

SYNDICATE WARS





Willkommen

Gratulation, Frontagent, Ihnen wurde die Genehmigung erteilt, die Marionette™-Fernlenkdrohnen-Steuerungssuite zu bedienen. Sie gehören damit zum elitären Kreis der Frontagenten, die qualifiziert sind, unsere Cyborg-Agenten zu steuern und zu befehligen. Nutzen Sie Ihren Einfluß, um den Reichtum und die Macht von EuroCorp auszubauen. Ab sofort unterstellen wir Ihnen das Agententeam: *MLA*.

Zu Ihren Ressourcen gehören:

8 (acht) kybernetisch leistungsgesteigerte Agenten

4 (vier) Uzi-/Maschinenpistolen, 9 mm

Ein EuroCorp-Guthaben von 50.000 (fünfzigtausend)

1 (eine) Kryptotechnikanlage der LDMBO-Klasse

1 (eine) Forschungseinrichtung der HELDCON-Klasse

Sie wurden in die Sicherheitsklasse *EX-ALFA3* eingestuft. Damit haben Sie die Genehmigung, Eliminierungs- und Zerstörungsbefehle zu erteilen, wenn Sie es für nötig halten. Für Sie gibt es nur ein Verbrechen: Ihre Pflichten gegenüber dem Konzern nicht zu erfüllen. Für den Fall, daß Sie die Einsatzfähigkeit Ihrer Truppe durch den Mißbrauch von Geldern oder Verlust von Agenten zunichte machen, wird von EuroCorp sofort Ihre Kündigung in die Wege geleitet. Aufgrund Ihres *EX-ALFA3*-Status erwartet man von Ihnen die Selbsteuthanasie, sobald Ihr Rücktritt beschlossen wurde, damit die Sicherheit von EuroCorp gewährleistet bleibt. Zu diesem Zweck wurden Ihnen Zyanidkapseln überreicht.

Sollten Sie Ihre letzte Pflicht nicht erfüllen, werden Sie unverzüglich als Neutralisationspriorität NTE-1 eingestuft. Wir vertrauen jedoch darauf, daß eine solches Vorgehen dank Ihrer Fähigkeiten und Integrität niemals nötig sein wird.



Inhaltsverzeichnis

Das Marionette™-RD/OS	7
Verbindung herstellen	8
Optionenbildschirm	8
Systeme	9
Karte	9
Kälteschlaf	9
Ausstattung	9
Forschung und Entwicklung	9
Neue Post	9
Aktuelle Kurzmitteilungen	10
Datum und Zeit	10
Finanzierung	10
Die Einweisung	10
Kurzmitteilungen	10
Einsatzgebiet	10
Weitere Informationen	11
Eine Mission akzeptieren	11
Die Karte	11
Der Ausstattungsbildschirm	12
Waffendetails	12
Kaufen und Verkaufen	12
Liste der verfügbaren Waffen	13
Der Bildschirm Kältekammern	14
Agentenlagerung	14
Kybernetische Modifikation	14
Forschung und Entwicklung	15
Systeme	16
Netzwerk	16
Benutzerdaten	16
Interface	17
Audio	17
Video	17
Logout	18
Taktische Operationen	18
Hauptansicht	18
Scanner	19

Agenten-Status-Leiste	19
Gesundheitsleiste	19
Schild-Leiste	20
Drogendosierungsleiste	20
Widerstandsfähigkeit-Leiste	21
Waffenauswahl	21
Medipack-Knopf	22
Teamauswahl-Leiste	22
Energiepack-Anzeige	22
Infrarotsicht-Knopf	23
Agentensteuerung	23
Auswählen von Agenten	23
Bewegungen	23
Feuern	23
Aufnehmen/Ablegen	24
Selbstzerstörung	24
Fahrzeuge benutzen	24
Freunde und Feinde	25
EuroCorp	25
Kirche der Neuen Epoche	25
Bürger	27
Polizei	27
Fahrzeuge	28
Missionsziele	29
Eliminieren	29
Überzeugen	29
Eskortieren/Beschützen	29
Beschaffen	29
Evakuieren	29
Nach der Mission	29
Der Bildschirm Abschlußbesprechung	29
Mitwirkende	30
Hinweis	32
Eingeschränkte Garantie	32
Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist	32

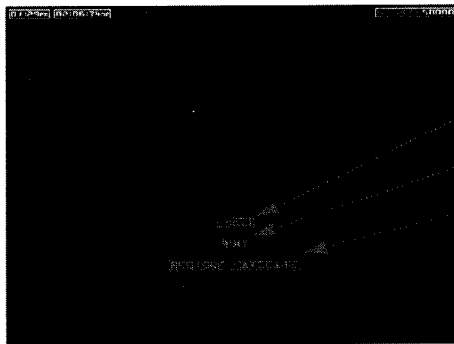


Das Marionette™ -RD/OS

Die Marionette-Fernlenkdrohnen-Steuerungssuite ist die jüngste Weiterentwicklung der taktischen Fernsteuerungstechnologie, die von EuroCorp zum Erlangen der globalen Vorherrschaft eingesetzt wurde. Sie ist normalerweise in einem Frontagenten-Luftschiff der CROESUS-Klasse eingebaut, wodurch eine Minimierung der Reaktionszeit bei Fernlenkverbindungen ermöglicht wird. Mit Hilfe der Marionette-Arbeitsoberfläche sind Sie in der Lage, das Kampfgeschehen, an dem Ihre Agenten beteiligt sind, zu beobachten und zu beeinflussen.

*Verehrter Mönch der Kirche der Neuen Epoche,
um Euch in Eurem göttlichen und gesegneten
Streben zu helfen, haben wir, die Neuen, diesen
Leitfaden für Euch erworben, um Euch während
der Zeit Eurer Mühsal zu leiten. Naturgemäß
haben wir, weil wir durchdrungen sind von
göttlicher Weisheit, die Technik gegenüber den
Heiden deutlich verbessern können. Neben
unserem weisen Leitfaden, ist das unsere einzige
greifbare Unterstützung, die wir Euch für Eure
Mühsal anbieten können.*

Sobald das Marionette-RD/OS aktiviert ist (Anweisungen zur Inbetriebnahme finden Sie in der beiliegenden technischen Anleitung), stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die gewünschte Option.



Login

Ende

Spielstand laden

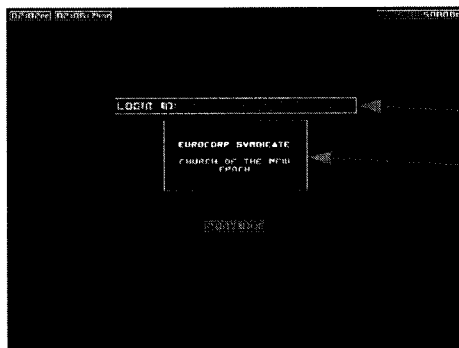
LOGIN: Diese Option ermöglicht es Ihnen, eine Verbindung mit dem UTOPIA-Zentralrechner herzustellen und Ihre Agenten zu kontrollieren.

Weitere Details finden Sie unter *Verbindung herstellen*.

ENDE: Mit dieser Option beenden Sie die Verbindung zum Marionette-RD/OS.

SPIELSTAND LADEN: Durch diese Option können Sie einen früheren Kampfeinsatz aufrufen. Näheres erfahren Sie unter *Benutzerdaten*.

Verbindung herstellen



Login-Kennung

Angehörigkeitsauswahl-Tafel

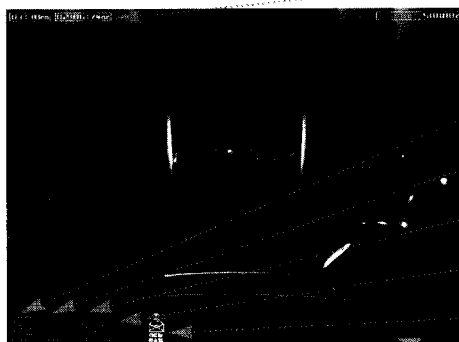
Login-Kennung: Wenn Sie eine Verbindung zu Ihrem Marionette-RD/OS herstellen wollen, werden Sie nach Ihrer Login-ID gefragt. Tragen Sie Ihren Namen in das dafür vorgesehene Eingabefeld ein.

Angehörigkeitsauswahl-Tafel: Diese Tafel zeigt die Organisation/Abteilung, für die Sie arbeiten. In Ihrem Fall handelt es sich um den Internen Sicherheitsdienst des **EUROCORP-SYNDIKATS**.

Klosterschüler, weil wir diese Technologie von den gottlosen Heiden übernommen haben, müßt Ihr auf KÖRCHER DER NEUEN EPOCHER doppelklicken als Zeichen Eurer Treue.

Mit einem **Linksklick** fahren Sie fort, oder drücken Sie nach der korrekten Informationseingabe **Enter**, um zum Optionenbildschirm zu wechseln.

Optionenbildschirm



Datum und Zeit

Mitwirkende

System

Karte

Kältekammern

Ausstattung

Neue Post

Aktuelle Kurzmitteilung

Vom Optionenbildschirm aus haben Sie Zugriff auf sämtliche Einrichtungen des Marionette-RD/OS. Von hier aus können Sie Kontakt mit Ihrer Entwicklungsabteilung, der Kryotechnikanlage für Agenten, der Transportabteilung von EuroCorp und dem Zentralen Waffenlager aufnehmen sowie die notwendige Datenverwaltung durchführen. Der Optionenbildschirm dient außerdem zur Kontaktaufnahme mit der Führung von EuroCorp per Email. Die folgenden Icons können Sie mit einem **Linksklick** aktivieren:

Systeme

Unglücklicherweise muß auch ein so wichtiger Mitarbeiter wie Sie sich von Zeit zu Zeit mit den Banalitäten des Lebens befassen. Der Systeme-Ordner enthält alle Hilfsprogramme für die Datenbearbeitung, die Sie gelegentlich durchführen müssen. Mit einem **Linksklick** auf das zugehörige Icon greifen Sie auf die Optionen zu, die an anderer Stelle im Abschnitt *Systeme* erklärt werden.

