAUCH

Eines der Schlüsselkonzepte eines erfolgreichen Droideneinsatzes besteht in einer sparsamen Energieplanung. Es gibt zahlreiche Systeme und

Geräte, die verfügbar sind, um den Teams bei ihrer Energieplanung hilfreich zur Seite zu stehen (fragen Sie auch den ortsansässigen Händler nach Details).

Energie kann von den ungewöhnlichsten Quellen in jeder Situation gewonnen werden – halten Sie die Augen offen für jede Möglichkeit, den wertvollen Energiebestand aufzufüllen.

Die Brust ist der Schlüssel zur Energie eines jeden Droiden – beobachten Sie die Energielevel der Brustkästen.

Hinweise

Um diese verschlafenen Droiden am Morgen aus ihren Betten zu bekommen, müssen Sie die Rom-Konstrukte in ihre Gehirne einstecken. Dies startet das Set-Up.

Um irgendwohin zu gelangen, versichern Sie sich, daß die Droiden alles einsammeln, was sie finden können. Sie wissen ja nie, wozu es gut sein kann.

Wenn sie der militärischen Spezies angehören dann wäre ein bißchen Praxis im Töten nicht fehl am Platz – es ist egal, mit wem Sie sich schlagen, denn die Erfahrung wird ihnen in jedem Fall gut tun – egal wie die Konsequenzen aussehen.

Halten Sie die Energielevel im Auge, diese Tank laufen schneller leer als eine Badewanne mit einem Bombenkrater in der Mitte.

Die Akustik auf diesen Decks ist superb – benutzen Sie Stereo auf dem ABCC 500xl, um mit voller Effektivität alles ausfindig zu machen, was Sie töten wollen (es wird versuchen Sie auch zu töten, deshalb seien Sie auf der Hut).

Ersatz-Gliedmaßen sind immer handlich (Wortspiel beabsichtigt, haha), um Ihnen wieder auf die Beine zu helfen (ebenfalls haha).

Einkaufen von Gegenständen auf einem der Planeten, kann Sie heutzutage einen Arm oder ein Bein kosten (wortwörtlich!).

Plündern Sie alles, Sie können es später immer gegen etwas Nützliches eintauschen.

Besuchen Sie ABCCSI HQ sobald Sie zu spielen beginnen – Ich habe mir sagen lassen, daß da ein paar verrückte Dinge auf ihrem Planeten vor sich gehen.

'Dancing on the ceiling' ist ein tolles Lied.

Wenn alle Stricke reißen, stoßen Sie zu – Sie wissen nie, ob damit nicht etwas aus dem Weg geräumt wird.

Captive®

Manual

© 1990 Mindscape International Ltd. All Rights Reserved



For further information on future releases and a brochure please call: 0898 234212