**Marchi Registrati:**

Syndicate Wars è un marchio della Bullfrog Productions Ltd. Il logo Bullfrog è un marchio registrato della Bullfrog Productions Ltd. Syndicate è un marchio della Electronic Arts. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati della Electronic Arts

**Prodotto e distribuito da:**

C.T.O. S.p.A.  
Via Piemonte 7/F  
40069 ZOLA PREDOSA (BO)  
Prodotto sotto autorizzazione  
Tutti i diritti riservati

**Copyright:**

Copyright © 1994-1996 della Invisible, Inc.

**Prima edizione:**

Ottobre 1996

**ASSISTENZA TECNICA**

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

**GARANZIA**

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

**E' vietata la riproduzione**

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Electronic Arts ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Electronic Arts e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).



## Benvenuto

Congratulazioni, Di rigente, per avere ottenuto l'autorizzazione ad utilizzare la Sala Operativa Dronica a distanza (RD/QS, Remote Drone Operating Suite) Marionette™. Ti sei unito alle truppe scelte di coloro che possono dirigere e comandare i nostri Agenti cyborg per aumentare la prosperità e l'autorità dell'EuroCorp. Al momento, ti è stata assegnata la Squadra di Agenti: MU.

Le tue risorse ammontano a:

8 (otto) Agenti EuroCorp migliorati ciberneticamente

4 (quattro) mitragliatrici Uzi da 9mm

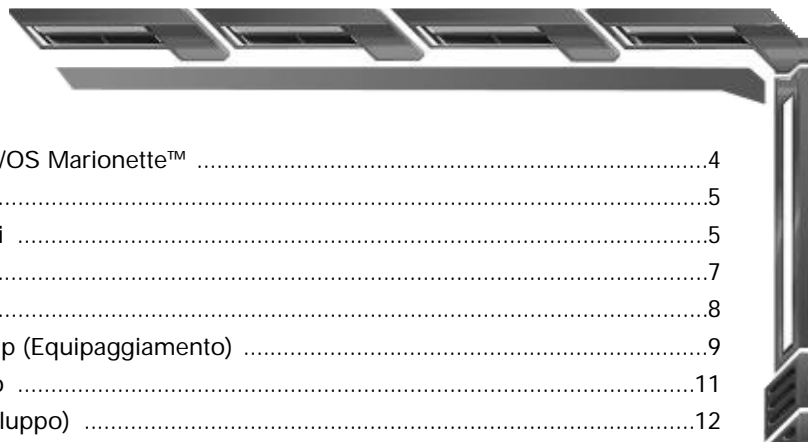
50.000 (cinquantamila) crediti EuroCorp.

1 (uno) Laboratorio criogenico di classe LI MBO

1 (uno) Laboratorio di ricerca di livello HELI CON

Ti è stato concesso il nulla-osta di sicurezza EX-ALF A3. Questo livello ti consente di emettere ordini di eliminazione/demolizione a piacimento. Il tuo unico crimine potrà essere deludere la Società; nel caso la tua cellula sia resa inoperativa a causa di un utilizzo improprio dei fondi o a causa della perdita di agenti, le tue dimissioni dall'EuroCorp avranno effetto immediato. Dato il tuo stato EX-ALF A3, dovrai procedere all'auto eutanasia non appena le tue dimissioni verranno accettate, per impedire di compromettere la sicurezza dell'EuroCorp. A questo scopo, in questo pacchetto sono state incluse alcune capsule di cianuro.

Qualora dovessi mancare a questo tuo compito, verrai classificato immediatamente come una Priorità di Neutralizzazione NTE-1. Siamo certi che la tua abilità e la tua integrità faranno sì che questo non debba mai avvenire.



## Sommario

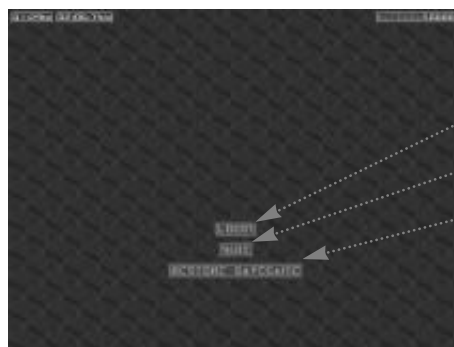
Presentazione dell'RD/OS Marionette™ .....	4
Accesso .....	5
Schermata Operazioni .....	5
The Briefing .....	7
La Mappa .....	8
La schermata Equip (Equipaggiamento) .....	9
La schermata Cryo .....	11
R&D (Ricerca e sviluppo) .....	12
Sistema .....	13
Operazioni Tattiche .....	16
Display Principale .....	16
Pannelli di stato dell'Agente .....	17
Controllo dell'Agente .....	21
Amici e nemici .....	23
Obiettivi delle missioni .....	27
Dopo la missione .....	27
La schermata di Debriefing .....	27
Guida all'Installazione .....	28
Riepilogo Comandi .....	28
Installazione DOS .....	29
Avvio di Syndicate Wars .....	30
Installazione in Windows 95 .....	30
Problemi con il gioco? .....	30
Prima di telefonare, LEGGI QUESTA SEZIONE! .....	30
Creazione di un dischetto di avvio per Syndicate Wars .....	30
Per avviare il computer utilizzando il disco di avvio DOS .....	33
Compatibilità delle schede grafiche .....	33
Syndicate Wars in modalità Multi-Player .....	33
Impostazione di una sessione in Multi-player .....	33
Domande comuni .....	35
Riconoscimenti .....	36

## Presentazione dell'RD/OS Marionette™

La Sala Operativa Dronica a distanza Marionette rappresenta la più recente evoluzione della tecnologia di Controllo tattico a distanza che ha giocato un ruolo fondamentale nella presa di potere globale da parte dell'EuroCorp. Normalmente si trova installata in un Velivolo Dirigenziale di classe CROESUS, garantendo tempi minimi di risposta dalla stazione remota. Tramite il sistema da tavolo Marionette sarai in grado di osservare e influenzare qualsiasi combattimento nel quale sarà coinvolto un Agente del tuo gruppo.

Amato Accolito della Chiesa della Nuova Epoca, per aiutarti nella tua divina e benedetta impresa, noi, i Novi, abbiamo acquisito questo manuale del sistema e operativo per guidarti nelle tue fatiche. Naturalmente, tramite la saggezza divina di cui siamo dotati, abbiamo migliorato in modo significativo la tecnologia degli infedeli. A parte la nostra guida sotto forma di oracolo, questo è l'unico aiuto tangibile che ti possiamo offrire nelle tue prove. ▼

Una volta alimentata l'RD/OS Marionette (consulta il supplemento tecnico allegato per informazioni dettagliate sull'installazione) ti verranno presentate le opzioni che seguono. Fai clic con il pulsante sinistro della periferica di comando mouse collegata per selezionare un'opzione.



Accesso

Abbandona

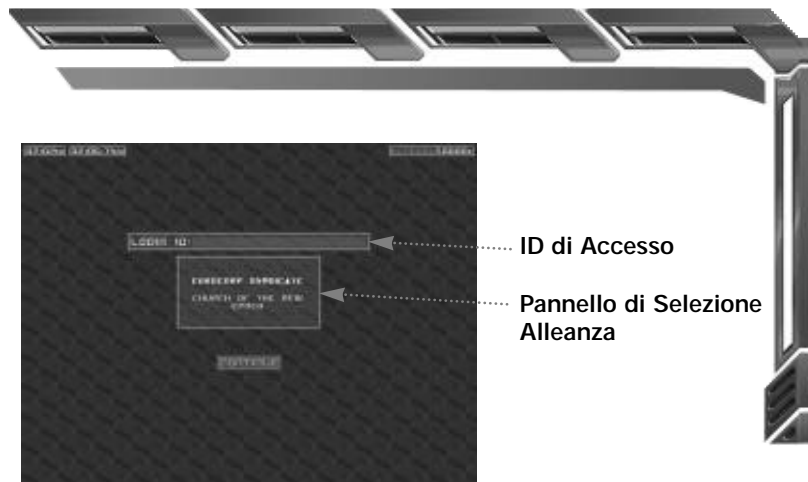
Ripristina gioco salvato

**ACCESSO:** Selezionando questa opzione potrai di collegarti al mainframe di UTOPIA ed assumere il controllo del tuo gruppo di agenti. Consulta la sezione Accesso per informazioni dettagliate.

**ESCI:** Selezionando questa opzione uscirai dall'RD/OS Marionette.

**RIPRENDI PARTITA SALVATA:** Questa opzione ti riporterà ad un combattimento precedente. Consulta la sezione Memorizzazione file per ulteriori informazioni.

## Accesso



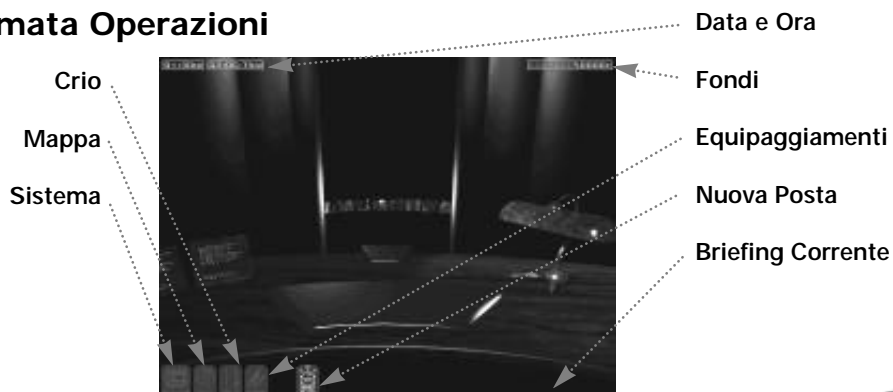
**ID di Accesso:** Una volta che avrai scelto di accedere all'RD/OS Marionette, ti verrà chiesto il tuo ID di Accesso. Digita il tuo nome nella casella fornita.

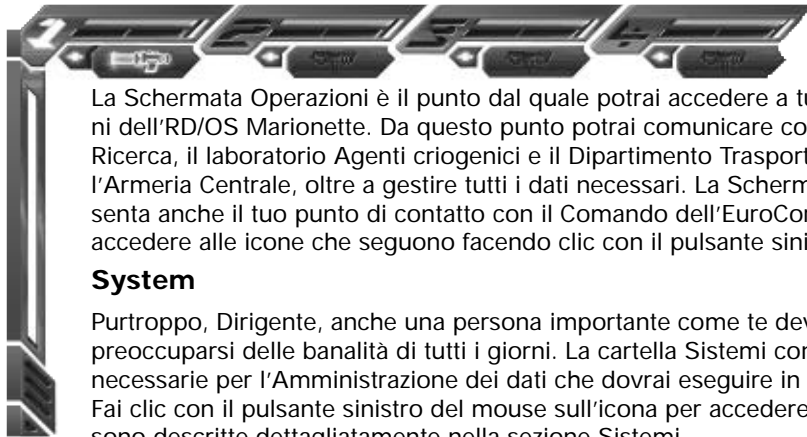
**Pannello Alleanza:** Questo pannello conferma l'agenzia/dipartimento per il quale lavori. Nella maggior parte dei casi, si tratta dell'Agenzia di Sicurezza Interna SINDACATO EUROCORP.

Discepolo, dato che ci siamo impadroniti di questa tecnologia sottraendola agli infedeli senza dio, dovrai fare clic sul pulsante sinistro del mouse su CHI ESA DELLA NUOVA EPOCA come alleanza. ▼

Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Continua oppure premi Invio una volta che le informazioni sono state digitate correttamente per passare alla schermata Operazioni.

## Schermata Operazioni





La Schermata Operazioni è il punto dal quale potrai accedere a tutte le varie applicazioni dell'RD/OS Marionette. Da questo punto potrai comunicare con il dipartimento Ricerca, il laboratorio Agenti criogenici e il Dipartimento Trasporti dell'EuroCorp e l'Armeria Centrale, oltre a gestire tutti i dati necessari. La Schermata Operazioni rappresenta anche il tuo punto di contatto con il Comando dell'EuroCorp tramite e-mail. Potrai accedere alle icone che seguono facendo clic con il pulsante sinistro su di loro.

### **System**

Purtroppo, Dirigente, anche una persona importante come te deve, di tanto in tanto, preoccuparsi delle banalità di tutti i giorni. La cartella Sistemi contiene tutte le utilità necessarie per l'Amministrazione dei dati che dovrai eseguire in determinate situazioni. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona per accedere a queste opzioni che sono descritte dettagliatamente nella sezione Sistemi.

### **Map**

Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su questa icona per visualizzare il mondo, punteggiato da tutte le città nelle quali è presente l'EuroCorp (vale a dire, ogni centro popolato abitato da almeno 1.000.000 di persone, insieme alle posizioni di specifica importanza strategica). Questo rappresenta inoltre il punto che ti consentirà di contattare il dipartimento Trasporti dell'EuroCorp per predisporre il trasferimento degli Agenti alle zone di missione. Consulta la sezione La mappa per informazioni più dettagliate.

### **Cryo**

Quando i tuoi Agenti non sono operativi, verranno immagazzinati nel Laboratorio Criogenico di classe LIMBO che ti è stato messo a disposizione. Durante la fase di deposito, avrai anche la possibilità di migliorare e incrementare i loro componenti cibernetici, rendendo i tuoi Agenti ancora più formidabili sul campo. Potrai accedere a questo Laboratorio facendo clic con il pulsante sinistro del mouse su questa icona.

### **Equip**

Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su questa icona per contattare l'Armeria centrale dell'EuroCorp, dove potrai acquistare nuove armi per i tuoi Agenti e potrai rivendere alla Società gli elementi in surplus o acquisiti. Consulta la sezione La schermata Equipaggiamenti per informazioni più dettagliate.

### **R&D**

L'ultima delle risorse a tua disposizione è un laboratorio di Ricerca militare di livello HELICON, dove un gruppo di scienziati ricercatori e ingegneri cercano e sviluppano nuove attrezzature per il tuo gruppo di Agenti. Rivolgiti a loro facendo clic con il pulsante sinistro del mouse su questa icona e consulta la sezione Ricerca e sviluppo per ulteriori informazioni.