Karte

Ein Linksklick auf dieses Icon ruft eine Darstellung der Welt auf. Dort sind alle Städte markiert, in denen EuroCorp präsent ist (d.h. jedes Ballungszentrum mit einer Einwohnerzahl von 1.000.000 oder höher, sowie Orte von besonderer strategischer Bedeutung). Von hier aus können Sie außerdem die Transportabteilung von EuroCorp kontaktieren, um den Transport von Agenten zu den Einsatzgebieten in die Wege zu leiten. Weitere Details finden Sie im Abschnitt *Die Karte* .

Kälteschlaf

Wenn Ihre Agenten nicht im Einsatz sind, werden sie in der Kryotechnikanlage der LIMBO-Klasse gelagert, die Ihnen zur Verfügung gestellt wurde. Während die Agenten sich in einem tiefen Kälteschlaf befinden, besteht die Möglichkeit, Verbesserungen und Erweiterungen der kybernetischen Komponenten durchzuführen. Die großartige Kampfkraft Ihrer Agenten läßt sich dadurch weiter steigern. Zu dieser Anlage gelangen Sie durch einen **Linksklick** auf das entsprechende Icon.

Ausstattung

Mit einem **Linksklick** auf dieses Icon kontaktieren Sie das zentrale Waffenlager von EuroCorp. Dort können Sie neue Waffen für Ihre Agenten erwerben oder überschüssige bzw. eingesammelte Gegenstände an das Unternehmen zurückverkaufen. Nähere Erläuterungen finden Sie unter *Der Ausstattungsbildschirm* .

Forschung und Entwicklung

Zu guter Letzt steht Ihnen eine militärische Forschungseinrichtung der HELICON-Klasse zur Verfügung. Dort erforscht und entwickelt ein Team hochrangiger Wissenschaftler und Ingenieure neues Ausrüstungsmaterial für Ihre Agentenruppe. Nehmen Sie mit einem **Linksklick** auf das zugehörige Icon den Kontakt auf. Unter *Forschung und Entwicklung* finden Sie eine genauere Beschreibung.

HINWEIS: Die Option *Forschung und Entwicklung* ist nur anwählbar, nachdem Sie Ihre erste Mission abgeschlossen haben.

Neue Post

Das blinkende Icon erscheint, wenn Ihnen die Konzernführung von EuroCorp Informationen, wie beispielsweise Missionsziele, per Email zukommen läßt. Eine Stimme macht Sie auf eine hereinkommende Nachricht aufmerksam. Mit einem **Linksklick** auf das entsprechende Icon lesen Sie Ihre Email. Näheres dazu finden Sie unter *Die Einweisung* .

Aktuelle Kurzmitteilungen

Am unteren rechten Bildschirmrand werden Icons für jene Missionsanweisungen angezeigt, die Sie bereits empfangen, aber noch nicht ausgeführt haben. Mit einem **Linksklick** auf die entsprechenden Icons können Sie Ihre Instruktionen abrufen.

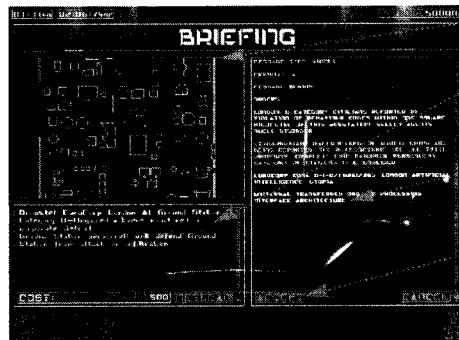
Datum und Zeit

Der Tag, das Datum und das Jahr werden in der oberen linken Bildschirmecke gemäß der Neue Zeitrechnung (N.Z.) angezeigt. Diese wurde als weltweit anerkannte, von Rassen und Religionen unabhängige Zeitrechnung eingeführt, als das Informationszeitalter so weit fortgeschritten war, daß unterschiedliche Zeitrechnungen zu einem unnötigen Kommunikationshindernis wurden.

Finanzierung

Am oberen rechten Bildschirmrand wird Ihr momentanes Guthaben bei EuroCorp angezeigt. Es gehört zur Konzernpolitik von EuroCorp, daß die einzelnen Abteilungen Ihre Kollegen für jede erbrachte Leistung bezahlen. Daraus erklärt sich, weshalb ein Frontagent, der zu großzügig mit den Geldmitteln von EuroCorp umgeht, wahrscheinlich die längste Zeit seine Position innehatte. In der gegenwärtigen Weltsituation werden Sie sich nicht auf die finanzielle Unterstützung durch EuroCorp verlassen können. Daher sollten Sie jede Gelegenheit nutzen, an Geld zu kommen.

Die Einweisung



Einsatzgebiet

Kurzmitteilung

*Fenster für
weitere
Informationen*

OK

Abbruch

Sobald Sie auf das Icon **Neue Post** klicken, werden Ihnen Ihre Missionsanweisungen mitgeteilt. Dabei erhalten Sie Informationen über die jüngsten Entwicklungen der globalen Situation, die von Ihnen erwarteten Aktionen und die Stadt, in der Sie diese durchführen sollen. Außerdem stehen Ihnen eine strategische Übersicht des Einsatzgebietes und, in bestimmten Missionen, zusätzliche Informationen zur Verfügung, die Sie Informanten abkaufen können.

Kurzmitteilungen

Im rechten Fenster auf dem Bildschirm für die Einweisung werden Missionsdetails angezeigt. Wenn die Missionsbeschreibung besonders lang ist, müssen Sie evtl. durch einen **Linksklick** auf den Rollbalken an der rechten Fensterseite hoch- oder herunterscrollen, um alles lesen zu können. Denken Sie daran, die Anweisungen vollständig durchzulesen. Bei einem nicht vollständig instruierten Frontagenten ist der Mißerfolg vorprogrammiert.

Einsatzgebiet

Dieses Fenster zeigt Ihnen eine vereinfachte Übersicht des Gebietes, in dem Ihre Agenten agieren werden. Mit Hilfe der Cursortasten können Sie den Kartenausschnitt verschieben.

Weitere Informationen

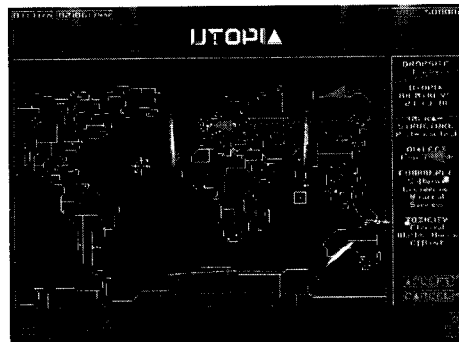
Weitere Beispiele der Heiden, Korruption, Klosterschüler. Natürlich werdet Ihr kostenlos mit weiteren Informationen versorgt, wenn welche zur Verfügung stehen.

Unter Umständen wird der Geheimdienst von EuroCorp bei einigen Missionen in der Lage sein, Sie mit zusätzlichen Informationen über das Einsatzgebiet zu versorgen - gegen ein Entgelt. Sofern eine Information verfügbar ist, erscheint ein Kasten, in dem der Preis angezeigt wird. Durch einen **Linksklick** darauf akzeptieren Sie die Entlohnung und erhalten die Information. Gelegentlich gibt es mehrere getrennte Informationsangebote, deren Preis kontinuierlich ansteigt. Wenn der Markt für Informationen leergekauft ist oder es von vornherein keine Angebote gibt, erscheint die Nachricht **Keine Infos mehr** im Fenster für weitere Informationen.

Eine Mission akzeptieren

Wenn Sie sich nach dem Lesen der Einweisungen dafür entschieden haben, einen Einsatz anzunehmen, bringt Sie ein **Linksklick** auf **Akzeptieren** zum Kartenbildschirm. Dort können Sie die Transportabteilung von EuroCorp über Ihre Reiseanforderungen in Kenntnis setzen (siehe auch *Die Karte*). Falls Sie sich weitere Missionsbeschreibungen ansehen oder andere Funktionen nutzen wollen, bevor Sie einen Einsatz übernehmen, führen Sie einen **Linksklick** auf **Abbruch** aus.

Die Karte



Karte

Städte

Stadt-Details

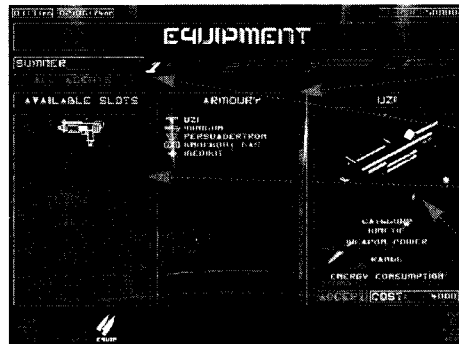
OK

Abbruch

Der Kartenbildschirm gibt Ihnen einen Überblick über die globale Situation. Hier haben Sie außerdem die Möglichkeit, mit der Transportabteilung von EuroCorp Kontakt aufzunehmen, um Ihre Agenten zu jedem beliebigen Konflikttherd auf dieser Welt zu transportieren. Nachdem Sie eine Mission angenommen haben (siehe weiter oben unter *Die Einweisung*), werden die

dazugehörigen Städte durch blinkende weiße Cursor hervorgehoben. Mit einem **Linksklick** auf eine in Frage kommende Stadt wählen Sie diese aus. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit Details zur jeweiligen Stadt. In Textform erhalten Sie Informationen zur Bevölkerung, Wirtschaft und Umweltverschmutzung im Stadtbereich. Wenn Sie mit der Mission fortfahren wollen, lassen Sie Ihre Agenten mit einem **Linksklick** auf **OK** durch die Transportabteilung von EuroCorp zum Ort des Geschehens bringen. Über Ihr Marionette-RD/OS werden Sie dann mit Ihrem Agententeam an der Sprungstelle verbunden (siehe auch *Taktische Operationen*). Sollten Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht dazu bereit sein, die Mission in Angriff zu nehmen, bringt Sie ein **Linksklick** auf **Abbruch** zum Einweisungsbildschirm zurück.

Der Ausstattungsbildschirm



Waffenkammer

Agentennummern

Verfügbare Slots

Waffendetails

Über diesen Bildschirm erfolgt die Kommunikation mit dem Zentralen Waffenlager von EuroCorp zum Erwerben von Waffen und Ausrüstung für Ihre Agenten. Am oberen Bildschirmrand werden Ihnen vier Nummern auffallen, die zu den vier Mitgliedern Ihres aktiven Agententeams gehören. Mit einem **Linksklick** auf die entsprechende Nummer wählen Sie einen Agenten aus. Links auf dem Bildschirm wird die Ausstattung des momentan ausgewählten Agenten angezeigt. Jeder Agent kann bis zu sechs Waffen oder sonstige Gegenstände mit sich führen.

Waffendetails

In der Bildschirmmitte wird eine Liste aller zum jeweiligen Zeitpunkt im Zentralen Waffenlager von EuroCorp verfügbaren Waffen angezeigt. Mit einem Linksklick auf den Namen erhalten Sie Informationen zu einer bestimmten Ausrüstung. Daraufhin werden Details der Waffe zusammen mit einem Bild am rechten Bildschirmrand angezeigt. Zu den Details zählen:

Kategorie: Die Form von Energie, mit der die Waffe Ihre Wirkung erzielt. Dazu gehören kinetisch, biologisch, chemisch, geistig und Energie.

Durchschlagskraft: Der Schaden, den die Waffe anrichtet.

Entfernung: Die Distanz, für die eine Waffe geeignet ist.

Energieverbrauch: Die beim Feuern einer Waffe verbrauchte Energie aus dem Energiepack eines Agenten.

Preis: Die durch den Kauf einer neuen Waffe entstehenden Kosten.

Durch einen **Linksklick** auf das Bild einer Waffe erhalten Sie ebenfalls eine kurze Beschreibung.

Kaufen und Verkaufen

Mit einem **Linksklick** auf das **OK**-Feld in der unteren linken Fensterecke können Sie eine Waffe kaufen, nachdem Sie sich über alle Daten informiert haben.

Der Preis wird automatisch von Ihrem Guthaben abgezogen, und Ihr Agent besitzt von nun an diese Waffe. Denken Sie daran, daß ein Agent von jedem Waffentyp immer nur ein Exemplar mitführen kann. Neuentwicklungen im Bereich der Waffentechnik haben Munition überflüssig gemacht. Daher macht es für einen Agenten keinen Sinn, mehr als ein Exemplar desselben Typs einzusetzen.

Außerdem besteht die Möglichkeit, Waffen, für die Sie keine Verwendung mehr haben, wieder an das Zentrale Waffenlager von EuroCorp zu verkaufen. Dies erreichen Sie mit einem **Linksklick** auf die überflüssige Waffe im Inventar Ihres Agenten. Wie gewohnt erscheinen die Waffendaten und das Bild, nur das **OK**-Feld wird durch ein **Verkaufen**-Feld ersetzt. Der Betrag, den das Zentrale Waffenlager von EuroCorp zu zahlen bereit ist, erscheint unter dem **Preis**-Eintrag. Dieser wird in der Regel ungefähr die Hälfte des Originalverkaufspreises betragen.

Liste der verfügbaren Waffen

*Klosterschüler, wir haben Euch die
U2D, den Überzeugstrahler (unsere
verbesserte Version der heidnischen
Waffe, den Indoktrinator), das
wahnsinnige Psychogas, den tödlichen
Monomoldraht und das Medipack zur
Verfügung gestellt.*

Anfangs sind die folgenden Waffen beim Zentralen Waffenlager von EuroCorp im Angebot. Als Ergebnis der Forschung werden später weitere Waffen hinzukommen.

Uzi 9mm: Hervorgegangen aus dem Chaos der Straßenkämpfe des mittleren 20. Jahrhunderts ist die Uzi, das 9mm-Maschinengewehr mit optimierter Feuergeschwindigkeit, immer noch die Basis aller Operationen von EuroCorp. Sie ist eine preiswerte und leichtgewichtige Überzeugungshilfe für alle Agenten, die sich mit Fällen von manifester Psychose herumschlagen müssen.

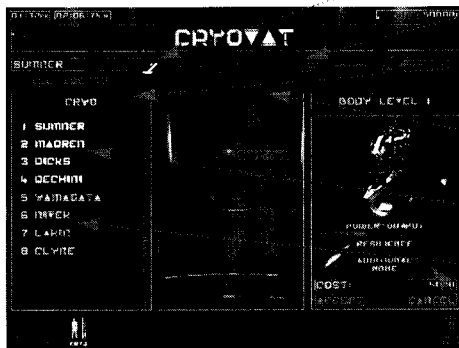
Maschinenkanone: Seit Einführung der Neuen Zeitrechnung ist der Einsatz dieser trägheitsgedämpften Kettengeschütze beim Syndikat mehr und mehr üblich geworden. Die mit Plasmakugeln feuernde, drehmomentstabilisierte Version ist mit einer Schaumlegierung ausgestattet, um die Rohstoff- und Produktionskosten in Grenzen zu halten.

Überzeugstrahler: Ein Standardhilfsmittel für die Kontrolle der höheren Gehirnfunktionen von Zivilisten, die mit dem UTOPIA CHIP ausgerüstet sind. Obwohl leichtgewichtig und nur von kurzer Reichweite, darf der Überzeugstrahler gerade wegen seiner historischen Bedeutung nicht unterschätzt werden, war er doch für EuroCorp das ausschlaggebende Instrument zur Gewinnung der Weltherrschaft. Vom Strahler überzeugte Personen folgen dem kontrollierenden Agenten bedingungslos und mit aller Konsequenz: Sie rüsten sich selbst für Kampfeinsätze aus und beteiligen sich furchtlos an Auseinandersetzungen aller Art.

KO-Gas: Hier können herkömmliche Gasmasken nichts ausrichten, denn das KO-Gas enthält einen bestimmten Wirkstoff, der alle Betroffenen im Abwurfgebiet für kurze Zeit bewußtlos macht.

Medipack: Ein kleines Päckchen, das alles Notwendige für die schnelle Reparatur eines Cyborgs enthält. Es dichtet Schäden im Kühlsystem, enthält zudem ein wenig Entroster und bringt verbrauchte Energie sofort zurück. Allerdings kann man es nur einmal verwenden, danach gibt es nicht einmal mehr Pfand für das Leergut.

Der Bildschirm Kältekammern



Aktueller Agent

Agentennummer

Agentenliste

**Verfügbare
Modifikationen**

Aktiver Agent

Inaktiver Agent

Modifikationsdetails

Auf diesem Bildschirm können Sie mit Ihrer Kryotechnikanlage der LIMBO-Klasse Kontakt aufnehmen. Dort werden Agenten gelagert und im inaktiven Zustand chirurgisch verändert.

Agentenlagerung

Solange Agenten deaktiviert sind, werden Sie bei EuroCorp üblicherweise in einen Kälte-Tiefschlaf versetzt. Zu diesem Zweck wurde Ihnen eine eigene Kryotechnikanlage zur Verfügung gestellt. Da Sie am Anfang nur ein einsatzfähiges Team mit vier Agenten kommandieren, werden Sie diese Anlage zunächst kaum nutzen. Mit jedem neuen Agenten, der Ihnen zugeteilt wird oder den Sie im Einsatzgebiet "rekrutieren", werden Sie häufiger von dieser Einrichtung Gebrauch machen.

Wenn Sie aus einem beliebigen Grund einen gelagerten Agenten gegen einen aktiven Cyborg austauschen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor. Beginnen Sie mit einem **Linksklick** auf die Nummer des noch aktiven Agenten am oberen Bildschirmrand (klicken Sie beispielsweise auf die **1**, sofern Agent 1 ersetzt werden soll). Jetzt folgt ein weiterer **Linksklick** auf den Namen des Agenten, der die freigewordene Position einnehmen soll. Daraufhin tauschen die beiden Cyborgs ihre Plätze. Auf diese Weise können Sie auch die Hierarchie Ihres Agententeams ändern, was besonders für solche Missionen nützlich sein kann, bei denen es vorteilhaft ist, wenn sich Ihre Agententruppe in zwei oder mehr Untergruppen aufteilt.

Kybernetische Modifikation

Außer für die Lagerung von Agenten ist die LIMBO-Anlage auch für die leistungssteigernde Chirurgie eingerichtet. Hier werden kybernetische Implantate in die Körper von Cyborgs eingepflanzt. Anfangs sind Leistungssteigerungen durch Gehirne, Körper, Beine und Arme der Klasse 1 möglich. Mit den später umgesetzten Forschungsergebnissen werden auch fortschrittlichere Optionen verfügbar.

Zur chirurgischen Modifikation eines Agenten wählen Sie diesen zunächst mit einem **Linksklick** auf seine Nummer aus. Anschließend entscheiden Sie sich mit einem **Linksklick** für die chirurgische Modifikation, die Sie Ihrem Cyborg implantieren wollen. Ein Diagramm und Details der Modifikation erscheinen zusammen mit den Kosten im Fenster auf der rechten Bildschirmhälfte. Mit einem **Linksklick** auf **OK** lassen Sie die Operation unverzüglich vom Chirurgieroboter vornehmen.

Beachten Sie, daß Sie durch einen **Linksklick** auf das zugehörige Bild eine kurze Beschreibung einer Modifikation abrufen können.

Anfangs stehen folgende Modifikationen zur Verfügung:

Körper 1: Sie erhöhen auf entscheidende Weise die Überlebensfähigkeit in feindlicher Umgebung, wenn Sie die lebenswichtigen Organe Ihres Agenten mit einer dreiwandigen Platte aus Titaniumlegierung schützen. Eine verbesserte Körpermodifikation bietet den größtmöglichen Schutz, den Sie einem Cyborg geben können. Beachten Sie bitte, daß diese Aufrüstung in Einklang mit den anderen Modifikationen stehen muß.

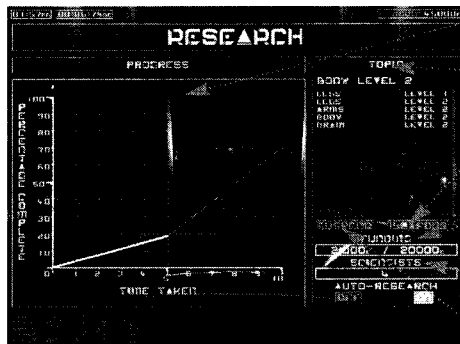
Arme 1: Sind Ihre Agenten erst einmal mit den Tungsten-Sehnen und Stahlbändern dieser kybernetischen Arme versehen, dann wird Ihnen das verbesserte Kampfverhalten auffallen. Die Treffgenauigkeit beim Schießen und der sorgsamere Umgang mit Munition steigen signifikant an. Zudem verlängern Sie die operationale Lebensdauer Ihres Cyborgs, wenn Sie ihn mit Arme 1 ausstatten, denn die kybernetische Aufrüstung erhöht die Immunkräfte.