NOTA: L'opzione R&D diviene disponibile solo dopo aver completato la prima missione.

### **New Mail**

Questa icona lampeggiante compare quando il Comando dell'EuroCorp ti invia nuove informazioni tramite e-mail, quali briefing di missione e simili. Un avviso vocale di informerà della posta in arrivo. Per leggere la posta elettronica, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su questa icona. Consulta la sezione Il briefing per ulteriori informazioni.

### **Briefing**

Sul margine inferiore destro dello schermo si trovano le icone dei briefing di missione

che potresti avere ricevuto, ma non ancora eseguito. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulle icone per rivedere i briefing.

### Data e ora

La visualizzazione del giorno, la data e l'anno nell'angolo superiore sinistro dello schermo è calcolata secondo il Nuovo Calendario (N.C.). Questo calendario fu introdotto come calendario accettato a livello globale, a prescindere dalla razza e dalla religione, quando la rivoluzione dell'informazione era ormai progredita a tal punto che le differenze di calendario costituivano inutili barriere alla comunicazione.

### Fondi

Nell'angolo superiore destro dello schermo sono visualizzati i tuoi fondi correnti in Crediti EuroCorp. Secondo le regole dei dipartimenti all'interno dell'EuroCorp, ogni agenzia dovrà pagare i colleghi per qualsiasi servizio ricevuto; un dirigente che spende senza oculatezza i fondi EuroCorp non rimarrà un dirigente a lungo. Nell'attuale clima mondiale, non potrai contare su fondi provenienti dall'EuroCorp e dovrai sfruttare qualsiasi occasione che ti si presenterà di guadagnare denaro.

## Il Briefing



Area missione

Ulteriori informazioni

Briefing

Accetta

Annulla

Una volta che avrai fatto clic sull'icona New Mail (Nuova posta), riceverai un briefing di missione. Questo briefing ti informerà dei più recenti sviluppi nella situazione globale, le azioni che dovrai portare a termine e la città nella quale dovrai agire. Sarà disponibile anche una vista strategica dell'area e, in alcune missioni, ulteriori informazioni che potranno essere ottenute pagando gli informatori.

### Briefing

Le informazioni dettagliate sulla missione verranno scaricate nella finestra più a destra della schermata Briefing. Se il testo del briefing è particolarmente lungo, potrebbe essere necessario scorrerlo per visualizzarlo completamente. Per scorrere il testo fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla barra di scorrimento sul margine destro della finestra. Accertati di studiare accuratamente il briefing; un Dirigente male informato avrà difficilmente successo.

### Area missione

Questa finestra presenta una vista dall'alto semplificata dell'area nella quale i tuoi Agenti dovranno operare. Puoi scorrere la mappa utilizzando i tasti cursore.



**Ulteriori informazioni**

Altri esempi della corruzione degli infedeli, Discepolo. Naturalmente, se sono disponibili altre informazioni, ti verranno fornite gratuitamente.

In alcune missioni, il dipartimento Operazioni segrete dell'EuroCorp potrebbero fornirti altre informazioni sull'area di missione - a pagamento. Se sono disponibili informazioni, comparirà una casella con il prezzo in crediti. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su questa casella per accettare il prezzo e ricevere l'informazione. Nota che potrebbero essere disponibili varie informazioni di prezzo sempre crescente. Quando non ci saranno più informazioni in vendita, oppure se non ce ne sono inizialmente, comparirà una finestra di dialogo No More Info (Nessuna informazioni) nella finestra Further Information (Ulteriori informazioni).

**Accettare una missione**

Se, dopo aver studiato un briefing, decidi di accettare la missione, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Accetta per passare alla schermata Mappa, nella quale potrai informare il dipartimento Trasporti dell'EuroCorp delle tue esigenze di spostamento (consulta la sezione La Mappa per informazioni dettagliate). Se desideri leggere prima altri briefing, oppure se devi eseguire altre operazioni prima di portare a termine la missione, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Annulla.

**La Mappa**



- Mappa
- Città
- Informazioni sulla città
- Accetta
- Annulla

La schermata Mappa ti presente la vista della situazione globale. Rappresenta inoltre il tuo punto di contatto con il dipartimento Trasporti dell'EuroCorp, che trasporterà i tuoi Agenti in qualsiasi punto caldo del globo. Una volta che avrai accettato una missione



(consulta la sezione Il Briefing, in precedenza), la città o le città interessate verranno evidenziate con cursori bianchi lampeggianti. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla città in questione per selezionarla. Una volta selezionata una città, si aprirà la finestra che contiene informazioni dettagliate sulla Città e che ti presenta informazioni testuali sulla popolazione, l'economia e lo stato di inquinamento della città in questione. Se desideri procedere con la missione, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Accetta per fare in modo che il dipartimento Trasporti dell'EuroCorp porti i tuoi Agenti in questo luogo. Il tuo RD/OS Marionette ti conetterà poi con il gruppo di Agenti nella zona di lancio (consulta la sezione Operazioni tattiche per informazioni dettagliate). Se non ti senti ancora pronto a procedere con la missione, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Annulla per tornare alla schermata Briefing.

### La schermata Equip (Equipaggiamento)



Armi disponibili

Numeri agenti

Slot disponibili

Informazioni dettagliate sulle armi

Tramite questo schermo puoi comunicare con l'Armeria Centrale dell'EuroCorp, acquistare armi ed equipaggiamenti per i tuoi Agenti. Sul margine superiore dello schermo, noterai quattro numeri, che corrispondono ai quattro membri del tuo gruppo di Agenti attivo. Per selezionare un Agente, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul numero appropriato. Sul margine sinistro dello schermo è visualizzato l'inventario dell'Agente selezionato al momento; ciascun Agente può portare un massimo di sei armi o oggetti.

### Informazioni dettagliate sulle armi

Al centro dello schermo è visualizzato un elenco delle armi disponibili al momento presso l'Armeria Centrale dell'EuroCorp. Per avere informazioni su un determinato oggetto, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul suo nome. Nella finestra sulla destra dello schermo verranno quindi visualizzate informazioni dettagliate sulle armi, insieme ad un'immagine dell'arma stessa. Le informazioni dettagliate sono le seguenti:

Categoria: La fonte di energia sulla quale si basa l'arma per il proprio funzionamento. Tra le fonti: Cinetica, Biologica, Chimica, Mentale e Energetica.

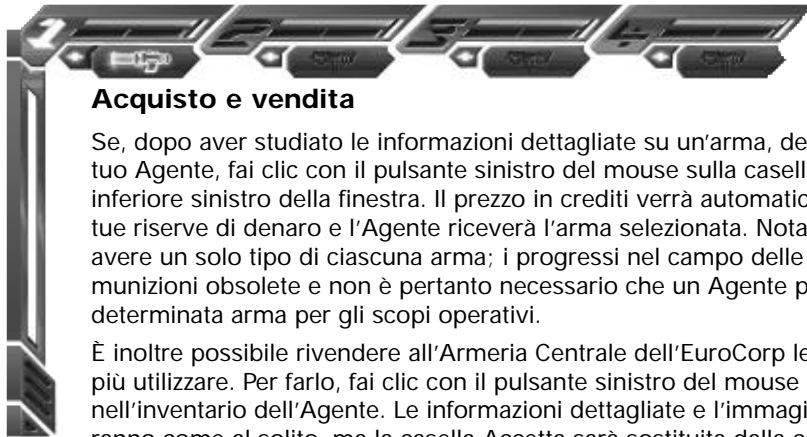
Potenza armi: Quantità di danni provocati dall'arma.

Portata: La distanza alla quale può sparare l'arma.

Consumo energetico: La quantità di energia prelevata dall'accumulatore energetico dell'Agente durante lo sparo.

Costo: Il costo per l'acquisto della nuova arma.

Puoi anche fare clic con il pulsante sinistro del mouse sull'immagine dell'arma per ricevere una breve descrizione testuale dell'arma.



### Acquisto e vendita

Se, dopo aver studiato le informazioni dettagliate su un'arma, desideri acquistarla per il tuo Agente, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla casella Accetta sul margine inferiore sinistro della finestra. Il prezzo in crediti verrà automaticamente detratto dalle tue riserve di denaro e l'Agente riceverà l'arma selezionata. Nota che un Agente può avere un solo tipo di ciascuna arma; i progressi nel campo delle armi hanno reso le munizioni obsolete e non è pertanto necessario che un Agente possieda più di una determinata arma per gli scopi operativi.

È inoltre possibile rivendere all'Armeria Centrale dell'EuroCorp le armi che non intendi più utilizzare. Per farlo, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'arma desiderata nell'inventario dell'Agente. Le informazioni dettagliate e l'immagine dell'arma compariranno come al solito, ma la casella Accetta sarà sostituita dalla casella Vendi. Il prezzo offerto dall'Armeria Centrale dell'EuroCorp comparirà nella voce Costo. In genere, sarà circa la metà del prezzo di acquisto dell'arma.

### Elenco di armi disponibili

Discepolo, ti abbiamo messo a disposizione l'Uzi, l'Indottrinatore (la nostra versione superiore del Persuadertron degli infedeli), il Gas allucinogeno che provoca pazzia, il letale Falso spinato e il Kit Medico. ▼

Inizialmente, ti verranno offerte dall'Armeria Centrale dell'EuroCorp le armi che seguono. Altre verranno rese disponibili in seguito alla Ricerca.

**Uzi:** Forgiato nel caos delle lotte tra bande cittadine della metà del ventesimo secolo, la mitragliatrice 9mm Uzi con proiettili modificati ad energia è ancora la base delle operazioni dell'EuroCorp. Rappresenta un rinforzo leggero e economico per gli agenti che devono affrontare casi di psicosi da emarginazione.

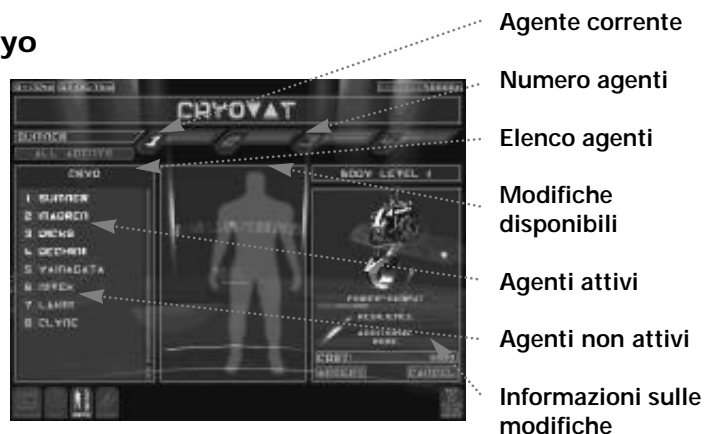
**Pistola:** È divenuta sempre più popolare nell'ambito dell'utilizzo di mitragliatrici "chain gun" con smorzamento a inerzia da parte del sindacato del Nuovo calendario. Quest'arma, che spara capsule al plasma da 20mm ed è disponibile in una versione con coppia stabilizzata, ha canne in lega multicellulare per ridurre la massa e i costi di produzione.

**Persuadertron:** Un'arma standard utilizzata per impadronirsi delle funzioni cerebrali di livello superiore dei cittadini dotati di CHIP UTOPIA. Sebbene il Persuadertron sia leggero e di potenza estremamente ridotta, non se ne dovrà sottovalutare l'importanza storica, dato che ha svolto un ruolo fondamentale nella presa di potere dell'EuroCorp. I soggetti persuasi seguono l'agente che li controlla senza fare domande, fino a prepararsi al combattimento e a lanciarsi in battaglia senza timore.

Gas Nervino: Questa granata a mano contiene monossido di carbonio compresso, un gas asfissiante. La nuvola emessa la momento della detonazione provoca lo svenimento di tutto il personale presente nella zona per un periodo di tempo limitato.

Kit Medico: Questo kit multifunzione può essere utilizzato per riparare rapidamente tutti i tipi di ferite e danni subiti in combattimento. Il kit comprende uno speciale cerotto per trapianti di pelle impregnato di anestetico e nanobot chirurgici. Può essere utilizzato una sola volta.

## La schermata Cryo



Questa schermata ti mette in contatto con il Laboratorio Criogenico di classe LIMBO, dove gli agenti vengono immagazzinati e alterati chirurgicamente quando inattivi.

## Deposito degli agenti

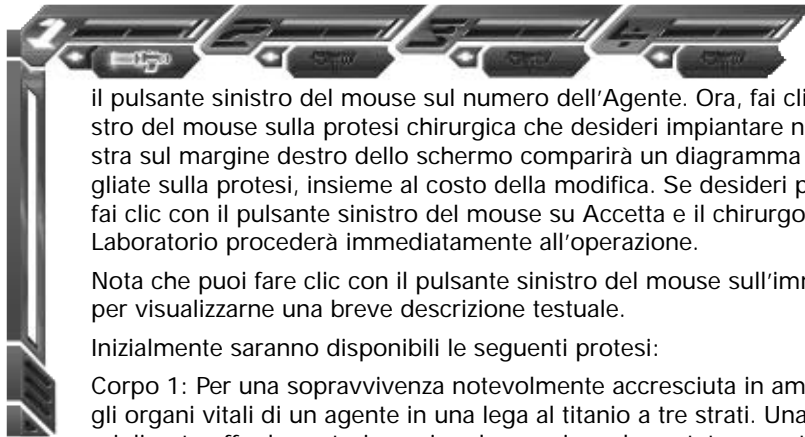
Quando gli Agenti non sono operativi, la prassi comune dell'EuroCorp consiste nel mantenerli in sospensione Criogenica profonda. A questo scopo, ti è stato assegnato un Laboratorio Criogenico di classe LIMBO. Inizialmente, controllerai un solo gruppo operativo di quattro Agenti, pertanto il tuo utilizzo del Laboratorio sarà minimo. Tuttavia a mano a mano che ti verranno assegnati nuovi agenti, oppure più Agenti riuscirai a 'reclutare' sul campo, più dovrai utilizzare questa risorsa.