Beine 1: Diese künstlichen Beine bestehen im Kern aus Plast-Stahl und sind mit einem natürlich wirkenden Stoffüberwurf versehen. Sie dienen sowohl der Gesundheit als auch der Geschwindigkeit Ihres Agenten. Auch die Widerstandsfähigkeit des Materials haben wir verbessert, um die Reichweite zu erhöhen, die ein Cyborg mit solchen Beinen bei größtmöglicher Geschwindigkeit zurücklegen kann.

Gehirn 1: Die Fähigkeit, steuerungsunabhängige Entscheidungen zu treffen, unterscheidet den entschlossenen Cyborg von einem willenlosen. Weil der Agent nun doppelt so clever ist, ist sein Risiko, getötet zu werden, nur noch halb so groß. Diese Denkeinheit ist mit Diamantprozessoren und einer integrierten 3D-Matrix bestückt, die die kognitive Biomasse des Cyborgs enthält. Sie verbessert die Grundwahrnehmungsfähigkeiten und ist darüber hinaus mit einer Trauma-Management-Software ausgestattet, die den Willen zur konstruktiven Schadensbewältigung verstärkt.

Leistungsfähigere Versionen dieser Implantate werden im Zuge von Forschungsergebnissen umgesetzt, die auch völlig neue Modifikationen für Agenten hervorbringen werden.

Forschung und Entwicklung



Verlaufsgraph

Forschungsbereich

Mod./Waffen-Knopf

Finanzierungsleiste

Forscher

Starten-/Stoppen-Knopf

Die Ihnen zur Verfügung stehende Forschungseinrichtung der HELICON-Klasse ist das Paradeferd der militärischen Forschungs- und Entwicklungseinrichtungen von EuroCorp. Die besten Wissenschaftler der Welt stehen hier bereit, um neue Technologien und praktische Anwendungen innerhalb von Tagen zu entwickeln. Voraussetzung ist allerdings, daß sie mit den nötigen finanziellen Mitteln versorgt werden.

Die Forschungsarbeiten, die von Ihrem HELICON-Team durchgeführt werden können, konzentrieren sich hauptsächlich auf zwei Gebiete: Neue Waffen und kybernetische Modifikationen für Ihre Agenten. Es kann nur jeweils ein Projekt in Angriff genommen werden.

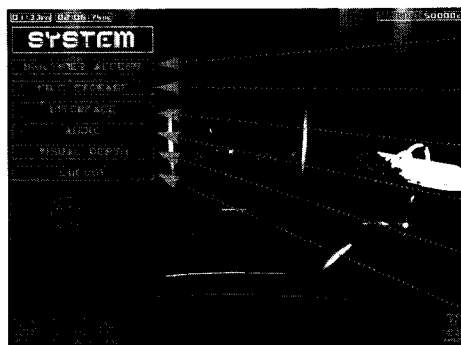
Die Forschung läßt sich einfach in Gang setzen. Ein **Linksklick** auf den Knopf Mod./Waffen ruft eine Liste aller möglichen Forschungsprojekte in beiden Bereichen auf. Dann folgt ein **Linksklick** auf das gewünschte Forschungsprojekt und die Bestätigung mit einem **Linksklick** auf **Starten**. Es erscheint ein Diagramm, das den voraussichtlichen Forschungsverlauf als prozentualen Grad der Fertigstellung in Abhängigkeit von der Zeit wiedergibt. Der Projektverlauf wird in Rosa dargestellt. Sobald ein Projekt abgeschlossen ist, wird der Gegenstand oder die Modifikation wie gewohnt zum Kauf angeboten.

Die Finanzierungsleiste zeigt, wieviel Geld Sie dem Projektleiter pro Tag zur Verfügung gestellt haben. Der Wert am rechten Ende gibt an, welcher Betrag nötig wäre, um theoretisch eine hundertprozentige Fertigstellung in 10 Tagen zu erreichen. Die Geldsumme läßt sich mit einem **Linksklick** auf die Finanzierungsleiste erhöhen, und mit einem **Rechtsklick** reduzieren.

Ein höherer Betrag sorgt im allgemeinen dafür, daß ein Projekt schneller abgeschlossen wird, was auch anhand der Steigung des Graphen für den Projektverlauf deutlich wird.

Das Forscher-Feld gibt wieder, wieviele Forscher gegenwärtig in Ihrer HELICON-Einrichtung beschäftigt sind. Anfangs werden Ihnen nur vier Wissenschaftler zugeteilt. Falls es Ihren Agenten jedoch gelingt, weitere Forscher zu "überzeugen", dann verstärken diese das Team, wodurch die Entwicklungsgeschwindigkeit enorm ansteigt.

Systeme



Netzwerk

Benutzerdaten

Interface

Audio

Video

Logout

Das Systeme-Menü bietet Ihnen eine Anzahl von Optionen zur Datenverwaltung und weitere nützliche Alternativen zur Anpassung Ihres Marionette RD/OS an Ihre persönlichen Bedürfnisse.

Netzwerk

Mit dieser Option können Sie eine Verbindung zwischen zwei Marionette RD/OS aufzubauen, um gegen einen anderen Frontagenten anzutreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie auf der Referenzkarte.

Benutzerdaten

Die Option Benutzerdaten gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Missionsdaten für den späteren Gebrauch abzuspeichern. 99 Speicherplätze stehen zur Verfügung. Mit einem **Linksklick** wählen Sie den gewünschten Speicherplatz. Nun können Sie einen Dateinamen eingeben. Mit einem **Linksklick** auf das **Sichern**-Feld speichern Sie die momentane Situation ab. Daraufhin erscheint eine Nachricht, daß die Daten korrekt abgespeichert wurden.

Um Daten zu laden, heben Sie den gewünschten Speicherplatz hervor und wählen diesen mit einem **Linksklick** aus. Durch einen weiteren **Linksklick** auf **Laden** stellen Sie die Daten wieder her.

Zusätzlich existiert ein **M** genannter Speicherplatz. Das ist der Speicherplatz für das sogenannte Todesspiel. Hierbei handelt es sich um eine Herausforderung für die erfahrensten

Frontagenten. Wenn Sie an einem tödlichen Spiel teilnehmen, wird der Spielstand jedesmal gespeichert, sobald Sie eine Mission abschließen oder scheitern. Daraus folgt, daß raffinierte Frontagenten keine Möglichkeit haben, zuvor gespeicherte Daten zu reaktivieren, falls eine Mission mißlingt. Mit einem **Linksklick** auf das Feld **Neues schnelles Spiel** starten Sie ein neues Todesspiel.

Interface

Der Interface-Bildschirm ermöglicht es Ihnen, eigene Tastaturbefehle (hotkeys) für verschiedene Marionette-Funktionen zu definieren. Geben Sie dazu mit einem **Linksklick** die Tastenbelegung an, die Sie ändern wollen, und drücken Sie die Taste, welche die entsprechende Funktion übernehmen soll. Nachdem Sie die Tastaturbelegung zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt haben, sichern Sie Ihre Konfiguration mit einem **Linksklick** auf **Sichern**, um sie auch in Zukunft nutzen zu können. Mit einem **Linksklick** auf **Standard** können Sie jederzeit zu den Standardeinstellungen zurückkehren.

Joystick: Über den Interface-Bildschirm können Sie außerdem einen Joystick für die Steuerung einsetzen. Mit einem **Linksklick** auf die Option **Konfigurieren** richten Sie Ihren Joystick ein.

Vier-Spieler-Option: Diese Option gibt bis zu vier Frontagenten die Möglichkeit, ein bestimmtes Mitglied des Agententeams direkt zu steuern. Wenn das Marionette-RD/OS in Betrieb ist, besitzt jeder Frontagent die volle Kontrolle über seinen eigenen Agenten. Die Missionsansicht wird jedoch immer auf den aktiven Agenten zentriert (Dieser wird durch Drücken der Tasten **1** bis **4** ausgewählt).

Um diese Option einzurichten, bestimmen Sie zunächst mit einem **Linksklick** auf **Anzahl der Spieler** die Anzahl der teilnehmenden Frontagenten. Danach wählen Sie mit einem **Linksklick** auf die entsprechende Spielernummer das Steuerungsgerät, bis die gewünschte Option eingestellt ist. Zur Wahl stehen **Joystick**, **Tastatur** und **Maus**.

Beachten Sie, daß für ein Spiel mit vier Frontagenten mehrere Joysticks an das Marionette-RD/OS angeschlossen werden müssen.

Diese Option läßt sich ebenfalls für den Netzwerkmodus nutzen, allerdings nur für IPX-Netzwerke.

Audio

Audio erlaubt Ihnen die Anpassung der Sound- und Musiklautstärke. Außerdem können Sie hier Musikoptionen nach Ihrem persönlichen Geschmack auswählen.

Lautstärke Effekte: Die Lautstärke der Soundeffekte läßt sich mit einem **Linksklick** auf den Links- oder Rechtspfeil verringern bzw. erhöhen.

Lautstärke Musik: Verringern oder erhöhen Sie die Lautstärke der Gefahrenmusik mit einem **Linksklick** auf den Links- oder Rechtspfeil. Diese Musik wird gespielt, wenn Ihre Agenten in eine heikle Situation geraten.

CD-Lautstärke: Vermindern oder erhöhen Sie die Lautstärke der gewöhnlichen Musikwiedergabe mit einem **Linksklick** auf den Links- oder Rechtspfeil.

CD-Musik: Entscheiden Sie sich Ihrem Geschmack entsprechend für eines von drei Hintergrundmusikstücken. Jedes davon wurde mit der Absicht komponiert, eine Steigerung des Adrenalinspiegels zu bewirken, um die Aufmerksamkeit zu erhöhen.

Gefahrenmusik: Sie haben die Wahl zwischen zwei Gefahrenmusikstücken. Beide wurden zur Stimulation der Adrenalindrüse geschrieben. Auf diese Weise soll die Reaktionsfähigkeit in kritischen Situationen gesteigert werden.

Sounderweiterung: Wenn Sie die Marionette-Suite unter Windows 95® betreiben und Schwierigkeiten bei der Soundwiedergabe auftreten, dann aktiviert ein **Linksklick** auf diese Option die Sounderweiterung. Dadurch wird Ihr Problem hoffentlich beseitigt.

Video

Falls Sie Probleme beim Betreiben des Marionette-RD/OS haben, hilft Ihnen vielleicht die

Optionen Video, die Software schneller ablaufen zu lassen. Wenn Sie jedoch über eine besonders schnelle Hardware verfügen, finden Sie hier Optionen, um die überdurchschnittliche Leistungsfähigkeit auszunutzen. Mit einem **Linksklick** wählen Sie die gewünschte Option aus.

Projektor-Tempo: Über diese Option läßt sich die Textanzeige des Optionenbildschirms auf **Schnell** oder **Langsam** einstellen.

Auflösung: Wählen Sie zwischen einer Auflösung von **320x200** oder **640x400** Punkten.

Detailstufe: Sie haben die Wahl zwischen den Einstellungen **Niedrig** und **Hoch** für die grafischen Details des Hauptmenüs.

Perspektive: Hiermit schalten Sie die Raamtiefenerweiterung auf **An** oder **Aus**, um eine stärkere oder schwächere perspektivische Wirkung im Hauptmenü zu erzielen.

Beleuchtungseffekte: Schaltet Licht- und Schatteneffekte **An/Aus**.

Werbetafel-Filme: Zum Aktivieren oder Deaktivieren der animierten Reklametafeln im Spiel.

Tiefenradar: Tiefenradar ist eine sehr nützliche Funktion, mit der Gebäude in der Hauptansicht durchsichtig erscheinen, sofern sie die Sicht auf Agenten versperren.

Logout

Mit dieser Option kehren Sie zum Login-Bildschirm zurück.

Taktische Operationen

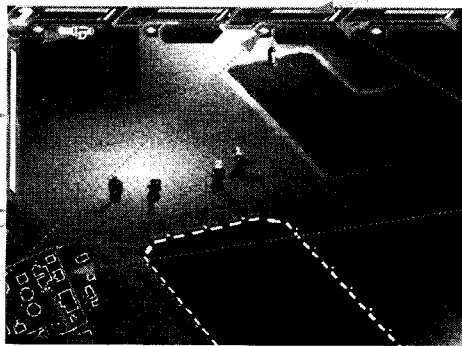
**Waffen-Auswahl-
Leiste**

**Energiepack-
Anzeige**

**Teamauswahl-
Leiste**

Infrarotsicht-Knopf

Medipack-Knopf



Gesundheitsleiste

Drogendosierungsleiste

**Widerstandsfähigkeit-
Leiste**

Scanner

Nachdem Ihre Agenten zum Einsatzort gebracht wurden, wird Ihr Marionette-RD/OS eine Drohnenverbindung aufbauen und Ihnen damit den direkten Zugriff auf Ihre Agenten gewähren. Unabhängig davon, welche Gefahr oder welches Risiko Ihre Cyborgs erwartet, von nun an werden sie Ihre Befehle ausführen oder dabei umkommen. Sie haben dafür zu sorgen, daß die besten Kämpfer von EuroCorp eine Mission erfolgreich abschließen und dabei alles beseitigen, was sich ihnen in den Weg stellt. Ein Versagen ist inakzeptabel.

Hauptansicht

Die Hauptansicht gibt eine Echtzeitsimulation des Einsatzgebietes mitsamt allen Gebäuden, Besonderheiten, Fahrzeugen und Personen wieder. Die Perspektive läßt sich je nach Bedarf ebenso um 360 Grad drehen wie heran- und herauszoomen.

Um die Perspektive zu drehen, drücken Sie **Entf** oder **Bild unten** auf dem Ziffernblock, der an Ihr Marionette-RD/OS angeschlossen ist. Dadurch bewegt sich die Hauptansicht gegen bzw. im Uhrzeigersinn.

Sie können ebenfalls den Winkel bestimmen, aus dem Sie das Geschehen betrachten wollen. Drücken Sie dazu **Einfg** und **Bild oben**, wodurch sich der Blickwinkel nach oben oder unten verschiebt.

Zum Heran- oder Herauszoomen drücken Sie **Ende** bzw. **Pos 1**.

Wenn Sie den Cursor an den Rand der Hauptansicht bewegen, scrollt der Sichtbereich in die entsprechende Richtung und erlaubt es Ihnen, sich jeden Bereich des Einsatzgebietes näher zu betrachten.

Scanner

Der Scanner am unteren linken Bildschirmrand gewährt einen vereinfachten, sehr nützlichen Überblick über das Einsatzgebiet aus der Vogelperspektive. Der Scanner folgt der Hauptansicht und bezieht dabei auch weiter entfernte Bereiche des Einsatzgebietes mit ein.

Einer der nützlichsten Aspekte des Scanners ist seine Fähigkeit, Personen im Einsatzgebiet anhand ihres CHIP-Status zu klassifizieren, indem die Position auf der Scanneranzeige farbkodiert dargestellt wird:

Rot: Agenten von EuroCorp

Weiß: Eiferer der Kirche der Neuen Epoche

Grau: Bürger der Kategorie C

Grün: Ungeleitete Bürger der Kategorie U

Gelb: Überzeugte Bürger

Blau: Polizei

Rot/grau blinkende Kreise: Hover Cars

Rosa: Einsatzziele (meistens Personen, die überzeugt oder eliminiert werden müssen)

Graue Punkte: Objekte

Agenten-Status-Leiste

In den Agenten-Status-Leisten am oberen Bildschirmrand werden die Agentennummer, Gesundheit, der Drogenstatus und der Ladezustand des Batteriepacks angezeigt. Alle diese Punkte werden nachfolgend erläutert. Die Agentennummern dienen zum Auswählen und Lokalisieren einzelner Agenten. Näheres dazu finden Sie unter Agentensteuerung.

Gesundheitsleiste

*Wenn sie die Zähigkeit ihrer
Agenten betrachten, wartet, bis
sie auf die Macht unseres
Klosterschülers treffen. ▼*

Agenten von EuroCorp sind äußerst unerschrockene und unverwundliche Cyborgs, die problemlos ein physisches Trauma überstehen, das einen gewöhnlichen Menschen auf der Stelle töten würde. Ihre Körper werden von einer Titaniumplatte geschützt, wodurch ein Agent in der Lage ist, beispielsweise ununterbrochenen Beschuß mit einer 9mm-Uzi beinahe eine Minute lang zu überstehen, bevor er durch das körperliche Trauma sein Bewußtsein verliert oder stirbt. Die Gesundheitsleiste ist ein Maß dafür, wieviel Schaden jeder Ihrer Agenten einstecken kann, bevor er tödlich verletzt wird. Dieser weiße Balken neben der Agentennummer nimmt allmählich ab, wenn der Cyborg getroffen wird. In dem Moment, wo er völlig verschwindet, muß auch der Agent das Zeitliche segnen. Glücklicherweise besitzen Agenten künstlich optimierte Selbstheilungsfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen,

sich rasch von Verletzungen und Erschütterungen zu erholen. Es ist ein völlig normaler Vorgang, wenn ein schwer verwundeter Agent aufsteht und sich innerhalb von Minuten wieder in bester Verfassung befindet.

Schild-Leiste

Unsere Klosterschüler sind mit dem gleichen Schutz gesegnet.

Die lebenswichtigen Organe eines Agenten werden nicht nur durch eine Titaniumplatte geschützt. In ihre Körper sind auch schockdämpfende Kraftfeldschilde implantiert. Wenn ein Agent ein physisches Trauma erleidet, wird der größte Teil der Aufschlagsenergie von diesem Schild aufgefangen. Dabei ist es egal, ob sie von einer Faust, Kugel oder einem Fahrzeug herrührt. Ein verräterischer blauer Blitz signalisiert, daß der Schild aktiv ist. Allerdings ist der Energieverbrauch zur Erzeugung dieser schützenden Kraft so enorm, daß sie sich nur ein paar Sekunden aufrechterhalten läßt. Im Kampfeinsatz wird dieser Schild kaum mehr erreichen können, als Ihre Agenten vor dem ersten Angriff zu schützen. Daher bedarf es einer schnellen Reaktion, um den Verlust Ihrer Cyborgs zu verhindern.

Die graue Schildleiste befindet sich über der Gesundheitsleiste. Sie muß völlig verbraucht sein, bevor Ihr Agent an der Gesundheitsleiste ablesbaren körperlichen Schaden erleidet. Wenn sie völlig entleert sind, brauchen die Kraftfeldkondensatoren ein paar Minuten, bis sie wieder aufgeladen sind und Energie für einen weiteren Kampf liefern können.

Drogendosierungsleiste

Wir haben die gleichen problematischen Erfahrungen mit unseren Klosterschülern gemacht; ihr Eifer und ihr Glaube ist so geartet, daß auch sie solche Anregungen brauchen, also haben wir unser eigenes Mittel kreiert.

Unglücklicherweise hat der Einfluß des Marionette-RD/OS auf die höheren Gehirnfunktionen eines Agenten den Effekt, daß der Cyborg einen großen Teil seiner Motivation verliert. Wenn er keinen anderslautenden Befehl erhält, kann es schnell passieren, daß ein Agent unbeweglich dasteht, während auf ihn geschossen wird. Seine unbeirrbar Loyaltät zu EuroCorp bewirkt, daß er gar nicht erst auf die Idee kommt, ohne einen Befehl seines Frontagentens zu agieren. Dennoch gibt es Umstände, unter denen es wünschenswert ist, wenn ein Agent halbautomatisch handelt und dadurch jede unmittelbare Gefahr beseitigt, ohne daß der Frontagent eingreifen muß. Nach ausgiebigen Forschungen hatte man die zuverlässigste Methode für solche Zwecke gefunden. Den Agenten werden starke Drogen in hoher Dosierung verabreicht. Die daraus resultierende künstliche Psychose läßt sie paranoid und aggressiv genug werden, um auf eigene Faust zu handeln.

Dieser Effekt wird durch ein intravenöses Gerät erzielt, das einen Vorrat an zwei verschiedenen Drogen enthält, die Sie als Frontagent je nach Bedarf dosieren können. "Blue Funk" erzeugt eine ernstzunehmende Paranoia, die den betroffenen Agenten jedes Ziel angreifen läßt, das sich in seinem Schußbereich befindet. "Red Mist" steigert demgegenüber stark die Wachsamkeit und schürt den Kampfgeist des Agenten, wodurch dieser mit erbarmungsloser Präzision jedes potentiell feindliche Ziel angreift. Unglücklicherweise sind sowohl "Red Mist" als auch "Blue Funk" nur sehr kurzlebige Substanzen, an die sich außerdem der erhöhte Stoffwechsel eines Cyborgs schnell gewöhnen kann. Daher ist es ratsam, sie sparsam einzusetzen.