Se desideri scambiare un Agente immagazzinato con uno operativo al momento, per qualsiasi ragione, esegui questa procedura. Prima di tutto, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul numero di Agente che ti interessa sostituire sul margine superiore dello schermo (ad esempio, fai clic su 1 se vuoi sostituire l'Agente 1). Ora, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul nome dell'Agente che dovrà rimpiazzarlo e i due agenti si scambieranno di posto. Puoi anche utilizzare questa procedura per modificare la gerarchia di un gruppo di Agenti, cosa che si potrebbe rivelare utile per le missioni che richiedono che il tuo gruppo di Agenti operi in due o più sottogruppi.

## Modifica cibernetica

A parte il deposito degli Agenti, il laboratorio LIMBO ha anche la possibilità di eseguire interventi di chirurgia migliorativa, installando protesi cibernetiche nei corpi degli Agenti. Inizialmente, saranno disponibili solo le protesi Cervello, Corpo, Gambe e Braccia di Livello Uno, sebbene col progredire delle ricerche saranno rese disponibili opzioni più avanzate.

Per modificare chirurgicamente un Agente, per prima cosa selezionalo facendo clic con



il pulsante sinistro del mouse sul numero dell'Agente. Ora, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla protesi chirurgica che desideri impiantare nell'agente. Nella finestra sul margine destro dello schermo comparirà un diagramma con informazioni dettagliate sulla protesi, insieme al costo della modifica. Se desideri procedere all'impianto, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Accetta e il chirurgo automatico del Laboratorio procederà immediatamente all'operazione.

Nota che puoi fare clic con il pulsante sinistro del mouse sull'immagine della Protesi per visualizzarne una breve descrizione testuale.

Inizialmente saranno disponibili le seguenti protesi:

**Corpo 1:** Per una sopravvivenza notevolmente accresciuta in ambienti ostili, racchiude gli organi vitali di un agente in una lega al titanio a tre strati. Una modifica corporale migliorata offre la protezione singola massima che potete garantire a un cyborg. Ricordate che dovrete installare questa modifica per fare in modo che il cyborg supporti qualsiasi altra modalità.

**Braccia 1:** Con i tendini in tungsteno e i nervi in acciaio delle braccia cibernetiche, i vostri agenti noteranno un immediato miglioramento nell'accuratezza di tiro, con un conseguente risparmio di munizioni. La vita operativa di un agente dotato di queste braccia viene inoltre allungata dal caratteristico miglioramento di salute legato all'impianto cibernetico.

**Gambe 1:** Costruite con un nucleo in materiale plastico leggero con rivestimento esterno organico di coltura, queste gambe artificiali garantiscono un miglioramento immediato per la salute e la velocità massima di un agente. Anche la resistenza viene migliorata, aumentando così il raggio che un agente dotato di queste gambe può coprire alla massima velocità.

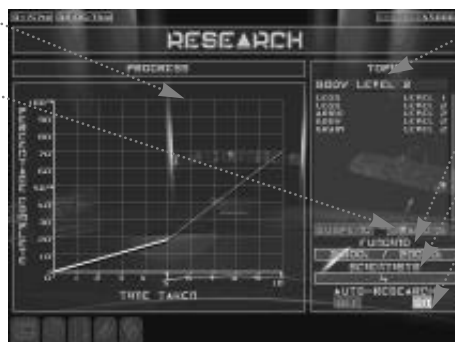
**Cervello 1:** È l'abilità di prendere decisioni indipendentemente dal controllo Esecutivo che fra la differenza tra un agente determinante e un agente morto. Dato che l'agente ha ora un'intelligenza doppia, le probabilità che venga ucciso sono dimezzate. Questa unità contiene processori a diamante in una matrice tridimensionale integrati con la biomassa cognitiva convenzionale del cyborg. L'unità aumenta le percezioni di base e contiene un software per la gestione dei traumi per aumentare l'abilità del cyborg di sopportare danni altrimenti critici.

Versioni successive di queste protesi verranno rese disponibili con il progredire della ricerca, insieme a modifiche degli Agenti completamente nuove.

## R&D (Ricerca e sviluppo)

Grafico dei progressi

Pulsante Modalità/Armi

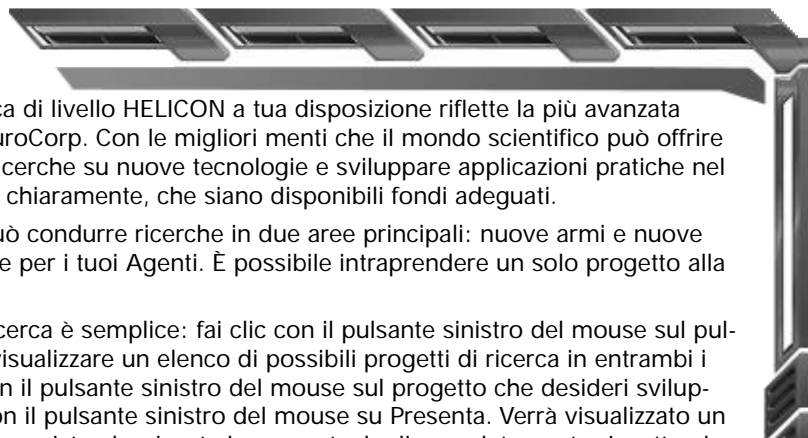


Progetti di ricerca

Barra dei fondi

Scienziati

Pulsante Procedi



Il laboratorio di Ricerca di livello HELICON a tua disposizione riflette la più avanzata ricerca militare dell'EuroCorp. Con le migliori menti che il mondo scientifico può offrire è possibile eseguire ricerche su nuove tecnologie e sviluppare applicazioni pratiche nel giro di giorni, a patto, chiaramente, che siano disponibili fondi adeguati.

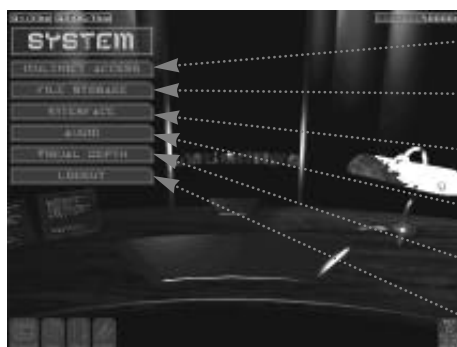
Il gruppo HELICON può condurre ricerche in due aree principali: nuove armi e nuove modifiche cibernetiche per i tuoi Agenti. È possibile intraprendere un solo progetto alla volta.

La procedura della Ricerca è semplice: fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante Mod/Armi per visualizzare un elenco di possibili progetti di ricerca in entrambi i campi. Ora, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul progetto che desideri sviluppare, quindi fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Presenta. Verrà visualizzato un grafico del progresso previsto che riporta la percentuale di completamento rispetto al tempo impiegato. Il progredire del progetto è riportato in rosa; una volta che un progetto ha raggiunto il 100% del completamento, l'arma/modifica potrà essere acquistata come al solito.

La Barra dei fondi mostra quanto denaro si dovrà mettere a disposizione del responsabile del progetto ogni giorno, mentre la cifra sulla destra mostra i fondi necessari per raggiungere teoricamente il completamento del 100% in 10 giorni. È possibile aumentare i fondi facendo clic con il pulsante sinistro del mouse sulla Barra dei fondi e diminuirli facendo clic con il pulsante destro del mouse. In genere, una maggiore quantità di fondi garantirà una conclusione anticipata del progetto, cosa che verrà rispecchiata dal Grafico del progresso.

La casella Scienziati mostra quanti Ricercatori sono impegnati al momento nel Laboratorio HELICON. Inizialmente ne avrai a disposizione solo quattro, ma se i tuoi Agenti dovessero riuscire a persuaderne altri, questi si aggiungeranno a quelli a disposizione, accelerando notevolmente il completamento di un progetto.

## Sistema



Accesso rete

Gestione File

Interfaccia

Audio

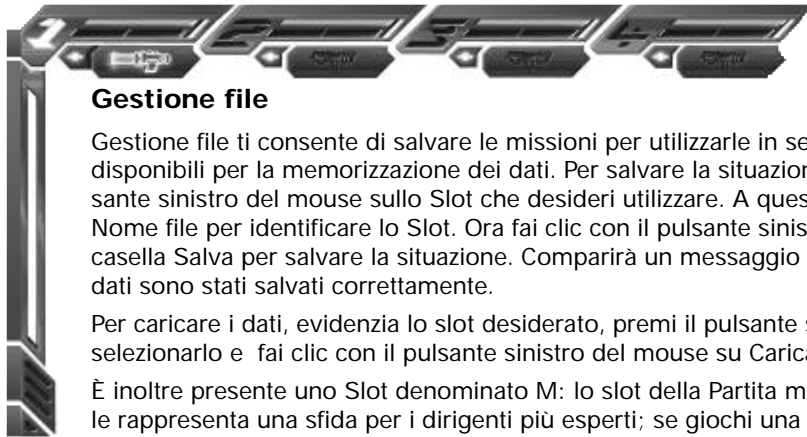
Profondità visiva

Disconnessione

Il menu System (Sistema) presenta una serie di funzioni per la gestione dei dati ed altre utili opzioni che ti consentono di personalizzare il tuo RD/OS Marionette secondo le tue preferenze.

### Accesso Rete

Questa opzione di consente di collegare vari RD/OS Marionette per gareggiare contro un collega Dirigente. Per informazioni dettagliate, consulta la Scheda di riferimento allegata.



### Gestione file

Gestione file ti consente di salvare le missioni per utilizzarle in seguito. Esistono 99 Slot disponibili per la memorizzazione dei dati. Per salvare la situazione, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sullo Slot che desideri utilizzare. A questo punto digita un Nome file per identificare lo Slot. Ora fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla casella Salva per salvare la situazione. Comparirà un messaggio che ti informerà che i dati sono stati salvati correttamente.

Per caricare i dati, evidenzia lo slot desiderato, premi il pulsante sinistro del mouse per selezionarlo e fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Carica per ripristinare i dati.

È inoltre presente uno Slot denominato M: lo slot della Partita mortale. La Partita mortale rappresenta una sfida per i dirigenti più esperti; se giochi una Partita mortale, il gioco verrà salvato ogni volta che completi o fallisci una missione. Questo significa che i Dirigenti poco onesti non potranno tornare a dati salvati in precedenza qualora dovessero fallire una missione. Per avviare una nuova Partita mortale, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla casella New Mortal Game (Nuova partita mortale).

### Interfaccia

La schermata Interfaccia ti consente di personalizzare dei tasti di scelta rapida per varie funzioni Marionette. Per farlo, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul tasto che desideri modificare e premi il tasto che dovrà sostituirlo. Una volta che avrai personalizzato i tasti secondo le tue preferenze, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Salva per conservare queste impostazioni per le partite successive. In alternativa, qualora volessi tornare alle impostazioni predefinite, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su Default (Predefinite).

Joystick: La schermata Interfaccia ti consente inoltre di installare un Joystick per controllare il gioco. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'opzione Calibra per impostare le opzioni del Joystick.

Opzioni per quattro giocatori: Questa opzione consente ad un massimo di quattro Dirigenti di assumere il controllo dei singoli membri di un gruppo di Agenti. Quando l'RD/OS Marionette è in funzione, ciascun Dirigente avrà costantemente il controllo del proprio Agente, sebbene la Schermata di Gioco sarà centrata solo sull'Agente 'attivo' (puoi cambiare l'agente attivo premendo i tasti da 1 a 4).

Per impostare questa opzione, per prima cosa fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul Numero di giocatori per selezionare il numero di Dirigenti che parteciperanno alla partita. Una volta eseguita questa operazione, seleziona la Interfaccia di controllo facendo clic con il pulsante sinistro del mouse su ciascun Giocatore fino a raggiungere l'opzione desiderata; le opzioni disponibili sono Joystick, Tastiera e Mouse.

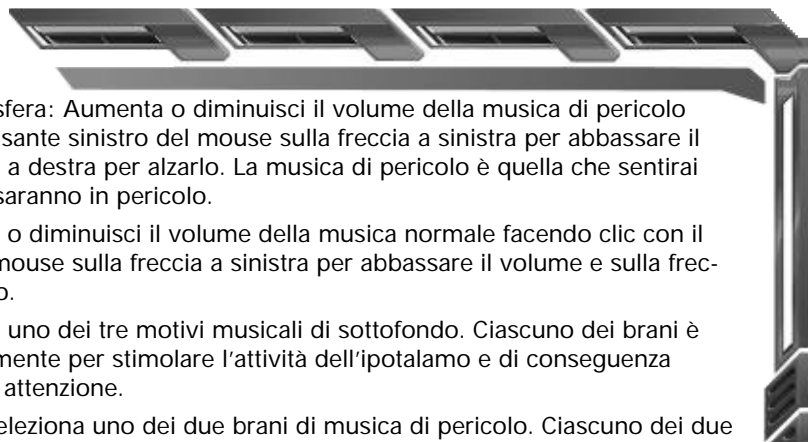
Nota che, per consentire a quattro Dirigenti di giocare, sarà necessario collegare al sistema Marionette un dispositivo per più Joystick.

Potrai utilizzare questa opzione anche in modalità Accesso Rete, ma solo su reti IPX.

### Audio

Audio ti consente di personalizzare il volume del Suono e della Musica e di selezionare le opzioni musicali che si confanno ai tuoi gusti raffinati.

Volume: Aumenta o diminuisci il volume degli effetti sonori facendo clic con il pulsante sinistro del mouse sulla freccia a sinistra per abbassare il volume e sulla freccia a destra per alzarlo.



**Volume musica atmosfera:** Aumenta o diminuisci il volume della musica di pericolo facendo clic con il pulsante sinistro del mouse sulla freccia a sinistra per abbassare il volume e sulla freccia a destra per alzarlo. La musica di pericolo è quella che sentirai quando i tuoi Agenti saranno in pericolo.

**Volume CD:** Aumenta o diminuisci il volume della musica normale facendo clic con il pulsante sinistro del mouse sulla freccia a sinistra per abbassare il volume e sulla freccia a destra per alzarlo.

**Musica CD:** Seleziona uno dei tre motivi musicali di sottofondo. Ciascuno dei brani è stato scritto appositamente per stimolare l'attività dell'ipotalamo e di conseguenza aumentare il livello di attenzione.