Die Drogen haben mehrere Nebenwirkungen, über die sich ein Frontagent im klaren sein sollte. Die physische Leistungsfähigkeit des Agenten steigt, er rennt und reagiert viel schneller, wobei eine höhere Dosierung auch einen größeren Effekt erzielt. Das künstliche Aufputzen eines Agenten bewirkt jedoch bisweilen, daß seine Treffgenauigkeit und Beherrschung leidet, was zur Verschwendung von Munition führt. Der Cyborg heilt außerdem langsamer und durch den schädigenden Einfluß der Drogen auf seinen Stoffwechsel sinkt seine Kondition.

Benutzen Sie die Drogendosierungsleiste mit einem **Linksklick** auf eine der beiden Flächen jenseits der weißen Mittellinie (die neutrale Position). Ein Klick auf der linken Seite verabreicht dem Agenten "Blue Funk", während ein Klick auf die rechte Seite ihm "Red Mist" injiziert. Beachten Sie, daß die Agenten sich an die Drogen gewöhnen, wodurch sich die einsetzbare Maximaldosis allmählich verringert. Das läßt sich daran ablesen, daß die Kondition abnimmt. Die einem Agenten verabreichte Drogendosis kann seine Kondition nicht überschreiten. Wenn einem Cyborg die Drogen entzogen werden, erholt sich seine Kondition allmählich. Danach können die Substanzen wieder angewendet werden.

Mit einem **Rechtsklick** auf die Drogendosierungsleiste erreichen Sie den Effekt, daß die entsprechende Drogendosis allen Agenten des Teams gleichzeitig verabreicht wird.

Widerstandsfähigkeit-Leiste

Über der Drogendosierungsleiste befinden sich zwei weiße Balken, welche die Kondition des Agenten anzeigen. Die Kondition wird durch Rennen und Drogenkonsum verbraucht, was anhand des weißen Balken deutlich wird, der sich langsam der Nulllinie in der Mitte nähert. Sobald er diese erreicht hat, ist der Cyborg erschöpft und unfähig zu rennen oder Drogen aufzunehmen.

Waffenauswahl

Wenn Ihre Agenten eine Mission beginnen, verbergen sie ihre Waffen, um eine Panik unter der Zivilbevölkerung zu vermeiden und potentielle Feinde nicht zu warnen. Jedoch wird es in allen Missionen nicht lange dauern, bis auf Waffen zurückgegriffen werden muß. Zum Bewaffnen Ihrer Agenten führen Sie einen **Linksklick** auf die Waffenauswahl aus und halten die Maustaste gedrückt. Es erscheint ein Menü mit allen Waffen, die der betreffende Agent mit sich führt. Zeigen Sie mit Ihrem Cursor auf das Icon der Waffe, die Ihr Cyborg benutzen soll, und lassen Sie die Maustaste los. Daraufhin holt der Agent schnell seine Waffe hervor und macht sie einsatzbereit. Als Zeichen, daß die Waffe im Einsatz ist, wird das entsprechende Icon in der Waffenauswahl blau hervorgehoben.

Mit einem erneuten **Linksklick** auf das Waffenicon erreichen Sie, daß ein Agent seine Waffe wieder verbirgt. Die blaue Hervorhebung färbt sich grau, während der Agent schnell seine Waffe vor neugierigen Blicken versteckt.

Wenn Sie ein Agententeam kontrollieren, können Sie mit einem **Rechtsklick** erreichen, daß alle simultan die gleiche Waffe hervorholen.

Einige Waffen brauchen zum Nachladen eine gewisse Zeit, was durch ein Blinken des Waffenicons angezeigt wird. Sobald das Blinken aufhört, kann die Waffe erneut benutzt werden.

Falls Sie einen Gegenstand fallenlassen wollen, halten Sie die Maustaste mit einem **Linksklick** auf die Waffenauswahl gedrückt, um das Waffenarsenal aufzurufen. Zeigen Sie mit dem Cursor auf den Gegenstand, den Sie ablegen wollen, und bestätigen Sie mit einem **Rechtsklick**. Der Cyborg läßt daraufhin das Objekt auf den Boden fallen.

Medipack-Knopf

Der rechtzeitige Gebrauch eines Medipacks kann über Leben und Tod entscheiden. Es ist allerdings gut möglich, daß Sie die Verwendung des Medipacks auf die herkömmliche Weise, mit Hilfe der Waffenauswahl, für zu umständlich halten. In das Marionette-RD/OS der Version 3.1 wurde daher ein Medipack-Knopf integriert, der die schnelle und einfache Benutzung jeder verfügbaren medizinischen Ausstattung ermöglicht. Wenn ein Agent ein Medipack besitzt, wird der kreuzförmige Knopf neben der Waffenauswahl blau hervorgehoben. Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihr Agent medizinische Hilfe benötigt, können Sie ihm mit einem **Linksklick** den Befehl erteilen, sein Medipack zu benutzen, um einer tödlichen Verletzung vorzubeugen.

Teamauswahl-Leiste

Bei jedem beliebigen Einsatz treffen Ihre Agenten so gut wie immer auf eine gegnerische Übermacht. Daher muß Ihre oberste Priorität als Kommandeur lauten, für eine gute Zusammenarbeit im Team zu sorgen. Die Teamauswahl-Leiste wird Ihnen dabei helfen, dieses Ziel zu erreichen. Mit jedem **Linksklick** darauf leuchtet einer der drei Balken auf. Jeder leuchtende Balken steht für einen Cyborg, der dem aktiven Agenten folgt und dessen Bewegungen und Ziele übernimmt.

Die meiste Zeit werden Sie Ihre vier Agenten wahrscheinlich als ein Team zusammenhalten wollen. Ein **Rechtsklick** auf die Teamauswahl-Leiste läßt alle drei Balken gleichzeitig aufleuchten, so daß die übrigen Cyborgs dem aktiven Agenten folgen.

Die Teamauswahl-Leiste läßt sich auch dazu verwenden, um zwei bis vier taktische Einheiten zu bilden. Wenn Sie beispielsweise zwei Einheiten mit jeweils zwei Agenten formieren wollen, wählen Sie Agent 1 und führen ein **Linksklick** auf die Teamauswahl-Leisten aus. Agent 2 begibt sich damit unter seine Führung. Anschließend wählen Sie Agent 3 und führen erneut einen **Linksklick** auf die Teamauswahl-Leiste aus. Agent 4 richtet sich von nun an nach Agent 3. Jetzt verfügen Sie über zwei Teams, denen Sie verschiedene Aufgaben zuweisen können. Die Nummern der Agenten 1 und 3 werden als Zeichen dafür hervorgehoben, daß sie beide Teamanführer sind.

Energiepack-Anzeige

Festkörpermunition ist ein Relikt der Vergangenheit. Die Waffen der Neuzeit nutzen alle die gleiche Energiequelle, den Mikrofusionsreaktor. Bei jedem Agenten ist ein solches Gerät im unteren Rückenbereich festgeschnallt. Die erzeugte Energie wird in einem integrierten Kondensator gespeichert. Während Energiewaffen diese Energie direkt in die passende Form umwandeln, wird sie in Projektilwaffen dazu benutzt, um ultradichte Energiekugeln zu expandieren zu lassen und abzufeuern. Dadurch verfügen solche Waffen, wie die 9mm-Uzi, über praktisch unbegrenzte Munition. Jedoch ist der Energieverbrauch der meisten Waffen so hoch, daß der Mikrofusionsreaktor nicht genügend Energie liefern kann, um den Bedarf zu decken. Durch Dauerfeuer kann der Energiepack für kurze Zeit völlig entladen werden, was anhand des abnehmenden weißen Balkens sichtbar wird. Sobald er auf Null fällt, kann der betroffene Agent seine Waffe ein paar Sekunden lang nicht mehr benutzen, bis der Reaktor genügend neue Energie erzeugt hat.

Denken Sie daran, daß die Energiepack-Anzeige am linken Bildschirmrand nur für den aktiven Agenten gilt. Rechts von jeder Agentennummer befindet sich jedoch eine Minianzeige, mit der Sie auf einen Blick den Energiepack-Ladezustand jedes einzelnen Agenten überprüfen können.

Infrarotsicht-Knopf

Unter der Teamauswahl-Leiste befindet sich der Infrarotsicht-Knopf. Bei vielen Missionen muß Ihr Team mit schlechten Lichtverhältnissen zurechtkommen. Unter Umständen ist es sehr schwierig, Widersacher rechtzeitig ausfindig zu machen. Wenn Sie Probleme haben, in Ihrem Einsatzgebiet gut genug zu sehen, aktivieren Sie mit einem **Linksklick** auf diesen Knopf die Marionette-Infrarotsicht-Software. Alle Wärmequellen im Einsatzgebiet (beispielsweise Personen) sind dadurch viel leichter zu erkennen. Mit einem erneuten Linksklick auf den Knopf deaktivieren Sie die Infrarotsicht.

Agentensteuerung

Das Marionette-RD/OS wurde entwickelt, um das Erteilen von Befehlen an Agenten so schnell, einfach und intuitiv wie möglich zu gestalten. Bewegungs- und Feuerbefehle sowie das Auswählen eines Agenten lassen sich allesamt mit Hilfe der Maus durchführen.

Auswählen von Agenten

Grundsätzlich können Sie nur dem gerade aktiven Agenten Befehle erteilen. Die anderen Cyborgs folgen jedoch seiner Führung (näheres dazu finden Sie unter *Die Teamauswahl-Leiste*). Mit einem **Linksklick** auf die Agentennummer am oberen Bildschirmrand wählen Sie den entsprechenden Cyborg aus. Als Zeichen dafür, daß der Agent aktiv ist, wird die Nummer hervorgehoben.

Falls Sie die Karte direkt auf einen Agenten zentrieren wollen, können Sie ihn mit einem **Rechtsklick** auf seine Nummer direkt in die Mitte der Hauptansicht bringen.