**Musica di pericolo:** Seleziona uno dei due brani di musica di pericolo. Ciascuno dei due brani è stato scritto appositamente per stimolare l'attività della ghiandola che produce adrenalina, fornendoti le energie mentali necessarie per fare fronte alle situazioni critiche.

**Estensione audio:** Se utilizzi il sistema Marionette con Windows 95® e hai problemi nell'eseguire i suoni, facendo clic con il pulsante sinistro del mouse su questa opzione attiverai l'estensione audio che dovrebbe consentirti di risolvere il problema.

### **Profondità visiva**

Se hai problemi nell'eseguire il software RD/OS Marionette, la modifica delle opzioni di Profondità visiva potrebbe aiutarti ad eseguire il software in modo più rapido. Per contro, se disponi di un sistema avanzato, queste opzioni ti consentiranno di sfruttare tutte le sue possibilità. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'opzione desiderata per selezionarla.

**Velocità proiettore:** Questa opzione cambia la velocità del proiettore del testo nella Schermata Operazioni da Veloce a Lenta e viceversa.

**Risoluzione:** Scegli tra la bassa risoluzione 320x200 e l'alta risoluzione 640x400.

**Livello dettagli:** Scegli tra il livello di dettagli Basso e Alto nel display principale.

**Prospettiva:** Attiva (On) e disattiva (Off) il grandangolo artificiale, aumentando o diminuendo il senso della prospettiva nel display principale.

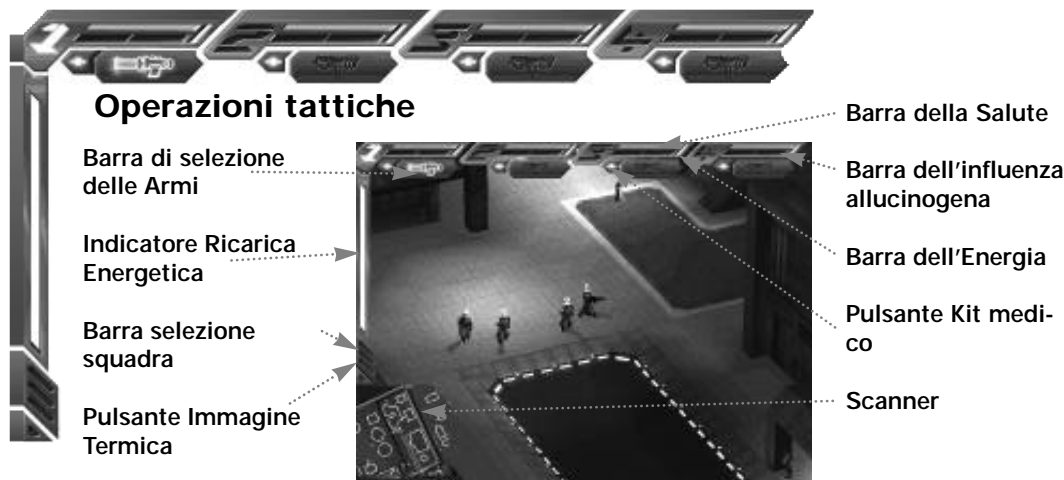
**Effetti luce:** Attiva (On) e disattiva (Off) le fonti luminose.

**Filmati:** Attiva o disattiva i cartelloni pubblicitari animati nel corso del gioco.

**Radar di Profondità:** Il Radar di Profondità è una funzione particolarmente utile in grado di rendere gli edifici trasparenti nel display principale, qualora nascondano gli Agenti alla tua vista.

### **Disconnessione**

Questa opzione ti riporterà alla schermata di Accesso.



Una volta che i tuoi Agenti saranno stati trasportati nel luogo della missione, il sistema RD/OS Marionette avvierà la connessione dronica, garantendoti un controllo diretto sugli Agenti. Ora, a prescindere dalla minaccia o dal pericolo che si troveranno ad affrontare, gli Agenti eseguiranno i tuoi ordini o moriranno provandoci. È tuo compito dirigere i migliori guerrieri dell'EuroCorp nel completamento della missione, uccidendo chiunque o distruggendo qualsiasi cosa li ostacoli. Il fallimento va evitato a qualunque costo.

### Display principale

Il Display principale ti presenta una simulazione in tempo reale dell'area di missione, con tutti gli edifici, gli elementi, i veicoli e le persone. È possibile ruotare la vista completamente, così come è possibile ingrandirla e allargarla qualora le circostanze lo richiedano.

Per ruotare la vista premi Canc e Pg Giù sulla tastiera alfanumerica collegata al tuo RD/OS. La vista nel Display principale verrà ruotata in senso antiorario e orario, rispettivamente.

Puoi anche modificare l'angolo dal quale osservi l'azione. Premendo Ins e Pg Su potrai inclinare la vista verso l'alto o verso il basso secondo le tue preferenze.

Per ingrandire e allargare la vista, premi Fine e Home.

Spostando il cursore sul margine del Display principale, la vista scorrerà in quella direzione, consentendoti di vedere parti più distanti dell'area di missione.

### Scanner

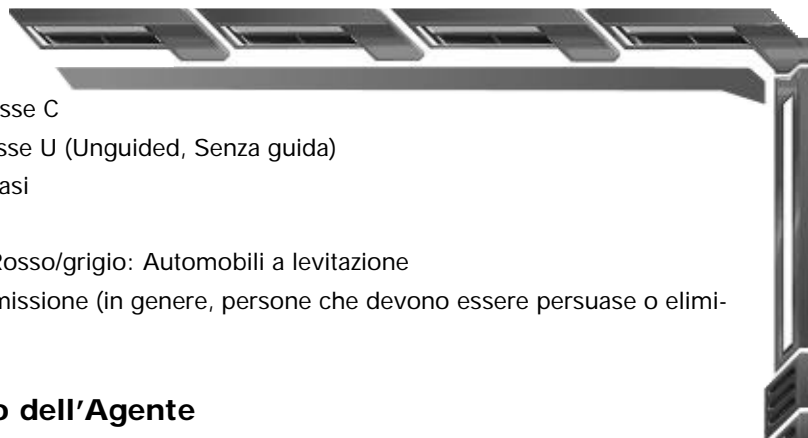
Lo Scanner nell'angolo inferiore sinistro dello schermo offre una vista semplificata, dall'alto in basso dell'area di missione, che può risultare molto utile. Lo Scanner scorre il Display principale, offrendo un punto di vista tattico sulle zone più lontane dell'area di missione.

Uno degli aspetti più utili dello Scanner è la sua capacità di classificare le persone nell'area di missione in base allo stato del loro CHIP e di riportare questo stato con un codice a colori sul display dello Scanner. Il codice a colori impiegato è il seguente:

Rosso: Agenti dell'EuroCorp

Bianco: Fanatici della Chiesa della Nuova Epoca





Grigio: Cittadini di classe C

Verde: Cittadini di classe U (Unguided, Senza guida)

Giallo: Cittadini persuasi

Blu: Polizia

Cerchi lampeggianti Rosso/grigio: Automobili a levitazione

Rosa: Obiettivi della missione (in genere, persone che devono essere persuase o eliminate)

Punti grigi: Oggetti

### **Pannelli di stato dell'Agente**

Sul margine superiore della schermata sono visualizzati i pannelli di stato dell'Agente che riportano il numero di squadra dell'Agente, la salute, lo stato di allucinazione ed il livello della ricarica energetica. Tutti questi livelli sono descritti dettagliatamente in seguito. I numeri dell'Agente vengono utilizzati per selezionare e reperire singoli Agenti. Vedi Controllo dell'Agente per ulteriori informazioni.

### **Barra della salute**



Gli Agenti dell'EuroCorp sono individui estremamente forti e resistenti, in grado di sopportare senza difficoltà traumi fisici che ucciderebbero un normale cittadino in un istante. Grazie al corpo protetto da una corazza in titanio, un Agente può affrontare colpi continui di un Uzi da 9mm per quasi un minuto prima che i traumi subiti lo facciano svenire o lo uccidano. La Barra della salute è una rappresentazione grafica della quantità di danni che ciascuno dei tuoi Agenti può sopportare prima di subire ferite mortali. Visualizzata come una barra di colore bianco a fianco di ogni numero di Agente, diminuisce lentamente quando l'Agente viene ferito. Qualora dovesse arrivare alla fine, la morte dell'Agente sopraggiungerà contemporaneamente. Fortunatamente, gli Agenti dispongono di Indici di Guarigione accelerati artificialmente e la loro carne può essere riparata rapidamente dopo ferite e colpi subiti. Non è raro vedere un Agente ferito in modo critico rimettersi in piedi in condizioni fisiche ottimali nel giro di pochi minuti.



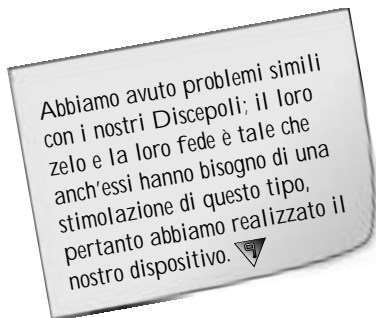
### Barra dello scudo

Non solo gli organi vitali degli Agenti sono protetti da piastre in titanio, ma dispongono anche di Scudi energetici a smorzamento inerziale. Quando un Agente soffre un trauma da impatto, è questo Scudo ad assorbire la forza iniziale del colpo, che sia un pugno, un proiettile o un'automobile. Un lampo blu mostra che lo Scudo è in funzione. Tuttavia, il dispendio di energia provocato da questa forza protettiva è talmente elevato che non è possibile sostenerlo per più di un paio di secondi. In una situazione di combattimento, lo Scudo proteggerà raramente i tuoi agenti per un periodo superiore all'attacco iniziale e questo richiede una pronta reazione da parte tua per evitare la morte dell'Agente.

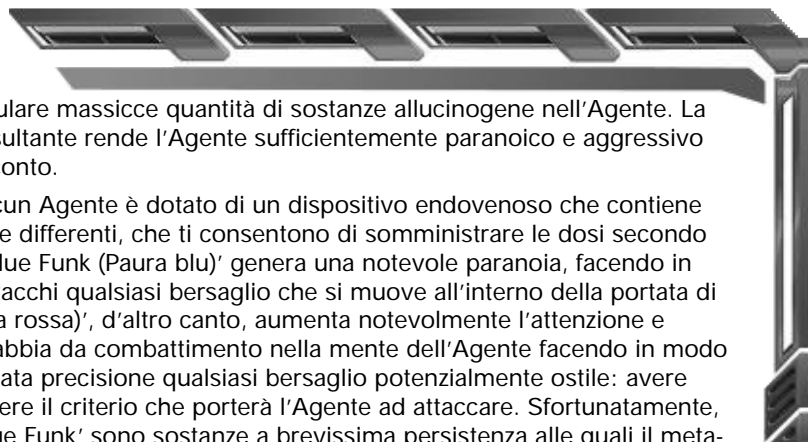
La Barra dello scudo è sovrapposta a quella della salute. Di colore grigio, la Barra dello Scudo dovrà essere completamente esaurita prima che il tuo Agente cominci a subire danni alla sua barra della salute.

Una volta esaurite, le batterie dello Scudo di energia richiederanno alcuni minuti prima di ricaricarsi, pronte a sostenere un altro assalto.

### Barra dell'influenza allucinogena



È una sfortunata conseguenza dell'influenza dell'RD/OS Marionette sulle funzioni cerebrali più elevate di un Agente che l'Operativo debba perdere una buona parte della sua motivazione. Se non gli viene comandato diversamente, un agente potrebbe rimanere completamente immobile mentre gli sparano, la sua incrollabile lealtà all'EuroCorp tale che non può concepire di agire senza ordini dal suo Dirigente. Tuttavia, vi saranno occasioni nelle quali è preferibile che un Agente operi in modo semi autonomo, eliminando qualsiasi minaccia senza alcun intervento da parte del Dirigente. Dopo un notevole numero di esperimenti, abbiamo trovato il metodo più affidabile per raggiungere



questo risultato: inoculare massicce quantità di sostanze allucinogene nell'Agente. La quasi allucinazione risultante rende l'Agente sufficientemente paranoico e aggressivo da agire per proprio conto.

A questo scopo, ciascun Agente è dotato di un dispositivo endovenoso che contiene quantità di due droghe differenti, che ti consentono di somministrare le dosi secondo quanto necessario. 'Blue Funk (Paura blu)' genera una notevole paranoia, facendo in modo che l'agente attacchi qualsiasi bersaglio che si muove all'interno della portata di tiro. 'Red Mist (Nebbia rossa)', d'altro canto, aumenta notevolmente l'attenzione e fomenta una feroce rabbia da combattimento nella mente dell'Agente facendo in modo che attacchi con spietata precisione qualsiasi bersaglio potenzialmente ostile: avere delle armi sarà in genere il criterio che porterà l'Agente ad attaccare. Sfortunatamente, sia 'Red Mist' che 'Blue Funk' sono sostanze a brevissima persistenza alle quali il metabolismo accelerato dell'Agente può rapidamente sviluppare tolleranza. Per questa ragione, devono essere usate con parsimonia.

Queste sostanze presentano vari effetti collaterali dei quali un Dirigente deve essere al corrente. Dal punto di vista fisico, l'Agente sarà migliorato e correrà e reagirà molto più rapidamente: dosi massicce avranno effetti ancora maggiori. Tuttavia, l'agitazione indotta nell'Agente è tale che la sua accuratezza ed il controllo del tiro potrebbero venire compromessi, provocando lo spreco di munizioni. L'Agente, inoltre, guarirà più lentamente e perderà resistenza in modo più rapido, a causa degli effetti deleteri di queste droghe sul suo metabolismo.

Per utilizzare la Barra dell'influenza allucinogena, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su uno qualsiasi dei lati della linea centrale di colore bianco (nella quale l'Agente è 'neutrale'). Facendo clic a sinistra, si somministrerà all'Agente una dose di 'Blue Funk', mentre facendo clic a destra si somministrerà del 'Red Mist'. Nota che una volta ricevuta una dose, l'Agente svilupperà tolleranza alla droga, vale a dire, il dosaggio massimo che potrai somministrare diminuirà lentamente. Questo effetto è mostrato dalla riduzione del livello di resistenza dell'Agente; non potrai somministrare a un Agente una quantità di droga superiore alla sua resistenza.

Concedendo all'Agente un po' di tregua dai narcotici, consentirai ai suoi livelli di Resistenza di tornare lentamente a valori normali, in modo da poter fare nuovamente ricorso a queste sostanze.

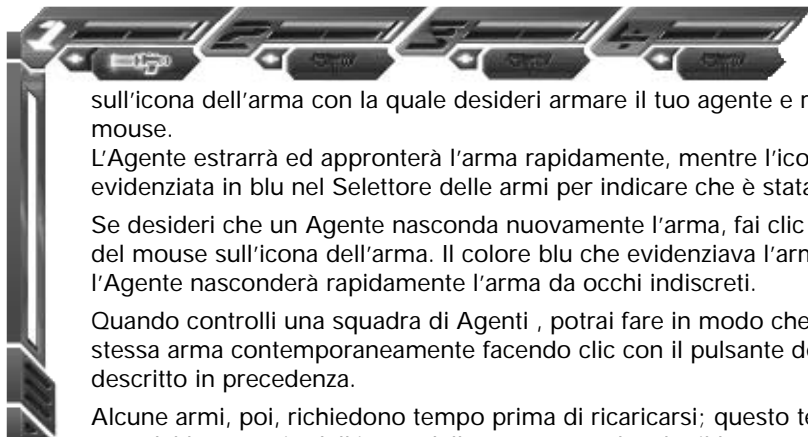
Puoi anche fare clic con il pulsante sinistro del mouse sulla Barra PSI; in questo modo somministrerai una dose di droga a tutti gli Agenti del gruppo.

### **Barre della resistenza**

Sulla Barra dell'influenza allucinogena sono sovrapposte due barre di colore bianco che indicano i livelli di Resistenza dell'Agente. La Resistenza cala quando si corre o quando si somministrano droghe e questo calo è evidenziato dalle barre di colore bianco che si restringono lentamente verso la barra centrale di livello zero; quando raggiungono la barra zero, l'Agente è stanco e non può più correre, né gli si possono somministrare droghe.

### **Selettore delle armi**

Quando i tuoi Agenti iniziano una missione, le loro armi saranno nascoste per evitare di creare panico tra i civili e preavvisare potenziali nemici. Tuttavia, in tutte le missioni non si tarderà molto a dover fare ricorso alle armi. Per armare un Agente, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul Selettore delle armi e tieni premuto il pulsante del mouse. Comparirà un menu di tutte le armi in possesso di quell'Agente. Posiziona il cursore



sull'icona dell'arma con la quale desideri armare il tuo agente e rilascia il pulsante del mouse.

L'Agente estrarrà ed appronterà l'arma rapidamente, mentre l'icona dell'arma comparirà evidenziata in blu nel Selettore delle armi per indicare che è stata scelta.

Se desideri che un Agente nasconda nuovamente l'arma, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona dell'arma. Il colore blu che evidenziava l'arma scomparirà e l'Agente nasconderà rapidamente l'arma da occhi indiscreti.

Quando controlli una squadra di Agenti, potrai fare in modo che selezionino tutti la stessa arma contemporaneamente facendo clic con il pulsante destro del mouse come descritto in precedenza.

Alcune armi, poi, richiedono tempo prima di ricaricarsi; questo tempo di attesa è indicato dal lampeggio dell'icona dell'arma; una volta che il lampeggio termina, potrai utilizzare l'arma.

Se vuoi lasciare un elemento, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul Selettore delle armi e tiene premuto il pulsante per far comparire l'Inventario delle armi.

Posiziona il cursore sull'oggetto che desideri lasciare e fai clic con il pulsante destro del mouse. L'Agente lascerà cadere a terra l'oggetto.

### **Pulsante Kit medico**

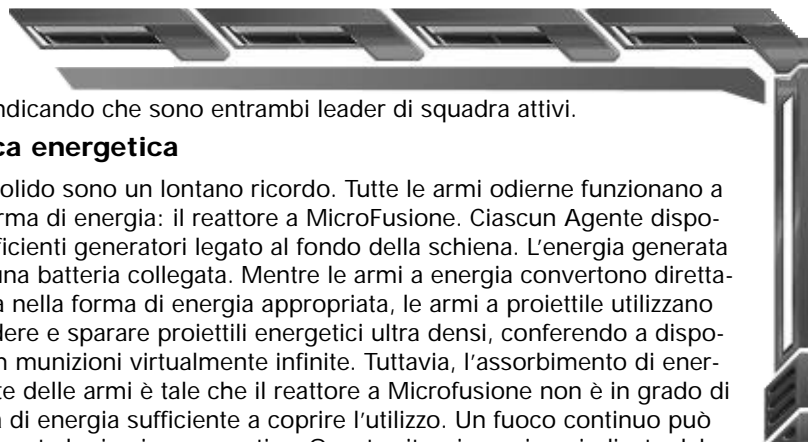
L'utilizzo appropriato di un kit medico può fare la differenza tra la vita e la morte in una situazione di combattimento. Tuttavia, potresti trovare un po' scomodo impartire il comando Kit medico nel modo tradizionale, utilizzando il Selettore delle armi. L'RD/OS Marionette Versione 3.1 presenta pertanto un pulsante Kit medico che ti consente di utilizzare in modo rapido e semplice le risorse mediche a disposizione. Se un Agente possiede un Kit medico, il pulsante a forma di croce a fianco del selettore delle armi verrà evidenziato in blu. Ogni volta che ritieni che un Agente abbia bisogno di assistenza medica, facendo clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante gli comanderai di utilizzare immediatamente il Kit medico, impedendo che vada incontro a morte certa.

### **Barra di selezione della squadra**

Partendo dal presupposto che i tuoi Agenti saranno quasi sempre in numero nettamente inferiore ai nemici nel corso di qualsiasi missione, una delle tue priorità come controllore della squadra consiste nel fare in modo che i tuoi Agenti agiscano in modo efficace in gruppo. La Barra di selezione della squadra è la funzione che ti consentirà di eseguire questo compito. Ogni volta che farai clic con il pulsante sinistro del mouse su questa barra, una delle tre barre si illuminerà. Per ciascuna barra illuminata, un Agente seguirà l'Agente attivo imitandone i movimenti e la mira in modo accurato.

Per la maggior parte del tempo, vorrai che tutti e quattro gli Agenti agiscano come una singola unità. Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla Barra di selezione della squadra, illuminerai tutte e tre le barre, facendo in modo che tutti gli Agenti seguano l'Agente attivo.

La Barra di selezione della squadra può inoltre essere utilizzata per creare due o più unità tattiche. Ad esempio, se desideri avere due unità composte da due Agenti ciascuna, seleziona l'Agente 1 e fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla Barra di selezione della squadra. L'Agente 2 seguirà ora l'Agente 1. Seleziona ora l'Agente 3 e fai ancora clic con il pulsante sinistro del mouse sulla Barra di selezione della squadra. L'Agente 4 verrà assegnato all'Agente 3 e ne seguirà gli ordini. A questo punto avrai due squadre alle quali potrai assegnare priorità differenti. I numeri dell'Agente 1 e 3



saranno evidenziati, indicando che sono entrambi leader di squadra attivi.

### **Indicatore Ricarica energetica**

Le munizioni a stato solido sono un lontano ricordo. Tutte le armi odierne funzionano a partire dalla stessa forma di energia: il reattore a MicroFusione. Ciascun Agente dispone di uno di questi efficienti generatori legato al fondo della schiena. L'energia generata viene accumulata in una batteria collegata. Mentre le armi a energia convertono direttamente questa potenza nella forma di energia appropriata, le armi a proiettile utilizzano la potenza per espandere e sparare proiettili energetici ultra densi, conferendo a dispositivi quali l'Uzi a 9mm munizioni virtualmente infinite. Tuttavia, l'assorbimento di energia della maggior parte delle armi è tale che il reattore a Microfusione non è in grado di generare una quantità di energia sufficiente a coprire l'utilizzo. Un fuoco continuo può esaurire temporaneamente la ricarica energetica. Questa situazione viene indicata dall'accorciamento della barra bianca; qualora la ricarica dovesse esaurirsi completamente, l'Agente non sarà in grado di utilizzare le armi per alcuni secondi fino a quando il reattore non avrà generato altra energia.

Nota che l'Indicatore della ricarica energetica sul margine sinistro dello schermo riporta informazioni solo sull'agente attivo. Tuttavia, alla destra di ciascun numero di agente è presente un mini indicatore che ti consentirà di vedere a colpo d'occhio lo stato della ricarica energetica di ciascun Agente.

### **Pulsante di immagine termica**

Al di sotto della Barra di selezione della squadra è presente il Pulsante di immagine termica. Molte missioni richiedono che la squadra agisca in condizioni di scarsa illuminazione, nelle quali potrebbe essere molto difficile avvistare gli avversari. Se trovi difficile vedere la zona di combattimento, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su questo pulsante per attivare il software di immagine termica del sistema Marionette. Sarà ora molto più facile vedere tutte le fonti di calore nell'area di missione (ad esempio, le persone). Per disattivare il sistema di Immagini termiche, fai ancora clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante.

### **Controllo dell'Agente**

L'RD/OS Marionette è stato progettato per rendere il controllo degli Agenti il più rapido, semplice e intuitivo possibile. Lo spostamento, lo sparo e la selezione degli Agenti può avvenire solo tramite l'utilizzo del mouse collegato.

### **Selezione degli Agenti**

In linea di massima, puoi impartire ordini solo all'Agente attivo, anche se gli altri Agenti lo seguiranno se è stata attivata la modalità Squadra (vedi Barra di selezione della squadra per informazioni dettagliate). Per selezionare un Agente, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul numero di Agente sul margine superiore dello schermo. Il numero verrà evidenziato per mostrare che l'Agente è attivo.

Se desideri centrare la mappa direttamente su un Agente, premendo il pulsante destro del mouse centrerai il display principale su di lui.



Per spostare l'Agente attivo, posiziona il cursore sul punto del Display principale dove desideri mandarlo e fai clic con il pulsante sinistro del mouse. Comparirà brevemente un puntatore di colore blu che mostra che la destinazione è stata selezionata e l'Agente comincerà subito a camminare verso quel punto, seguito da qualsiasi altro Agente gli sia stato assegnato con la Barra di selezione della squadra. Se vuoi che l'Agente raggiunga il punto più velocemente, fai doppio clic sul pulsante sinistro del mouse per ordinarlo di correre anziché camminare.

Puoi anche utilizzare lo Scanner per spostare i tuoi agenti; fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul punto nello Scanner dove desideri che vadano i tuoi Agenti.

### **Sparo**

Una volta che hai selezionato un'arma per un Agente, facendo clic con il pulsante destro del mouse farai in modo che l'Agente spari verso il punto indicato dal cursore. Se il cursore è posizionato su un bersaglio valido, quale una persona o un veicolo, comparirà un reticolo di puntamento di colore blu che mostra che l'Agente sta mirando quell'oggetto. Se il bersaglio si trova a portata dell'arma dell'Agente, il cursore si trasformerà in un mirino di colore rosso; se il cursore rimane di colore bianco, significa che il bersaglio è fuori portata e il fuoco dell'arma non lo colpirà.

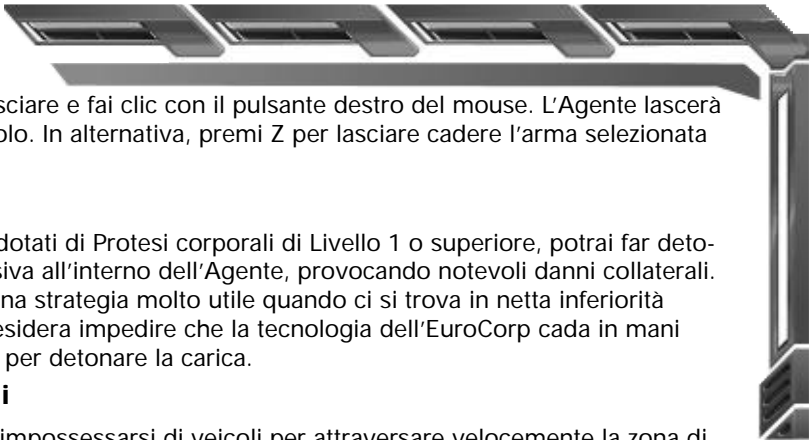
È inoltre possibile sovraccaricare alcune armi, garantendo un tiro più potente; se tieni premuto il pulsante destro del mouse sentirai l'arma che si sovraccarica e potrai vedere un bagliore di energia. Rilasciando ora il pulsante destro del mouse otterrai un attacco molto più potente.

Nota che, se i tuoi Agenti stanno agendo in squadra, spareranno al punto selezionato quando fai clic con il pulsante destro del mouse. Tuttavia, ricorda che ci sarà un piccolo intervallo di tempo tra lo sparo del primo Agente e il resto del gruppo, come funzione di risparmio delle munizioni.

### **Raccolta/Rilascio**

Spesso i nemici morti lasceranno cadere le proprie armi quando stremano a terra agonizzanti. Se desideri raccogliere le armi che lasciano cadere, posiziona il cursore sull'oggetto (le armi sono identificabili dai LED rossi sulle custodie). Il cursore si trasformerà in un'icona 'prensile'; premendo il pulsante sinistro del mouse farai in modo che l'Agente si avvicini e raccolga l'arma. Ricorda che nessun Agente può possedere più di un tipo di ciascuna arma.

Se desideri lasciare cadere un oggetto, tieni premuto il pulsante sinistro del mouse sul Selettore delle armi per visualizzare l'Inventario delle armi. Posiziona il cursore sull'og-



getto che desideri rilasciare e fai clic con il pulsante destro del mouse. L'Agente lascerà cadere l'oggetto al suolo. In alternativa, premi Z per lasciare cadere l'arma selezionata del tuo agente.

### **Auto distruzione**

Se i tuoi Agenti sono dotati di Protesi corporali di Livello 1 o superiore, potrai far detonare una carica esplosiva all'interno dell'Agente, provocando notevoli danni collaterali. Questa può risultare una strategia molto utile quando ci si trova in netta inferiorità numerica oppure si desidera impedire che la tecnologia dell'EuroCorp cada in mani nemiche. Premi Ctrl-D per detonare la carica.

### **Utilizza dei veicoli**

I tuoi Agenti possono impossessarsi di veicoli per attraversare velocemente la zona di missione. Nota, però, che si possono impadronire solo di veicoli non occupati. Per utilizzare un veicolo, posiziona il cursore su un veicolo; se non è occupato, il cursore si trasformerà in una freccia verso il basso. Premi il pulsante sinistro del mouse e l'Agente (o gli Agenti) saliranno a bordo del veicolo. I veicoli possono essere spostati in modo identico agli Agenti, ma ricorda che la maggior parte dei veicoli può essere condotta solo su strada; pertanto, fare clic su strade sterrate potrebbe non produrre i risultati desiderati.

### **Amici e nemici**

#### **EuroCorp**

Il Sindacato dell'EuroCorp governa la terra da ormai 50 anni, a partire dal giorno in cui emerse vittorioso dalle lotte intestine del conflitto del Sindacato. Con il controllo detenuto sulle menti e i corpi di tutti i cittadini del Mondo grazie al CHIP impiantato in ciascun essere umano, sembrava che la loro dominazione sulla Terra fosse destinata a durare in eterno... fino ad ora.



**Agenti:** L'Agente cyborg è la punta di diamante delle forze di sicurezza dell'EuroCorp. Dotato di CHIP avanzato e di miglioramenti cibernetici, l'Agente esiste solo per servire gli ordini del proprio Dirigente controllore, a prescindere da qualsiasi minaccia alla sua esistenza. Assolutamente temerario in combattimento, i suoi riflessi super umani, la sua grande forza e la quasi indistruttibilità lo rendono un temibile avversario ed un alleato di valore inestimabile. Tuttavia, l'enorme costo di equipaggiamento e manutenzione di una squadra di Agenti fa sì che queste siano estremamente rare:

le risorse totali dell'EuroCorp a livello mondiale non ammontano a più di qualche centinaio. Le squadre vengono utilizzate solo nelle missioni più importanti e pericolose.



**Operativi:** La sicurezza quotidiana dell'EuroCorp è gestita dagli Operativi dell'EuroCorp. Riconoscibili dalla tuta mimetica indossata, gli Operativi sono poco più che agenti di vigilanza, sebbene siano agenti di vigilanza dotati di armi modernissime e possiedano un'incrollabile lealtà grazie ai CHIP impiantati nel collo. L'EuroCorp utilizza questi soldati per la protezione delle installazioni, missioni di scorta a bassa priorità, semplici operazioni di spionaggio e simili. Di fronte a molti dei protagonisti nella moderna arena di combattimento, sono poco più che carne da macello.



## Chiesa della Nuova Epoca

I dolatra! La sua impudenza gli costerà una giusta vendetta dalle mani dei puri!


La Chiesa della Nuova Epoca è una nuova e misteriosa organizzazione che sembra sia sorta di recente e la sua crescita sembra essere la prima seria minaccia al regno globale dell'EuroCorp in cinquant'anni. Mentre il loro messaggio spirituale è la solita accozzaglia di misticismo da strapazzo e rigida gerarchia che caratterizza la maggior parte delle sette di questo tipo, il loro grado di sviluppo tecnologico è impressionante; i dispositivi della Chiesa sembrano dimostrare progressi tecnologici che vanno ben al di là anche dei nostri centri di ricerca all'avanguardia. La Chiesa è stata classificata come minaccia alla sicurezza di classe Alfa-1.

Sono Discepoli, stolto! I primi tra i beati, che saranno i più amati dall'Onnipotente nell'aldilà.



**Fanatici:** I nostri primi incontri con la Chiesa hanno rivelato che le loro forze sono composte da attivisti che abbiamo soprannominato 'Fanatici'. Vestiti di abiti talari bianchi decorati con simboli religiosi, questi attivisti sono dotati di corazze armate e forniti di Scudi energetici proprio come quelle dei nostri Agenti. Il peso dell'armatura è controbilanciato da una specie di dispositivo antigravità che consente ai Fanatici di galleggiare al di sopra del terreno in modo spettrale. Apparentemente sotto un controllo remoto, proprio come i nostri Agenti, sono avversari degni e molto pericolosi.





E così hanno visto la nostra Aracnide. Aspetta che si trovino di fronte ai nostri ultimi ritrovati; la loro sofferenza sarà una gioia da godere fino in fondo! ▼



EWS (Sistemi d'arma sperimentali): Sono state ricevute relazioni di avvistamenti di Sistemi d'arma sperimentali sotto il controllo della Chiesa. Descritto come un enorme robot simile ad un ragno comandato a distanza, le sue capacità, la sua resistenza e il suo armamento sono sconosciuti. Sta in guardia.

### Cittadini



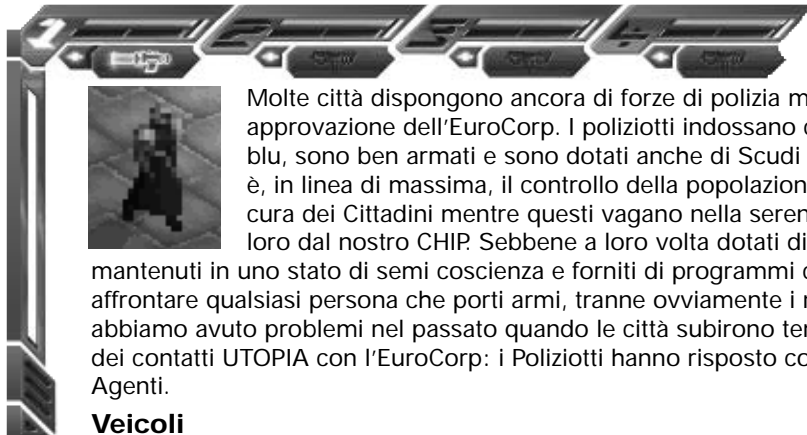
Cittadini di classe C: La classe C denota un cittadino standard, dotato di CHIP, felice di essere un suddito o una suddita dell'EuroCorp. Preferiamo che questi Cittadini non vengano feriti, sebbene qualche perdita accidentale sia comprensibile in una situazione di combattimento.



Cittadini di classe U (Non guidati): Un fenomeno recente, i cittadini di classe U sono coloro che sono riusciti a sottrarsi all'influenza del CHIP. Per motivi non noti, sono contrari all'EuroCorp ed hanno formato bande frammentate note, in genere, col nome di "Non guidati". Si fregiano di contrassegni ferali e abiti indossati da gruppi di culto giovanile della fine del 20° secolo, quali i 'Punk' e i 'Motociclisti', si sono dotati di armi e si vantano di compiere piccoli atti di terrorismo per ridicolizzare la nostra autorità. Sono stati classificati come una minaccia alla sicurezza Beta-3 e dovrebbero essere eliminati ogni volta che sarà possibile.

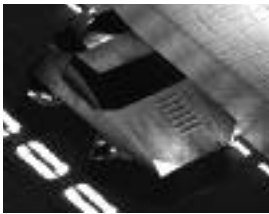
### Polizia

Si pentiranno della loro permissività quando i nostri piani si realizzeranno; la polizia aggiungerà inevitabilmente altro caos ai nostri sforzi, frustrando ulteriormente il maledetto Sindacato. ▼



Molte città dispongono ancora di forze di polizia municipale, con la tacita approvazione dell'EuroCorp. I poliziotti indossano corazze e abiti di colore blu, sono ben armati e sono dotati anche di Scudi ad energia. Il loro ruolo è, in linea di massima, il controllo della popolazione: la protezione e la cura dei Cittadini mentre questi vagano nella serena ignoranza conferita loro dal nostro CHIP. Sebbene a loro volta dotati di CHIP, i Poliziotti sono mantenuti in uno stato di semi coscienza e forniti di programmi che li costringono ad affrontare qualsiasi persona che porti armi, tranne ovviamente i nostri Agenti. Tuttavia, abbiamo avuto problemi nel passato quando le città subirono temporanee interruzioni dei contatti UTOPIA con l'EuroCorp: i Poliziotti hanno risposto con aggressività ai nostri Agenti.

### **Veicoli**



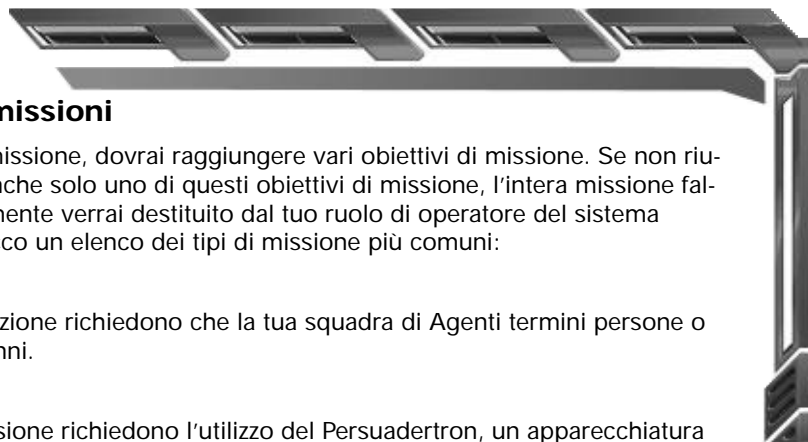
Automobili a levitazione: Al momento, la maggior parte dei veicoli sulle strade sono Automobili a levitazione di tutte le forme e i tipi. Basate sul principio della Maglev (Levitazione magnetica), funzionano grazie a grossi elettromagneti nella base del veicolo che respingono simili elettromagneti incorporati nella strada, consentendo al veicolo di levitare liberamente. Purtroppo, questo significa che tali veicoli possono essere utilizzati solo su strade appositamente preparate. Di recente, tuttavia, le ricerche presso il laboratorio dell'EuroCorp di Detroit hanno prodotto un motore Anti-Gravità che ha completa libertà di movimento nelle tre dimensioni. Ci sono alcuni veicoli di questo tipo in circolazione, sebbene il loro aspetto sia identico a quello dei mezzi convenzionali.



APC (Armoured Personnel Carriers, Veicoli corazzati per il trasporto di uomini): Uno dei due veicoli militari normalmente presenti sul campo di battaglia, l'APC viene utilizzato dagli Operativi e dagli Agenti dell'EuroCorp e dalla Polizia per trasportare gli uomini in situazioni di combattimento.



MBT (Main Battle Tanks, Carri armati principali da battaglia): L'MBT è il più pesante tra i veicoli corazzati, un carro a levitazione pesantemente protetto con spaventose capacità di attacco. Vengono utilizzati solo nelle situazioni di combattimento più critiche.



## **Obiettivi delle missioni**

Per completare una missione, dovrai raggiungere vari obiettivi di missione. Se non riuscirai a completare anche solo uno di questi obiettivi di missione, l'intera missione fallirà e molto probabilmente verrai destituito dal tuo ruolo di operatore del sistema RD/OS Marionette. Ecco un elenco dei tipi di missione più comuni:

### **Elimina**

Le missioni di eliminazione richiedono che la tua squadra di Agenti termini persone o edifici con enormi danni.

### **Persuadi**

Le missioni di persuasione richiedono l'utilizzo del Persuadertron, un apparecchiatura molto utile che compie un 'lavaggio del cervello' sulla vittima rendendola docile e accondiscendente. Le vittime saranno in genere persone di una certa importanza, quali scienziati, presidenti di società, politici e simili. Perché la missione abbia successo, gli obiettivi dovranno essere evacuati in luoghi sicuri.

### **Scorta/Proteggi**

Queste missioni richiedono che i tuoi Agenti proteggano persone, veicoli o edifici di importanza strategica, difendendoli dagli attacchi nemici oppure mentre viene eseguita un'azione di vitale importanza.

### **Acquisisci**

Le missioni di acquisizione richiedono che i tuoi Agenti si impadroniscano di un elemento importante, rubandolo in genere da una zona molto sorvegliata e quindi fuggendo riportando l'elemento necessario a scopi di ricerca o spionaggio.

### **Evacua**

Le missioni di evacuazione richiedono che i tuoi Agenti fuggano dalla zona di missione, attraversando una posizione pericolosa prima che possano essere prelevati da un Veicolo di Salvataggio.

## **Dopo la missione**

### **La schermata di Debriefing**

Una volta completata o fallita una missione, comparirà la schermata di debriefing. La schermata riporta informazioni sulla durata della missione, il numero di persone uccise o persuase dagli Agenti, l'introito netto generato dalla missione e il numero di Agenti acquisito. Gli Agenti vengono acquisiti mediante l'utilizzo del Persuadertron e vengono immagazzinati nel Laboratorio Criogenico per essere impiegati successivamente.

Una volta terminato di studiare i risultati della missione, fai clic con il pulsante sinistro del mouse per passare alla schermata Operazioni.



## Guida all'installazione

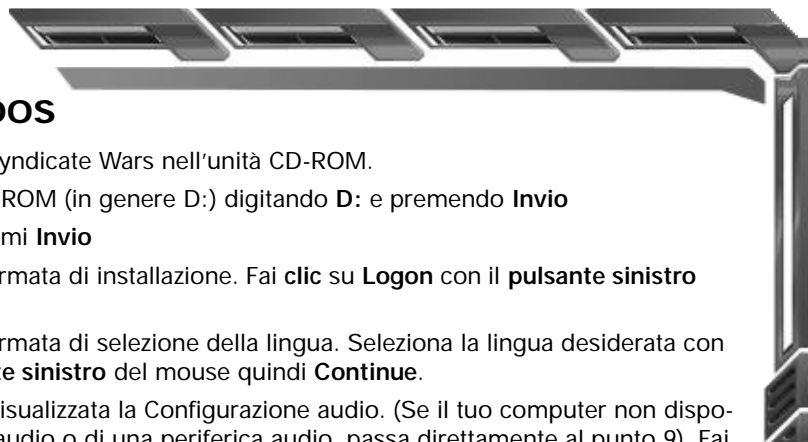
Il CD di Syndicate Wars contiene due versioni del programma, una versione DOS e una versione 'nativa' per Windows 95, progettata per essere eseguita sotto Windows 95 utilizzando la più recente tecnologia DirectX.