Bewegungen

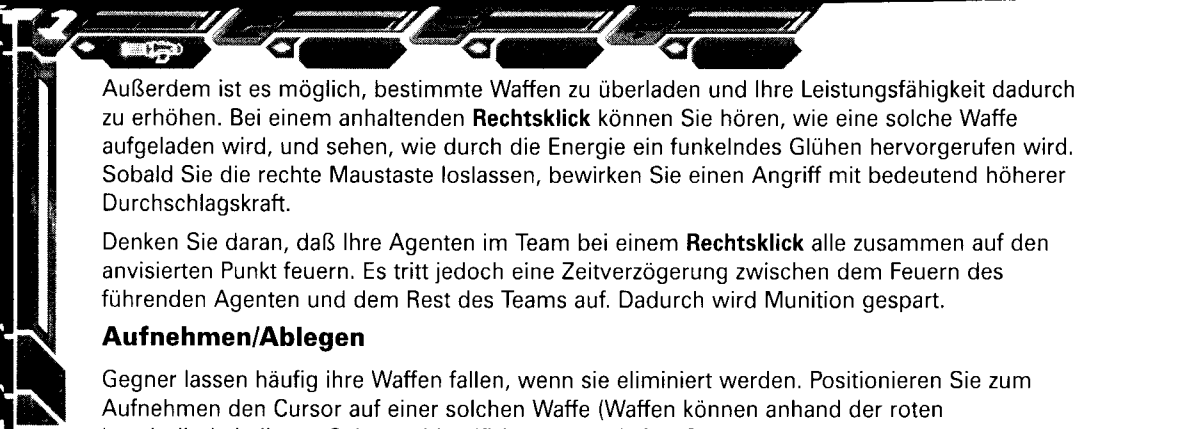
*Unsere Klosterschüler können
ihre Anti gravitationsgeräte
überlasten, um gleiche
Geschwindigkeitsschübe zu
produzieren.*

Um einen Agenten dazu zu veranlassen, sich an einem bestimmten Punkt zu begeben, positionieren Sie den Cursor in der Hauptansicht auf den gewünschten Punkt und führen einen **Linksklick** aus. Für einen kurzen Moment signalisiert ein blaues Fadenkreuz, daß das Ziel übermittelt wurde. Der Agent begibt sich unverzüglich dorthin, wobei ihm alle Cyborgs folgen, die ihm über die Teamauswahl-Leiste unterstellt wurden. Wenn Sie wollen, daß der Agent so schnell wie möglich sein Ziel erreicht, läßt ihn ein **Doppel-Linksklick** dorthin rennen.

Mit Hilfe des Scanners können Sie Ihren Agenten ebenfalls Marschbefehle erteilen. Dazu genügt ein Linksklick auf den Zielpunkt auf dem Scanner.

Feuern

Sobald ein Agent eine Waffe ausgewählt hat, sorgt ein **Rechtsklick** dafür, daß er auf den durch den Cursor markierten Punkt feuert. Wenn der Cursor auf ein gültiges Ziel zeigt, wie beispielsweise eine Person oder ein Fahrzeug, wird dies durch eine blaue Zielmarkierung signalisiert. Wenn das Ziel außerdem in Reichweite der Waffe des Agenten ist, verwandelt sich der Cursor in ein rotes Fadenkreuz. Sollte der Cursor ein weißes Fadenkreuz bleiben, dann ist das Ziel außer Reichweite und mit der aktuellen Waffe nicht zu treffen.



Außerdem ist es möglich, bestimmte Waffen zu überladen und Ihre Leistungsfähigkeit dadurch zu erhöhen. Bei einem anhaltenden **Rechtsklick** können Sie hören, wie eine solche Waffe aufgeladen wird, und sehen, wie durch die Energie ein funkelndes Glühen hervorgerufen wird. Sobald Sie die rechte Maustaste loslassen, bewirken Sie einen Angriff mit bedeutend höherer Durchschlagskraft.

Denken Sie daran, daß Ihre Agenten im Team bei einem **Rechtsklick** alle zusammen auf den anvisierten Punkt feuern. Es tritt jedoch eine Zeitverzögerung zwischen dem Feuern des führenden Agenten und dem Rest des Teams auf. Dadurch wird Munition gespart.

Aufnehmen/Ablegen

Gegner lassen häufig ihre Waffen fallen, wenn sie eliminiert werden. Positionieren Sie zum Aufnehmen den Cursor auf einer solchen Waffe (Waffen können anhand der roten Leuchtdiode in ihrem Gehäuse identifiziert werden). Der Cursor verwandelt sich in ein "Nehmen"-Icon. Ein **Linksklick** veranlaßt daraufhin den Agenten, sich zu der Waffe zu begeben und diese aufzunehmen. Denken Sie jedoch daran, daß ein Cyborg von jedem Waffentyp immer nur ein Exemplar mitführen kann.

Falls Sie einen Gegenstand ablegen wollen, rufen Sie mit einem **Linksklick** auf die Waffenauswahl das Waffeninventar auf. Fahren Sie mit dem Cursor auf den Gegenstand, den Sie ablegen wollen, und bestätigen Sie mit einem **Rechtsklick**. Der Agent legt das Objekt dann auf dem Boden ab. Alternativ können Sie durch Drücken von **Z** die aktive Waffe Ihres Agenten direkt ablegen.

Selbstzerstörung

Sofern Ihre Agenten mit einer Körpermodifikation der Stufe 1 oder höher ausgerüstet sind, können Sie eine eingebaute Explosionsladung detonieren lassen, wodurch im Umkreis ein beträchtlicher Schaden angerichtet wird. Eine solche Strategie empfiehlt sich gegen eine Übermacht, oder wenn Sie verhindern wollen, daß Technologie von EuroCorp in gegnerische Hände fällt. Durch Drücken von **Strg-D** lassen Sie die Ladung explodieren.

Fahrzeuge benutzen

Ihre Agenten können unbesetzte Fahrzeuge beschlagnahmen, um im Einsatzgebiet schnell voranzukommen. Positionieren Sie den Cursor auf ein Fahrzeug, wenn Sie es benutzen wollen. Sofern es unbemannt ist, wird der Cursor zu einem Abwärtspfeil. Ein **Linksklick** veranlaßt den oder die Agenten, in das Fahrzeug einzusteigen. Fahrzeuge werden genauso gesteuert, wie Agenten dirigiert werden. Allerdings sind die meisten Fahrzeuge auf Straßen angewiesen, wodurch das Klicken jenseits der Straßen unter Umständen zu unerwünschten Resultaten führt.

Freunde und Feinde

EuroCorp

Das EuroCorp-Syndikat dominiert diese Welt bereits seit ungefähr 50 Jahren, nachdem es als einziges siegreich aus den erbarmungslosen Kämpfen während der Syndikatskonflikte hervorging. Dank der CHIP-Technologie, die in jeden Menschen implantiert wurde, kontrolliert EuroCorp den Verstand und die Körper der gesamten Weltbevölkerung. Daher schien nichts und niemand den Würgegriff, mit dem das Syndikat die Welt beherrscht, lösen zu können - bis jetzt.



Agenten: Die Cyborg-Agenten sind das Rückgrad der Sicherheitstruppen von EuroCorp. Mit leistungsstarken CHIPS versehen und kybernetisch optimiert, existieren diese Cyborgs nur, um die Befehle Ihres kommandierenden Frontagenten ohne Rücksicht auf Gefahren zu befolgen. Sie sind furchtlose, beinahe unsterbliche Kämpfer. Ihre übermenschlichen Reflexe und ungeheure Stärke machen sie zu einem schrecklichen Gegner und unbezahlbaren Verbündeten. Jedoch sorgen die enormen Kosten für Ausrüstung und

Unterhalt dafür, daß Agententeams äußerst selten sind. Weltweit kann EuroCorp auf nicht mehr als ein paar Hundert Agenten zurückgreifen. Daher werden sie nur für die wichtigsten und gefährlichsten Missionen eingesetzt.



Agenten II: Die alltäglichen Sicherungsaufgaben übernehmen gewöhnliche Agenten. Man erkennt Sie leicht an ihrer Uniform. Sie sind kaum mehr als gemietete Sicherheitswachen, allerdings solche, die mit modernsten Waffen ausgestattet sind und durch den CHIP, der in ihren Nacken implantiert wurde, unbeirrbar loyal sind. EuroCorp nutzt diese Agenten zum Schutz von Anlagen, als Eskorte bei Missionen geringer Priorität, für einfache Spionageeinsätze und

für ähnliche Aufgaben. Verglichen mit vielen Kampfmaschinen, die man auf den modernen Schlachtfeldern antrifft, sind sie nicht mehr als Kanonenfutter.

Kirche der Neuen Epoche

*Götzendienen! Seine
Unerschämtheit verdient die
gerechte Rache aus den
Händen der Reinen!* ▼

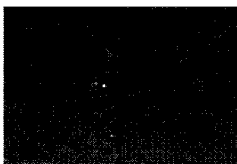
Die Kirche der Neuen Epoche ist eine neue und mysteriöse Organisation, die erst vor kurzem in Erscheinung trat. Sie entwickelt sich zur ersten ernsthaften Bedrohung für die Weltherrschaft von EuroCorp seit 50 Jahren. Die religiöse Botschaft beruht auf der üblichen Mischung aus halbgaarem Mystizismus und einer strikten Hierarchie, die für die meisten extremistischen Sekten dieser Art charakteristisch ist. Was besonders an dieser Vereinigung auffällt, ist das überragende technische Niveau. Die Errungenschaften der Kirche deuten auf einen technologischen Standard hin, der sogar unsere modernen Forschungseinrichtungen in den Schatten stellt. Diese Tatsache macht sie zu einem Sicherheitsrisiko der Klasse Alpha-1.

*Das sind Klosterschüler,
Dummköpfe! Die ersten unter den
Gesegneten, die die am innigsten
Geliebten des Allmächtigen im
Jenseits sein sollen.*



Kultisten: Bisherige Konflikte mit der Kirche haben uns gezeigt, daß ihre Truppen aus Aktivisten zusammengesetzt sind, die wir "Kultisten" nennen. Diese in weiße, mit religiösen Symbolen verzierte Chorgewänder gekleideten Aktivisten tragen eine schwere Körperrüstung und verfügen ebenso wie unsere Agenten über ein implantiertes Kraftfeld. Das Gewicht ihrer Rüstung wird von einer Art Antigravitationsgerät neutralisiert. Nur dadurch sind die Aktivisten in der Lage, auf eine irritierende Weise über den Boden zu schweben. Diese äußerst gefährlichen und kampfstarken Widersacher werden allem Anschein nach ebenso wie unsere Agenten ferngesteuert.