Le due versioni sono assolutamente identiche e non esistono caratteristiche disponibili nella versione DOS che non sono disponibili in Windows 95 e viceversa.

## Riepilogo comandi

Questa è una lista dei comandi supportati dal RD/OS delle marionette:

Seleziona l'opzione/Muovi agente/Esegui azione:	Clic con tasto sinistro
Usa arma:	Clic con tasto destro
Fuoco:	Ctrl sinistro
Cambio modalità:	Alt sinistro + sinistra/destra
Cambio arma:	Alt sinistro + su/giù
Ruota visuale in direzione anti-oraria:	Canc
Ruota visuale in direzione oraria:	Pag. giù
Cambia agente:	Tab
Vai al punto:	Ctrl destro
Raggruppa agenti:	\
Su:	Freccia su
Giù:	Freccia giù
Sinistra:	Freccia sinistra
Destra:	Freccia destra
Ingrandisci:	Fine
Rimpicciolisci:	Home
Auto-distruzione:	Alt-D
Lascia arma/Esci macchina:	Z
Alza visuale:	Pag. su
Abbassa visuale:	Ins
Pausa:	P
Tasti di controllo:	K
Seleziona agente 1:	1
Seleziona agente 2:	2
Seleziona agente 3:	3
Seleziona agente 4:	4



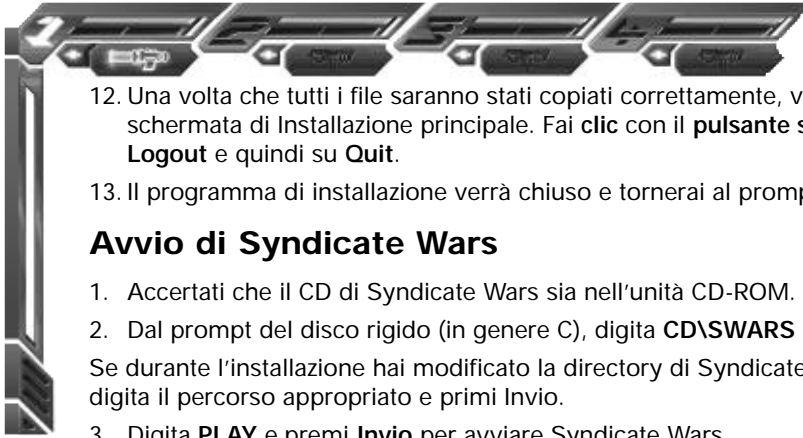
## Installazione DOS

1. Inserisci il CD di Syndicate Wars nell'unità CD-ROM.
2. Passa all'unità CD-ROM (in genere D:) digitando **D:** e premendo **Invio**
3. Digita **install** e premi **Invio**
4. Comparirà la schermata di installazione. Fai clic su **Logon** con il **pulsante sinistro** del mouse.
5. Comparirà la schermata di selezione della lingua. Seleziona la lingua desiderata con un clic del **pulsante sinistro** del mouse quindi **Continue**.
6. In seguito, viene visualizzata la Configurazione audio. (Se il tuo computer non dispone di una scheda audio o di una periferica audio, passa direttamente al punto 9). Fai clic su **Set Sound** con il **pulsante sinistro** del mouse. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla scheda audio presente sul sistema nell'elenco di quelle disponibili.

**NB:** Se non sei certo della scheda da selezionare, consulta la documentazione fornita con la scheda audio o con il computer, quindi evidenzia ciascun driver di scheda audio nell'elenco e visualizzane la descrizione. Seleziona la scheda che corrisponde più da vicino alle specifiche riportate nella documentazione della periferica.

**NOTA:** Syndicate Wars suona il brano musicale principale direttamente dal CD. Per ascoltare la musica devi disporre di un'unità CD-ROM collegata direttamente alla scheda audio.

7. Fai clic con il **pulsante sinistro** del mouse su **Configure Automatically**. Se tutto funziona regolarmente, vedrai il messaggio 'Device detected successfully' (Periferica rilevata correttamente).  
(Se viene invece visualizzato il messaggio 'Failed to Detect' (Periferica non rilevata), scegli **OK**, quindi seleziona **Configure Manually** (Configura manualmente). Immetti le impostazioni corrette per la Scheda audio. Anche in questo caso potrebbe essere necessario consultare la documentazione della scheda audio per vedere come verificare le impostazioni della scheda).
8. Per verificare la corretta impostazione degli effetti sonori, fai clic su Sound Test (Test audio). Se senti il suono di una mitragliatrice, fai clic su Accept. Se non senti l'effetto sonoro della mitragliatrice, verifica il volume e i collegamenti degli altoparlanti e riprova. Se ancora non senti alcun effetto sonoro, torna al punto 5.
9. Ora fai clic con il **pulsante sinistro** del mouse su Set Music (Imposta musica) e seleziona la periferica per la riproduzione musicale in modo identico a quanto fatto per la scheda sonora.
10. Fai clic con il **pulsante sinistro** del mouse su Install. La directory predefinita è C:\SWARS. Premi Invio per accettare o backspace per cancellare e digitare la directory nella quale preferisci memorizzare i file di gioco necessari e le partite salvate.
11. Sono disponibili tre diversi tipi di installazione:
  - Full Install** (Installazione completa) - richiede 195mb di spazio libero sul disco rigido
  - Medium Install** (Installazione media) - 90mb
  - Minimum Install** (Installazione minima) -55mbPiù completa l'installazione scelta, più rapida sarà l'esecuzione del gioco. Seleziona il livello di installazione desiderato con un clic del **pulsante sinistro** del mouse.



12. Una volta che tutti i file saranno stati copiati correttamente, verrà visualizzata la schermata di Installazione principale. Fai clic con il **pulsante sinistro** del mouse su **Logout** e quindi su **Quit**.
13. Il programma di installazione verrà chiuso e tornerai al prompt dei comandi.

### Avvio di Syndicate Wars

1. Accertati che il CD di Syndicate Wars sia nell'unità CD-ROM.
  2. Dal prompt del disco rigido (in genere C), digita **CD\SWARS** e premi **Invio**.  
Se durante l'installazione hai modificato la directory di Syndicate Wars da C:\SWARS, digita il percorso appropriato e premi Invio.
  3. Digita **PLAY** e premi **Invio** per avviare Syndicate Wars.
- Il gioco verrà caricato e comincerà la sequenza introduttiva.  
Consulta il manuale per ulteriori informazioni su Syndicate Wars.

### Installazione in Windows 95

L'installazione di Syndicate Wars è estremamente semplice. Se il tuo computer dispone della funzione Autorun, il programma di installazione di Syndicate Wars verrà avviato non appena inserirai il CD. Se il tuo computer non dispone di questa funzione, utilizza la seguente procedura:

1. Fai clic con il **pulsante sinistro** sul pulsante di **AVVIO**.
2. Seleziona l'opzione Programmi quindi Prompt di MS-DOS.

### Problemi con il gioco?

#### Prima di telefonare, LEGGI QUESTA SEZIONE!

Se hai problemi durante l'installazione del gioco o durante il gioco stesso, siamo a tua disposizione per aiutarti. Per prima cosa, però, accertati di aver letto con attenzione le istruzioni di installazione. Se hai seguito le istruzioni contenute nella documentazione e hai ancora problemi nell'installazione o nell'esecuzione del programma, troverai di seguito alcuni suggerimenti che potrebbero aiutarti a risolvere il problema.

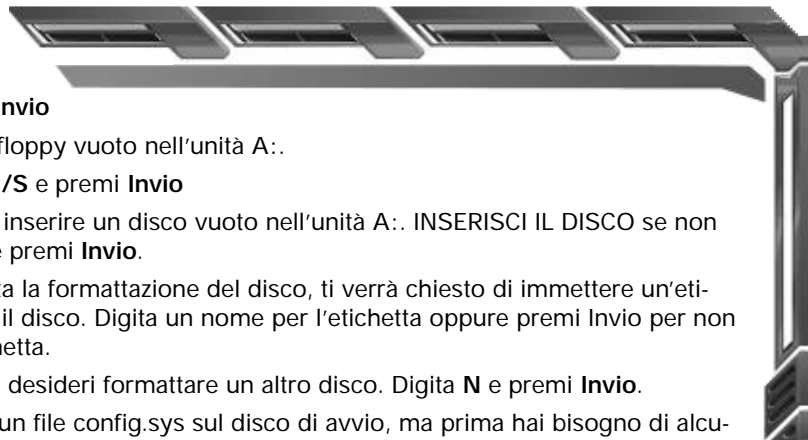
**NOTA:** Prima di tentare uno qualsiasi dei seguenti consigli, accertati di conoscere i comandi DOS utilizzati. Per ulteriori informazioni, consulta il manuale del DOS.

#### Creazione di un dischetto di avvio per Syndicate Wars

Se hai problemi nell'installare o nell'eseguire questo programma, o se si verificano blocchi del sistema o altri problemi, ti consigliamo di avviare il sistema con un dischetto di avvio DOS. Questo garantirà la presenza della quantità di memoria necessaria e creerà l'ambiente di sistema all'interno del quale il gioco è stato progettato per funzionare.

Quelli che seguono sono i passaggi per la creazione di un dischetto di avvio DOS. Seguire questa procedura scrupolosamente.

**IMPORTANTE:** Per creare un dischetto di avvio DOS, dovrai disporre di un disco floppy vuoto delle stesse dimensioni dell'unità A:.



1. Digita **C:** e premi **Invio**
2. Inserisci un disco floppy vuoto nell'unità A:.
3. Digita **FORMAT A:/S** e premi **Invio**
4. Ti verrà chiesto di inserire un disco vuoto nell'unità A: . **INSERISCI IL DISCO** se non l'hai ancora fatto e premi **Invio**.
5. Una volta terminata la formattazione del disco, ti verrà chiesto di immettere un'etichetta (nome) per il disco. Digita un nome per l'etichetta oppure premi **Invio** per non assegnare un'etichetta.
6. Ti verrà chiesto se desideri formattare un altro disco. Digita **N** e premi **Invio**.
7. Ora dovrai creare un file config.sys sul disco di avvio, ma prima hai bisogno di alcune informazioni riguardanti la scheda sonora e il CD-ROM.

**NOTA:** alcuni sistemi con Windows 95 non hanno le informazioni riguardanti la scheda sonora e il CD-ROM nei loro sistemi. In questo caso contatta il produttore delle periferiche e chiedi loro come installare i **DRIVER DOS** delle **PERIFERICHE** per la scheda sonora e il CD-ROM.

Per trovare queste informazioni, digita al prompt C:

**TYPE C:\CONFIG.SYS o TYPE C:\CONFIG.DOS**

Poi cerca le seguenti informazioni.

a.) Il DRIVER DOS per il CD-ROM. La riga dovrebbe assomigliare a questa:

**DEVICE=C:\XXXX\XXXX\CD\CD.DOS /D:XXXXXX**

Questa riga varia a seconda del PC, le **X** vengono sostituite da parole specifiche per il sistema. Inizia con **DEVICE** o **DEVICEHIGH**, e dovrebbe contenere un **/D:** vicino alla fine della riga. Ecco un esempio:

**DEVICE=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD000**

b.) Il DRIVER DOS della scheda sonora. Ecco un esempio di alcune righe che dovresti cercare:

**DEVICE=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5**

**DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS**

**NOTA:** Alcune schede compatibili non hanno righe nel file Config.sys perciò non preoccuparti se non riesci a trovare alcuna riga per la scheda sonora.

8. A questo punto potrai creare un file config.sys sul dischetto di avvio digitando quando segue al prompt di C:

**EDIT A:\CONFIG.SYS** e premi **Invio**

Quando compare uno schermo blu, digita quanto segue:

**DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS**

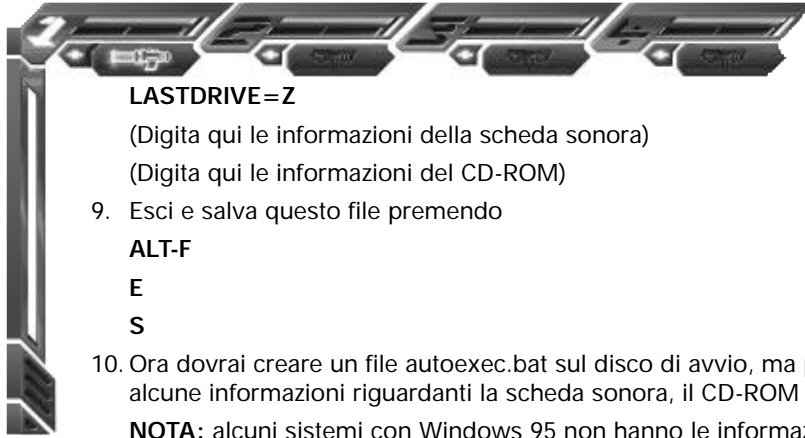
per i sistemi Windows 95 usa invece la seguente riga

**DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS**

**DOS=HIGH**

**FILES=50**

**BUFFERS=30**



**LASTDRIVE=Z**

(Digita qui le informazioni della scheda sonora)

(Digita qui le informazioni del CD-ROM)

9. Esci e salva questo file premendo

**ALT-F**

**E**

**S**

10. Ora dovrai creare un file autoexec.bat sul disco di avvio, ma prima hai bisogno di alcune informazioni riguardanti la scheda sonora, il CD-ROM e il mouse.

**NOTA:** alcuni sistemi con Windows 95 non hanno le informazioni riguardanti la scheda sonora, CD-ROM e il mouse nei loro sistemi. In questo caso contatta il produttore delle periferiche e chiedi loro come installare i **DRIVER DOS** delle **PERIFERICHE** per la scheda sonora, il CD-ROM e il mouse.

Per trovare le informazioni, digita al prompt C:

**TYPE C:\AUTOEXEC.BAT o TYPE C:\AUTOEXEC.DOS**

Poi cerca le seguenti informazioni.

- a.) Il **DRIVER DOS** del **CD-ROM**. La riga dovrebbe assomigliare a questa.

**C : \XXXX\XXXX\MSCDEX.EXE /D :XXXXXX**

Questa riga varia a seconda del PC, le **X** vengono sostituite da parole specifiche per il sistema. Inizia con **C : \** o **LH**, e dovrebbe contenere le parole **MSCDEX.EXE** e una **/D** : vicino alla fine della riga. Ecco un esempio:

**C : \WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D : MSCD000 /M :10 /V**

- b.) Il **DRIVER DOS** della **SCHEDA SONORA**. Ecco un esempio di alcune righe che dovresti cercare.

**SET SOUND=C : \SB16**

**SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6**

**SET MIDI=SYNTH :1 MAP :E**

**C : \SB16\DIAGNOSE /S**

**C : \SB16\SB16SET /P /Q**

- c.) Il **DRIVER DOS** del **MOUSE**. Ecco due esempi di righe che dovresti cercare.

**C : \MOUSE\MOUSE.COM**

**o**

**C : \MSINPUT\MOUSE\MOUSE.EXE**

11. A questo punto potrai creare un file autoexec.bat sul dischetto di avvio digitando quando segue al prompt di C:

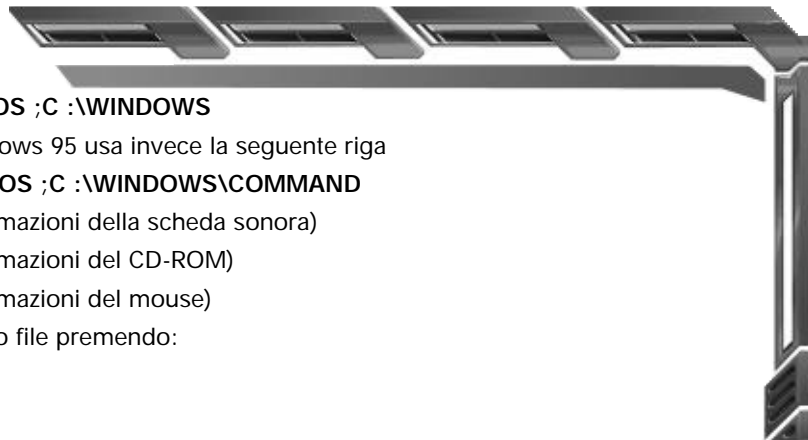
**EDIT A:\AUTOEXEC.BAT** e premi **Invio**.

Quando viene visualizzato la nuova schermata, digita:

**@ECHO OFF**

**PROMPT \$P\$G**





```
PATH=C:\ ;C:\DOS ;C:\WINDOWS
```

per i sistemi Windows 95 usa invece la seguente riga

```
PATH=C:\ ;C:\DOS ;C:\WINDOWS\COMMAND
```

(Digita qui le informazioni della scheda sonora)

(Digita qui le informazioni del CD-ROM)

(Digita qui le informazioni del mouse)

12. Esci e salva questo file premendo:

**ALT-F**

**E**

**S**

**IMPORTANTE:** Ricorda di avviare il PC dal dischetto di avvio DOS quando installerai il gioco e ogni volta che giocherai con Syndicate Wars (vedi sotto).

### **Per avviare il computer utilizzando il disco di avvio DOS:**

1. Inserisci il dischetto di avvio DOS nell'unità A:, quindi riavvia il computer. Il computer verrà avviato e verrà visualizzato il prompt A: >.
2. Digita C: e premi **Invio** per tornare al disco rigido.

Per ulteriori informazioni consulta il manuale del DOS.

### **Compatibilità delle schede grafiche**

La grafica ad alta risoluzione di Syndicate Wars richiede sia una scheda video SVGA compatibile VESA che l'installazione dell'Estensione del BIOS Super VGA VESA prima che sia possibile avviare il gioco. VESA significa Video Electronics Standards Association (Associazione per gli standard dell'elettronica video). Questo standard consente di visualizzare immagini grafiche su qualsiasi scheda video compatibile VESA senza che i programmatori del gioco debbano conoscere con precisione l'esatto funzionamento di ciascuna scheda.

Se quando tenti di eseguire il gioco in modalità ad alta risoluzione viene visualizzata una schermata nera o immagini grafiche distorte, è probabile che sia necessario caricare un driver VESA prima di giocare. Consulta la documentazione e il software fornito con la scheda video per informazioni sul caricamento del driver oppure rivolgiti al produttore della scheda video.

### **Syndicate Wars in modalità Multi-Player**

Fino a otto giocatori possono partecipare a Syndicate Wars usando una rete IPX.

### **Impostazione di una sessione in Multi-Player**

1. Se utilizzi una rete, accertati che tutti i giocatori siano connessi in rete. Se utilizzi un modem, accertati che sia connesso correttamente e che siano stati caricati tutti i driver di periferica necessari.
2. Carica Syndicate Wars. Accedi nel modo solito e fai **clic** con il **pulsante sinistro** sull'icona System sul margine inferiore sinistro della schermata Marionette.
3. Quando compare la schermata System, fai **clic** con il **pulsante sinistro** del mouse su



Accesso rete. Comparirà la schermata che segue.

Finestra Gruppi di Uplink

Utenti connessi

Tipo di connessione

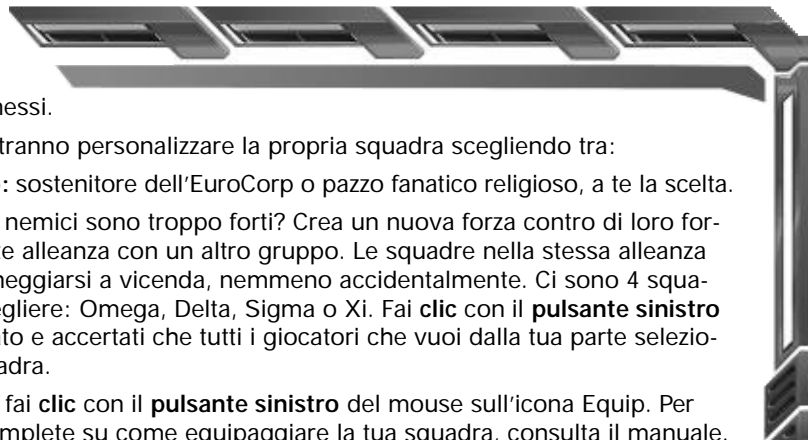
Alleanza

Cursori di scorrimento della tecnica e dei fondi

4. Un giocatore dovrà avviare la partita a più giocatori e impostare la missione.

**Per avviare la partita:**

- i. Seleziona il tipo di connessione. Le opzioni disponibili sono:
    - IPX:** Se più di un gruppo desidera giocare partite separate tramite una rete IPX, cambia la rete IPX predefinita da 0000 ad un numero alternativo. Tutti i giocatori che desiderano partecipare a questa partita IPX dovranno selezionare lo stesso numero.
  - ii. Fai **clic** con il **pulsante sinistro** del mouse su Avvia nella finestra Gruppi uplink.
  - iii. Il nome del giocatore che ha avviato la partita comparirà nella finestra Gruppi uplink di tutti i giocatori connessi.
  - iv. In seguito, il giocatore che ha avviato la partita dovrà determinare i livelli di Tecnica (Tech) e di Fondi facendo **clic** sulle frecce su e giù e quindi facendo **clic** su **Set**. Maggiori la Tecnica e i Fondi, più grandi e migliori le armi e le protesi bioniche disponibili a tutti i giocatori nel corso della partita.
  - v. Il giocatore che avvia la partita può inoltre personalizzare ulteriormente il gioco tramite:
    - Reincarnazione:** Consente alla tua squadra di **rientrare** in gioco se i suoi membri sono stati tutti eliminati, senza dover ricominciare la missione.
    - Armi fisse:** Ad ogni squadra viene assegnato lo stesso set di armi selezionato dal giocatore che ha avviato la partita, in modo che non ci siano inutili discussioni su chi ha le armi più potenti.
    - Armi casuali:** Sparge un insieme casuale di armi per tutta la città, per aggiungere un ulteriore elemento sorpresa.
    - Riavvio casuale:** Con questa opzione attiva, apparirai in una locazione a caso della mappa al momento della reincarnazione, invece che sempre nel medesimo posto.
  - vi. Il giocatore che avvia la partita dovrà inoltre selezionare uno dei 15 scenari per più giocatori disponibili. Fai **clic** sull'icona **Map** sul margine inferiore sinistro della schermata Marionette. Tutte le città disponibili lampeggeranno sulla mappa. Fai **clic** con il **pulsante sinistro** del mouse sulla posizione desiderata, quindi su System nell'angolo inferiore sinistro.
5. I giocatori che non avviano la partita dovranno ora accedere al gioco facendo **clic** con il **pulsante sinistro** del mouse sul pulsante Login. I loro nomi compariranno



nella finestra Connessi.

6. Tutti i giocatori potranno personalizzare la propria squadra scegliendo tra:

**Agente o Fanatico:** sostenitore dell'EuroCorp o pazzo fanatico religioso, a te la scelta.

**Squadre (Team):** I nemici sono troppo forti? Crea una nuova forza contro di loro formando una potente alleanza con un altro gruppo. Le squadre nella stessa alleanza non possono danneggiarsi a vicenda, nemmeno accidentalmente. Ci sono 4 squadre tra le quali scegliere: Omega, Delta, Sigma o Xi. Fai clic con il **pulsante sinistro** sul nome desiderato e accertati che tutti i giocatori che vuoi dalla tua parte selezionino la stessa squadra.

**Carico delle armi:** fai clic con il **pulsante sinistro** del mouse sull'icona Equip. Per avere istruzioni complete su come equipaggiare la tua squadra, consulta il manuale.

**Modifica dell'agente:** fai clic con il **pulsante sinistro** del mouse sull'icona Cryo. Le istruzioni complete su come modificare gli agenti sono riportate nel manuale.

**Nota:** Il giocatore che avvia la partita dovrà impostare i livelli di Tecnica e Fondi prima che sia possibile accedere alle schermate Equip, Cryo e Map.

7. Quando tutti saranno pronti, il giocatore che avvia la partita farà clic su **Esegui**.

## Domande comuni

- D. Cosa sono i quattro punti attorno al bordo delle icone di alcune armi, come il Gas Nervino e le Granate Nucleari?
- R. Questi punti indicano la quantità di colpi caricati nell'arma. Ogni volta che fai clic su **Accetta** nella schermata dell'Equipaggiamento, compri una nuova carica.
- D. Ho delle difficoltà a vedere gli agenti a causa dei palazzi. Cosa posso fare?
- R. Alcuni obiettivi sono difficili da vedere se dei palazzi ne coprono la visuale. Sei hai attivato l'opzione Rarad di Profondità, Syndicate Wars trasformerà i grandi palazzi in ombre rosa, così da permetterti di vedervi attraverso. Se questo non succede o altri palazzi ti coprono la visuale, il cursor diventerà una croce se hai un obiettivo in vista. È anche possibile far sparire TUTTI i palazzi tenendo premuto il tasto B ; facendo così vedrai un paesaggio vuoto, con la sola presenza della gente.
- D. Perché non posso cambiare il colore dei vestiti dei Fanatici?
- R. I Fanatici fanno parte di un culto religioso, e il bianco è il colore scelto per le loro vesti. Questo non può essere cambiato nel gioco.
- D. Sembra che io non possa persuadere i Non Guidati o gli Agenti con il Persuadertron, anche se la missione mi chiede di farlo. Perché?
- R. Per persuadere le menti plagate di quelli come i Non Guidati, gli Agenti e i Fanatici, avrai bisogno di molte menti in funzione con quella del tuo Agente. Prova prima a persuadere molti cittadini, prima di provare a convertire quelle menti più resistenti.

Syndicate Wars è un marchio registrato della Bullfrog Productions Ltd. Il logo Bullfrog è un marchio registrato della Bullfrog Productions Ltd. Syndicate è un marchio della Electronic Arts. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati della Electronic Arts. Utilizza la Tecnologia Smacker Video. Copyright (C) 1994 - 1996 della Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software. Windows e DirectX sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.



## Riconoscimenti

### Syndicate Wars

#### Progettato dalla Bullfrog Productions

Gestione	Les Edgar, Peter Molyneux, David Byrne
Produttore	Mike Diskett
Programmatore capo	Mike Diskett
Programmatori	Benjamin Deane, Mark Adami, Martin Bell, Glenn Corpes, Mark Lampport, Ian Shippen e Barry Clarke
Artista capo	Mike Man
Artisti	Chris Hill, Martin Carroll, Matt Wee
Sceneggiatore capo	Sean Masterson
Sceneggiatori	James Leach, Neil Cook
Progettazione delle missioni	Ken Malcolm, Peter Blow, Shintaro Kanaoya, Alex Cullum
Progettazione delle città	Vince Farquharson, Mike Man, Steve Jarrett, Barry Meade, Natalie White
Musica e suono	Russell Shaw, Adrian Moore
Voci di	Martin Glyn Murray, Rachel Preece, Aaron Schwartz
Responsabile dei test	Andy Robson
Tester del gioco	Jeffrey Brutus, Paul Bolden, Tristan Paramor, Nathan Smethurst, John Rennie, Wayne Imlach, Philip Warren, Nicky Tegg, Matt Attwell, Idwal Jones, James Davis, Paul Barker, Ben Eatwell, Guilherme Xavier, Jonathan Feldman, Nathan Haigh, Andy Hayton, Andy Wardle, Steven Dunk, Dan Riley, Anshuman Richhari, Paul Jarrett
Documentazione	Matthew Miles Griffiths
Versione italiana	C.T.O. S.p.A.
Impaginazione della documentazione	Colin Dodson, Caroline Arthur
Marketing	Sean Ratcliffe, Peter Murphy
Relazioni pubbliche	Cathy Campos
Traduzione	Carol Aggett, Petrina Wallace, Dominique Goy
Controllo qualità	Simon Davison, Simon Romans
Produzione	Heather Clarke
Progettazione della confezione	Caroline Arthur, James Nolan
Ringraziamenti speciali a	Andy Nuttall, Matt Eastling, Martin Du Ronde, Tamara Burke, Lucy Baile, Jason Lord, Chris Morgan, Annabel Roose, Steve Fitton, Manga Entertainment, Fleetway Editions