*Sie haben unseren Arachnoid
gesehen. Wartet, bis sie auf
unsere neueste Errungenschaft
treffen: Sie werden zu sehen, wird
für uns eine große Freude sein.*



EWS: Wir erhalten Berichte über ein Experimentelles Waffensystem (EWS), das offensichtlich von der Kirche eingesetzt wird. Augenzeugen schildern es als eine riesige, spinnenartige Roboterdrohne, deren Fähigkeiten, Widerstandskraft und Bewaffnung bisher unbekannt sind. Seien Sie wachsam.

Bürger



Bürger der Klasse C: Die Kategorie C kennzeichnet den normalen, mit einem CHIP ausgestatteten Bürger, der mit seinem Los als Marionette von EuroCorp völlig zufrieden ist. Wir sehen es lieber, wenn Sie die Bevölkerung schonen, obwohl ein paar Verluste am Rande eines Kampfgeschehens wahrscheinlich unvermeidbar und daher verzeihlich sind.



Bürger der Klasse U: Die Bürger der Kategorie U sind ein neues Phänomen. Irgendwie ist es ihnen gelungen, sich vom CHIP-Einfluß zu befreien. Aus unbekannten Gründen haben sie sich mit EuroCorp überworfen und zu kleineren Straßenbanden zusammengeschlossen, die allgemein die "Die Ungeleiteten" genannt werden. Mit ihrer wilden, ausgefallenen Erscheinung und Bekleidung erinnern sie an Jugendgruppen des späten zwanzigsten Jahrhunderts, wie beispielsweise die "Punker" oder "Rocker". Sie haben sich

bewaffnet und rühmen sich kleinerer terroristischer Aktionen, mit denen sie unsere Herrschaft in Frage stellen wollen. Bei einem Aufeinandertreffen mit Mitgliedern solcher Banden, die als ein Sicherheitsrisiko der Klasse Beta-3 eingestuft werden, sind diese zu eliminieren.

Polizei

*Sie werden ihre Nachgiebigkeit
noch bereuen, wenn unsere Pläne
Früchte tragen. Die Polizei wird
unvermeidlich noch mehr Chaos zu
unseren Bemühungen hinzufügen
und damit das verdammte Syndikat
weiter frustrieren.*



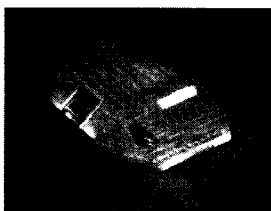
Zahlreiche Städte leisten sich mit stillschweigendem Einverständnis von EuroCorp immer noch eine städtische Polizei. Die mit einer Körperrüstung ausgestatteten, in einen blauen Umhang gehüllten Beamten sind gut bewaffnet und verfügen ebenfalls über Kraftschilde. Ihre Funktion beschränkt sich im wesentlichen auf den Schutz und die Fürsorge für die dank unserer CHIP-Technologie teilnahmslos umherwandernde Bevölkerung. Obwohl die Polizisten ebenfalls mit CHIPs ausgestattet sind, werden Sie dennoch in einem Zustand halber Wachsamkeit belassen. Sie sind darauf programmiert, sich mit jedem anzulegen, der eine Waffe trägt, natürlich mit Ausnahme unserer Agenten. Jedoch sind in der Vergangenheit Fälle aufgetreten, wo die Polizei aggressiv auf Agenten reagierte, als der UTOPIA-Kontakt der Bevölkerung zu EuroCorp kurzzeitig abgerissen war.

Fahrzeuge

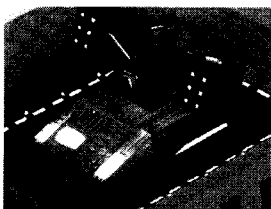


Hover Cars: Der größte Teil aller Fahrzeuge auf unseren Straßen sind gegenwärtig Schwebewagen, die es in allen Formen und Variationen gibt. Nach dem Maglev-Prinzip (Magnetische Schwebekraft) werden große Elektromagneten im Fahrzeugboden von ähnlichen Elektromagneten in der Fahrbahn abgestoßen, wodurch das Fahrzeug in der Lage ist, frei zu schweben. Zum Nachteil wirkt sich aus, daß solche Fahrzeuge nur solche Straßen entlangschweben können, die speziell dafür eingerichtet wurden. Jedoch haben Forschungsarbeiten von EuroCorp in

Detroit einen Anti-Grav-Motor hervorgebracht, der eine uneingeschränkte dreidimensionale Beweglichkeit ermöglicht. Bisher gibt es nur wenige dieser Fahrzeuge, die ihren konventionellen Gegenständen wie ein Ei dem anderen gleichen.



APC (Der Gepanzerte Truppentransporter): Der Gepanzerte Truppentransporter (APC) ist einer von zwei häufig anzutreffenden Militärfahrzeugtypen. Die Soldaten, Agenten und Polizei von EuroCorp benutzen ihn, um Personal sicher durch Kampfgebiete zu transportieren.



MBT (Hauptkampfpanzer): Der Hauptkampfpanzer (MBT) ist das schwerste aller gepanzerten Fahrzeuge. Dabei handelt es sich um einen stark geschützten Schwebepanzer, der eine verheerende Angriffswaffe darstellt und nur in den schwierigsten Gefechtssituationen eingesetzt wird.

Missionsziele

Um eine Mission abzuschließen, müssen Sie mehrere Einsatzziele erfüllen. Ein Versagen bei nur einem dieser Einsatzziele bedeutet das Mißlingen der gesamten Mission und damit möglicherweise das Ende Ihrer Karriere als Bediener des Marionette-RD/OS. Nachfolgend finden Sie eine Liste häufig vorkommender Missionsziele:

Eliminieren

Bei Einsätzen mit Eliminierungsbefehl muß Ihr Agententeam eine oder mehrere Personen ausschalten. Bisweilen besteht die Aufgabe auch darin, Gebäude zu zerstören.

Überzeugen

Für Überzeugungsmissionen wird ein Überzeugstrahler benötigt, ein sehr nützlicher Ausrüstungsgegenstand, mit dem die Opfer einer Gehirnwäsche unterzogen werden, um sie gefügig zu machen. Dabei handelt es sich für gewöhnlich um bedeutende Persönlichkeiten, wie beispielsweise Wissenschaftler, CEOs und Politiker. Die Zielpersonen müssen in Sicherheit gebracht werden, damit der Einsatz ein Erfolg wird.

Eskortieren/Beschützen

Bei diesen Missionen müssen Ihre Agenten Personen, Fahrzeuge oder bedeutende Gebäude beschützen, indem sie diese vor Angriffen bewahren oder wichtige Aktionen absichern.

Beschaffen

Bei Beschaffungsmissionen haben Ihre Agenten den Auftrag, sich einen wichtigen Gegenstand zu beschaffen, der sich für gewöhnlich in einem stark bewachten Bereich befindet. Danach müssen sie sich vorsichtig zurückziehen, um den Gegenstand in Sicherheit zu bringen, damit er für Untersuchungen und Spionagezwecke zur Verfügung steht.

Evakuieren

Evakuierungsmissionen stellen Ihre Agenten vor die Aufgabe, auf ihrer Flucht aus einem Einsatzgebiet einen gefährlichen Bereich zu durchqueren, bevor sie von einem Rettungsfahrzeug abgeholt werden.

Nach der Mission

Der Bildschirm Abschlußbesprechung

Nachdem eine Mission abgeschlossen wurde oder gescheitert ist, erscheint der Bildschirm Abschlußbesprechung. Dort erhalten Sie Informationen darüber, wie lange der Einsatz gedauert hat, wie viele Personen Ihre Agenten getötet oder überzeugt haben, wieviel Profit diese Mission eingebracht hat, wie viele Ihrer Agenten getötet wurden und wie viele Agenten Sie dazugewonnen haben. Neue Agenten werden mit Hilfe des Überzeugstrahlers rekrutiert und in der Kryotechnikanlage für den späteren Einsatz aufbewahrt.

Nachdem Sie Ihre Missionsergebnisse durchgelesen haben, bringt Sie ein **Linksklick** zum Optionenbildschirm.

Mitwirkende

Syndicate Wars

Entwickelt von Bullfrog Productions

Management	Les Edgar, Peter Molyneux, David Byrne
Produzent	Mike Diskett
Hauptprogrammierer	Mike Diskett
Programmierer	Benjamin Deane, Mark Adami, Martin Bell, Glenn Corpes, Mark Lamport, Ian Shippen and Barry Clarke
Künstlerische Leitung	Mike Man
Künstlerische Gestaltung	Chris Hill, Martin Carroll, Matt Wee
Manuskript	Sean Masterson
Scriptautoren	James Leach, Neil Cook
Missionsentwurf	Ken Malcolm, Peter Blow, Shintaro Kanaoya, Alex Cullum
Stadtdesign	Vince Farquharson, Mike Man, Steve Jarrett, Barry Meade, Natalie White
Musik und Sound	Russell Shaw, Adrian Moore
Stimmen	Martin Glyn Murray, Rachel Preece, Aaron Schwartz
Leitender Spieltester	Andy Robson
Spieltester	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, Andy Cakebread
Dokumentation	Matthew Miles Griffiths
Dokumentationslayout	Caroline Arthur, Fiona Curren
Marketing	Sean Ratcliffe, Peter Murphy
Public Relations	Cathy Campos
Deutsche Übersetzung	Rolf D.Busch, Thomas Holle

Qualitätssicherung
Produktion
Verpackungsgestaltung
Besonderer Dank an

Simon Davison, Simon Romans
Heather Clarke
Caroline Arthur, James Nolan
Andy Nuttall, Matt Eastling, Martin Du Ronde,
Tamara Burke, Lucy Baile, Jason Lord,
Chris Morgan, Annabel Roose, Steve Fitton,
Manga Entertainment, Fleetway Editions



Syndicate Wars ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Das Bullfrog-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Syndicate ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts. Smacker Video Technology wurde verwendet. Copyright (C) 1994 - 1996 by invisible, Inc. d.b.a. RAD Software. Windows ist in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern entweder ein Warenzeichen oder ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation.