



ABC
500XL/GT

**Attaché Brief Case
Computer
Systems
Inc™**



MODELS COVERED BY THIS REFERENCE GUIDE:

ABCC 500XL/GT MKI,II,II revisions I to xiv
(includes 1000/2000XL/GT)™

Thank you for buying a new ABCCSI™ computer - built and fashioned by trained craftsmen and engineers from the finest materials. We hope it brings you many years of dedicated service. Please ensure you read this manual thoroughly before field testing your new Attaché Brief Case Computer™. You must also return the enclosed registration card to qualify for our two year on-sight holographic maintenance policy.

© & © 2020 Attaché Brief Case Computer Systems Inc™. All rights reserved.

WARRANTY:

ABCCSI AND ITS SUBSIDIARIES AND ASSOCIATED COMPANIES MAKE NO REPRESENTATION AS TO THE FITNESS OF THIS PRODUCT TO FULFIL ANY TASK OTHER THAN THAT WHICH IT WAS ORIGINALLY DESIGNED FOR. WARRANTY WILL BE DEEMED VOID IF THE SYSTEM IS USED IN AREAS OF EXTREME TEMPERATURE, HUMIDITY, WAR, EARTHQUAKE, VACUUM OR HIGH PRESSURE. KEEP +/- 100M FROM SEA LEVEL TO ENSURE CORRECT OPERATION OF CALIBRATION SYSTEMS AND HOLOGRAPHIC PROJECTION

SYSTEMS.
REQUIRES 12 9V NUCLEAR BATTERIES (NOT INCLUDED). ABCCSI RECOMMEND DURANUC CELLS FOR LONG LIFE AND POWER.

ABCCSI IS INCORPORATED IN THE STATE OF J12 - PLANET BUTRE (Co-ords 008W-072N). AGENTS GALAXY WIDE.

FOR YOUR NEAREST ABCCSI DEALER AND MAINTENANCE POINT, CONTACT:

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

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

INTRODUCTION

Welcome to the exciting world of Holographic Brief Case computers - a revolution in portable control and communications systems. Your ABCCSI™ machine will become an integral part of your control and comms. needs right through to the next decade. By careful use of the machine, it should provide trouble free service for many years. In the unlikely event of a fault occurring during use, please contact your nearest Maintenance point. Details of which should appear elsewhere in this document.

PART ONE - GENERAL OPERATIONAL CONCEPTS

ABCC 500XL/GT™ MKI,II,II revisions i to xiv
(includes 2000XL/GT)™

These machines are designed for connection to up to four independent intelligent control devices - ideally droid systems or mining installations. See your nearest dealer or store on site for details about purchasing droids, and spare parts. When Military Standard Droids are connected to this

system, then their full armament and weaponry skills can be manipulated from the control deck on the ABCCSI™ machine.

The 500XL™ machines have six independant monitoring and viewing systems.

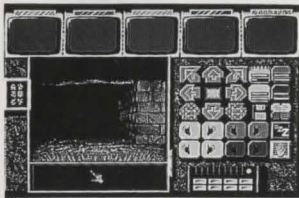
The main screen is usually linked to a sight module in one of your droids, often the leader - in most cases this will be a bi-focal 3D holographic simulation of the world as seen through your droids eyes. The latest version of this machine allows priority for viewing to be manually transferred between up to four droid systems (if operational).

There are five further monitoring systems on the machine - placed in a line along the top of the briefcase, for external monitoring devices. One monitor is allocated to each droid and a fifth allocated to a manual viewing source - usually a remote camera. Each of the 5 monitoring systems can be turned on and off using the remote control pad on the bottom right of the brief-case.

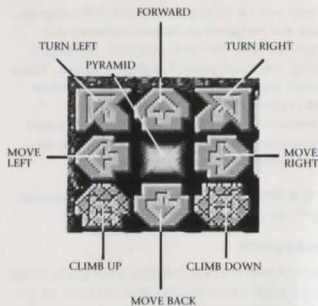
The new 500XL™ machines have useful features for monitoring of connected droid devices. It is now possible to see exactly what the status of each droid is and, through our patented BodyLink System™, actually repair damage to connected droids from the remote location. The BodyLink System™ also allows the user to swap body parts and objects carried between members of the party and the environment they are in - thus creating the first full remote, interactive virtual reality environment. Initial tests on this system proved its superlative power over rival systems and it's sheer ease of use was a big advantage for the user. One tester commented that it would even be possible for an jailed man to release himself from prison if he had an ABCC 500XL™ and four raw battle droids to play with - it would not take long to control the four droids in any situation and eventually break himself out of prison - proof of the power of your ABCC™ in any situation.

PART TWO - GETTING STARTED

As you can see from the photograph (see Fig. 1 below) your ABCCSI™ machine is ergonomically designed for ease of use. However, before you are familiar with it's operation, take a careful look at the layout of the control panel.



The Control Cluster



This is where movement commands are issued to the droids linked up to the ABCC™.

There are two different situations where droids can be commanded, the first is when they are in their space craft, the second is when they are on the ground. Because of this the movement clusters have a dual function:

In Space

Whilst in the space ship the control cluster works as follows:

- Turn Left: Fly the ship to the current cursor position on the holographic planet map.
- Forward: Move up the map.
- Turn Right: Commence the landing procedure at logged position.
- Move Left: Move left on the map.
- Pyramid: Move cursor to The Swan (your ship)
- Move Right: Move right on map.
- Climb Up: Zoom out from map
- Move Back: Move down the map
- Climb Down: Zoom in on map.

On The Planet

Whilst on (or in) a planet surface, the control cluster works as follows:

- Turn Left: Rotate the team of droids 90° to the right.
- Forward: Move the team forward. (or push forward if the right mouse button is used)
- Turn Right: Rotate the team 90° to the right.
- Move Left: Sidestep to the left.
- Pyramid: No Function - indicates which direction you are moving in.
- Move Right: Sidestep to the right.
- Climb Up: Climb up.
- Move Back: Move back.
- Climb Down: Climb down.

The up and down arrows only become functional in situations when you can actually direct the droids up or down.(see also section on Remote Control Keypad)

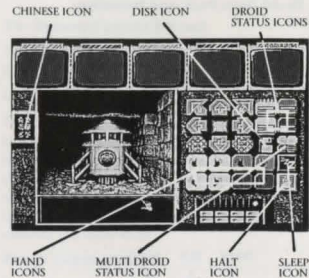


Fig. 3 above shows the position and name of each of the functional icons on the ABCC™

The Droid Status Icons

These are multi-purpose icons - different functions are accessed by using either left or right mouse button. The system is explained in full below:

There are four coloured icons in a square - red, blue, green and yellow. These colours are used throughout to denote which droid is which and where.

This group of four icons represents an at-a-glance look at how your droids are positioned within the battle group and a quick read out of their health and power.

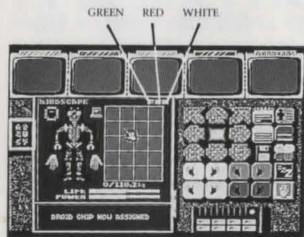
The icon with the crown on it is the leader - and it is its eyes that you see through in the main view. To promote any droid to leader, simply double-click with the left mouse button on its coloured icon.

To swap positions of droids within the group, you can click once on the first droid and again on the one you want it swap with. They will then

exchange places in the formation.

The Droid Back-Pack and Inventory System

To view the droid's back-pack and inventory and get a read-out of its stats, click with the right mouse button on the coloured icon relating to the droid you want to check out. The main view screen will now be replaced with the stats and back-pack relating to that droid. From here you can view and manipulate the objects that are being carried, as well as checking on other things like power, health, power drainage and skills. See fig. 4 for an example droid picture.



The three coloured buttons on the top right of the back-pack are used to display further information about the droid status:

- i) **Green Button** - this brings up a display of the working order of the various droid body parts. The higher the percentage, the healthier the component.
- ii) **Red Button** - this brings up a display of overall strength of each component - this is also known as Hit-Points on Military Standard Droids. The number displayed refers to the maximum hits allowed before the component becomes useless.
- iii) **White Button** - this button displays the power consumption of each component - the chest piece,

however, shows the recommended power rating in Watts. This is directly related to the amount of power left in the chest. A large power draining component will quickly reduce power available for the rest of the droid.

On the left side of the Droid's head is a Brain. This is where silicon rom-constructs are inserted which give the droid personality. On the right side is a computer which is the where devices have to be plugged - which are viewed through the monitors at the top of the brief-case.

Click on the droid icon with the right button to bring back the main view and quit from the droid stats screen.

This latest version of the ABCC 500XL™ incorporates real-time health status on the droid icons. If your remote units are injured or damaged, a figure flashes in this icon to show the extent of the trouble - along with a single read-out of remaining life power.

If the droid icon becomes shaded then one or more of the following could have occurred:

- i) no legs connected, or too damaged to walk
- ii) no power
- iii) no chest fitted
- iv) dead.

Disk Icon

The left mouse button will activate loading of a saved set of BodyLink System and Progress System events - However teams can only be regenerated once they are in the space ship.

The right mouse button will initiate the saving of the events at any time during the quest. Regenerated teams and event lines are only able to start from the beginning of that base.

The Multi-Droid Stats Icon

This icon allows a Holographic image of all four team members to be displayed at once - allowing

stats to be compared and objects to be manipulated and transferred between team members. The left mouse button will activate the read-out of their skills, the right button will activate the display of their back-packs and stats.

The Sleep Icon

This puts the party to sleep (which allows time to pass quickly). Click on it again to wake them up once more. If any thing occurs to the party whilst in this mode, they are automatically woken up.

The Halt Icon

This icon allows the user to put the team into suspended animation for as long as required.

Click on the mouse again to get on with the job.

Droid Hand Icons

The four droid's hands, denoted by their individual colour, are displayed in pairs in a grouping. The user can see at a glance what is in the hand, and activate and manipulate objects held by the droids.

If an icon is shaded it means that the hand or arm is damaged or missing. The icons will go shaded for a moment if the hand is busy - this happens whilst the droid is reloading his own weapon or is "recoiling" after a shot or punch.

The left button will pick up an object from the droid's hand and put into the user's hand. It can then be put in a back-pack or into another droid's hand.

The right button will activate the object in the hand. If it is a gun or weapon then this usually means pulling the trigger. If the hand is empty then the droid will punch.

If a weapon is put into a droid's hand and a little "s" appears next to it on the hand, then this means that the droid does not have the skill to use the item. Although the item can still be carried, it means that for the time being your droid is not experienced enough to operate it.

See the section on weapons and weapon skills for

information about handling armour and reloading guns.

The Remote Control Keypad

The remote control has 8 buttons in two rows of four.

Droid monitor systems

The top row of buttons turn on and off the individual droid monitoring systems at the top of the brief-case. If a droid has devices or other silicon slices plugged into its ROM port, then the monitor will have to be turned on in order to view the effect. If no device is present, then the monitor will show static.

Remote Camera Control

The first button on the bottom row turns on the view from remote camera outfits that can be connected to the system. Multiple cameras can be connected - simply select the feed from the coloured buttons on the monitor screen. Connected cameras have a detonation facility which can be activated at any time.

Mini-Monitor view

When the user selects the stats screen of a connected droid remote, the main view screen is hidden. To allow the user to monitor events outside whilst checking the stats and back-packs of droids, then the miniature view can be turned on. This is done by pressing the second button from the left on the control keypad. This view creates additional holographic feeds of the main view, which are very costly in image process time. As a result it is not recommended that this view be left on for extended periods of time. There are certain times when the view must be turned off to perform a separate function - for example reloading weaponry.

TV text style

Certain external viewing devices such as televisions and poor quality monitor devices give sub-standard image projections of text. If this is the case with your system, then toggle the third

button from the left to change the style and typeface of the text used on screen.

Movement cluster shading toggle

During early beta-tests of the ABCC 500XL™ system software, it was noted that some users found the shading of the climb up and climb down movement icons to be obtrusive to the screen layout. The default setting is that the arrows will be shaded until available for use, however, the user can change this as personal taste dictates.

Chinese Icon

This icon takes the user into the preferences screen - where various settings of the systems software on your ABCC 500XL™ system can be changed to suit personal taste.

Once the user is happy with his/her chosen settings, then the USE button must be pressed to put them into practice. Press DEFAULT to go with the system designer's original settings.

PART THREE - ADJUSTING OPERATIONAL DROID CHARACTERISTICS.

Setting Characteristics

Any new droids connected via the BodyLink System™ to the ABCC console must be initialised with identifying name. This will instigate formation of operational droid characteristics that will be specific to the droid. The three integral parts of the droids character are:

- i) Vitality
- ii) Dexterity
- iii) Wisdom. Any new droids connected to the system will be given two skills to start with. These are Brawling and Robotics (all set to Grade 1).

As the droids become more experienced, new skills will become part of their Knowledge, and can be increased - allowing manipulation of new objects and technology as they get older. This prolongs the active life of the droid.

Increasing Skill Settings

Droids acquire Experience during their working life. This overall "power" can be exchanged for increased levels of skill in any of the ones available in the droids character.

For example, a droid who has acquired 23 experience points can increase his Brawling skills. This is done by clicking on the word Brawling on the stats screen for the relevant droid. This will then ask the user to confirm the increase of that particular skill.

PART FOUR - WEAPON USE (MILITARY STANDARD DROIDS ONLY)

This section relates to weapons use on Military Standard Droids which are connected to the system. However, since advances are made in military hardware at a daily rate, it is not possible to cover all types of weapons available for control on this system. Direct field experience will show which weapons are suitable in which situations. There is no limit on the number and type of weapons which MSD can acquire.

A weapon held in a droid's hand will become activated if the right mouse button is clicked over it. If it is a firing weapon and is loaded this will fire a shot or shots in the direction of travel.

By careful positioning of weapons within the team, an effective line of fire can be set up.

Weapons can be reloaded at any time in the following way:

The user must pick up the weapon from the droid's hand and the reload option icons will appear in the info screen area. The user must first turn off any systems which are functioning in the info screen area (for example the mini-screen view).

The four coloured icons relate to the members of the droid team. By clicking on the desired droid colour the BodyLink System™ will automatically search the back-packs for ammunition for that particular weapon.

PART FIVE - POWER CONSUMPTION

One of the key concepts in successful field operation of droids is careful management of their power. There are various systems and devices that are available to assist teams in power management (see local dealer for details).

Power can be gained from the most unlikely sources in any situation - keep an eye open for any opportunity to replenish valuable stocks of power.

The chest is the key to the power of any droid - keep an eye on power levels for the chests.

Hints

To get them dosey droids out of bed in the morning you must plug in the rom-constructs into their brains. This instigates the set-up.

To get anywhere, make sure the droids collect anything they find, you never know what might come in handy.

If they are military stock then a bit of killing practise will not go amiss - doesn't matter who you hit 'cause the experience will be good for them - whatever the consequences.

Keep an eye on the power levels, these suckers drain faster than a bath with a bomb hole in it.

The audio on these decks is superb - use the stereo on the ABCC 500xl to full effect in searching out anything that you want to kill (it will be trying to kill you too, so watch out)

Spare limbs always come in handy (pun intended) in giving you a leg-up (pun also intended).

Buying stuff on some of the planets these days can costs you an arm or a leg (literally!).

Pillage anything, you can always trade it in for some useful gear later.

Visit ABCCSI HQ as soon as you get going - I'm told their is some whacky stuff going down on their planet.

Dancing on the ceiling is a great song.

If all else fails push it - you never know what will give way.

Attaché Brief Case Computer Systems Inc™



MODÈLES DÉCRITS DANS CETTE
CARTE DE RÉFÉRENCE:

ABCC 500XL/GT MKI, II, II révisions i à xiv (y
compris 1000/2000XL/GT)™

Nous vous remercions d'avoir acheté un nouvel ordinateur ABCCST™, fabriqué et finolé par des artisans et des ingénieurs qualifiés à partir des matériaux les plus raffinés. Nous espérons qu'il vous apportera pendant de nombreuses années de bons et loyaux services. Lisez attentivement ce manuel avant de tester votre nouvel Attaché Brief Case Computer™. Retournez-nous aussi la carte d'enregistrement ci-jointe pour bénéficier des deux ans de garantie d'entretien holographique à vue.

© & © 2020 Attaché Brief Case Computer System Inc™. Tous droits réservés.

GARANTIE:

ABCCSI, ses filiales et ses partenaires ne s'engagent que pour les applications auxquelles ce produit était originellement destiné. La garantie sera nulle et non avenue si le système est utilisé dans des conditions particulières telles que températures extrêmes, humidité, guerre, tremblements de terre, vide ou haute pression. Conservez-le à +/- 100m du niveau de la mer pour vous assurer une opération correcte des systèmes de calibration et des systèmes de projection holographique.

Fonctionne sur batteries nucléaires de 12 9V (non fournies). ABCCSI recommande les cellules Duranuc pour une vie et une puissance plus longues.

ABCCSI est incorporée dans l'état de J12 - Planète Butre (Coordonnées 008W-072N). Agents dans toute la galaxie.

POUR TROUVER VOTRE DISTRIBUTEUR ET
POINT DE MAINTENANCE LES PLUS PROCHES,
CONTACTEZ:

MINDSCAPE
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX RH17 1NG
ANGLETERRE
TERRE

TÉL (TERRE): 44 (0) 44 486 761
AX (TERRE) : 44 (0) 44 486 688

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde excitant des ordinateurs attachés-case holographiques, outil révolutionnaire dans les systèmes de communications et de contrôle portatifs. Votre appareil ABCCSI™ fera partie intégrale de vos besoins en communication et contrôle jusqu'à la prochaine décennie. En utilisant cet appareil avec soin, vous devriez en tirer un service sans problème pendant des années. Dans le cas peu probable d'un défaut d'utilisation, veuillez contacter votre point de maintenance le plus proche dont les détails devraient se trouver sur la couverture.

PREMIERE PARTIE - CONCEPTS D'OPERATION GENERAUX

ABCC 500XL/GT MKI, II, II révisions i à xiv (y
compris 2000XL/GT)™

Ces appareils sont conçus pour être reliés à un maximum de quatre dispositifs de contrôle intelligents indépendants tels que des systèmes

droïdes ou des installations minières. Voyez votre distributeur ou magasin le plus proche pour des détails sur l'achat de droïdes et de pièces détachées. Lorsque les droïdes militaires standard sont reliés à ce système, toutes leurs capacités en matière d'arsenal et d'armement peuvent être manipulées à partir de la console de contrôle de l'appareil ABCCS™.

Les appareils 500XL™ ont six systèmes de visualisation et de contrôle indépendants.

L'écran principal est souvent relié à un module de vue dans l'un de vos droïdes, le plus souvent le chef. Dans la plupart des cas, il s'agira d'une simulation holographique en 3 dimensions abscissa focale du monde vu par les yeux de votre droïde. La version la plus récente de cet appareil permet, en priorité, à la visualisation d'être transférée manuellement entre quatre systèmes-droïdes au plus (s'ils fonctionnent).

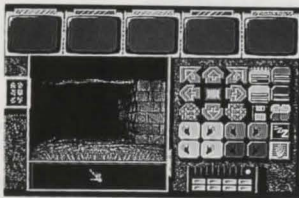
Il y a cinq systèmes de contrôle supplémentaires sur l'appareil, placés en ligne au sommet de l'attaché-case pour les dispositifs de contrôle externes. Un moniteur est alloué à chaque droïde et un cinquième à la source de visualisation manuelle, le plus souvent une caméra à distance. Chacun des cinq systèmes de contrôle peut être activé et désactivé grâce à un clavier de contrôle à distance qui se trouve dans la partie inférieure droite de l'attaché-case.

Les nouveaux appareils 500XL™ présentent des caractéristiques utiles pour le contrôle des dispositifs droïdes connectés. Il est maintenant possible de voir exactement le statut de chaque droïde et par l'intermédiaire de notre BodyLink System™, de réparer les dégâts des droïdes connectés à partir d'un emplacement lointain. Le BodyLink System™ permet aussi à l'utilisateur d'échanger les pièces détachées et les objets transportés entre membres de l'équipe et de l'environnement dans lequel ils se trouvent créant ainsi le premier environnement de réalité interactive à distance. Des tests initiaux sur ce système ont prouvé une puissance superlative par

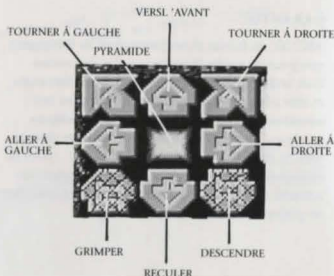
rapport à des systèmes rivaux et sa simplicité d'utilisation représente un gros avantage pour l'utilisateur. Un testeur a rapporté qu'il serait même possible qu'un prisonnier se libère tout seul s'il possédait un ABCC 500XL™ et quatre droïdes de combat purs avec lesquels jouer. Il ne lui faudrait pas longtemps pour contrôler les quatre droïdes dans n'importe quelle situation et finalement se sortir de sa prison grâce à notre ABCC™.

DEUXIEME PARTIE - MISE EN ROUTE

Comme vous pouvez le voir sur la photo (figure 1 ci-dessous), votre appareil AGCCS™ est conçu de façon ergonomique pour faciliter l'utilisation. Cependant, avant d'être familiarisé avec son fonctionnement, vérifiez la composition du tableau de contrôle.



Le Group de Control



C'est de là que sont éditées les commandes de mouvement des droïdes reliés à l'ABCC™.

Il y a deux situations différentes dans lesquelles les droïdes peuvent être commandés. La première, lorsqu'ils se trouvent dans leur vaisseau spatial et la deuxième lorsqu'ils se trouvent au sol. Grâce à cela, les groupes de mouvement ont une fonction double.

Dans L'Espace

Lorsque vous vous trouvez dans le vaisseau spatial, le groupe de contrôle fonctionne de la manière suivante:

Tourner à gauche – Faire voler le vaisseau vers la position du curseur sur la carte de planète holographique

Vers l'avant – Carte vers le haut

Tourner à droite – Amorcer l'atterrissage selon une position définie

Aller à gauche – Carte vers la gauche

Pyramide – Déplacer le curseur vers le Swan (votre vaisseau)

Aller à droite – Carte vers la droite

Grimper – Zoom arrière sur carte

Reculer – Carte vers le bas

Descendre – Zoom avant sur carte

Sur La Planete

Lorsque vous vous trouvez sur (ou dans) la surface de la planète, le groupe de contrôle fonctionne de la manière suivante:

Tourner à gauche – Faire pivoter l'équipe de droïdes de 90° vers la droite

Vers l'avant – Faire avancer l'équipe (ou pousser le bouton droit de la souris vers l'avant si utilisé)

Tourner à droite – Faire pivoter l'équipe de 90° vers la droite

Aller à gauche – Un pas vers la gauche

Pyramide – Aucune fonction – indique la direction de votre déplacement

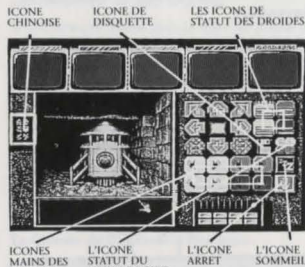
Aller à droite – Un pas vers la droite

Grimper – Grimper

Reculer – Reculer

Descendre – Descendre

Les flèches haut et bas ne fonctionnent que dans les situations où vous pouvez réellement diriger les droïdes vers le haut ou le bas (voir section sur le clavier de contrôle à distance).



La figure 3 ci-dessus montre la position et le nom de chaque icône fonctionnelle sur l'ABCC™.

Les Icônes de Statut des Droïdes

Il s'agit d'icônes à buts multiples – vous pouvez accéder à différentes fonctions avec le bouton gauche ou droit de la souris. Le système est expliqué en détail plus loin.

Il y a quatre icônes colorées dans un carré – rouge, bleu, vert et jaune. Ces couleurs sont utilisées pour dénoter quel est le droïde et où il se trouve.

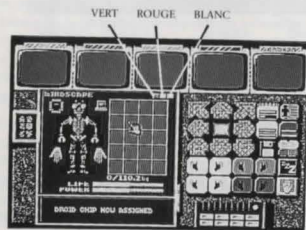
Ce groupe de 4 icônes représente une vue rapide de la manière dont les droïdes sont placés dans le groupe de combat et une lecture rapide de leur santé et puissance.

L'icône avec la couronne représente le chef et ce sont ses yeux que vous voyez dans la vue principale. Pour qu'un droïde passe au rang de chef, cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris sur son icône colorée.

Pour changer les positions des droïdes dans le groupe, cliquez une fois sur le premier puis une fois sur celui avec lequel vous voulez l'échanger. Ils changeront de place dans la formation. Rappelez-vous que celui qui se trouve derrière ne peut pas voir ceux qui se trouvent devant.

Le Droïde Arrière-Systeme D'emballage et D'inventaire

Pour voir ce droïde et lire son statut, cliquez sur le bouton droit de la souris sur l'icône colorée se rapportant au droïde que vous voulez contrôler. L'écran de vue principale est remplacé par le statut et tout ce qui concerne ce droïde. Vous pouvez voir et manipuler les objets qui sont transportés et vérifier la puissance, la santé, la perte de puissance et les qualifications. Voir figure 4 pour un exemple d'image de droïde.



Les boutons à trois couleurs sur la partie supérieure droite de l'emballage sont utilisés pour afficher des informations supplémentaires sur le statut du droïde:

1) **Bouton vert** – fait apparaître un affichage de l'ordre de travail des diverses pièces du droïde. Plus

le pourcentage est élevé, meilleur est l'état de la composante.

2) **Bouton rouge** – fait apparaître la force générale de chaque composante. Cette caractéristique est aussi connue sous le nom de Hit-Points sur les droïdes militaires standard. Le nombre affiché se rapporte au nombre de coups maximum permis avant que la composante ne devienne inutile.

3) **Bouton blanc** – ce bouton affiche la consommation d'énergie de chaque composante. La partie de la poitrine cependant montre le taux d'énergie recommandé, en Watts, et directement relié au taux d'énergie qui reste dans la poitrine. Une composante de perte d'énergie importante réduira rapidement la puissance du reste du droïde.

Sur le côté gauche de la tête du droïde se trouve un cerveau. Il correspond à l'endroit où les éléments en silicium Rom sont insérés et donne sa personnalité au droïde. Sur le côté droit, se trouve un ordinateur où les dispositifs doivent être branchés, ces derniers pouvant être vus par l'intermédiaire des moniteurs en haut de l'attaché-case.

Cliquez sur l'icône du droïde avec le bouton droit de la souris pour revenir à la vue principale et quitter l'écran de statut du droïde.

La version la plus récente de l'ABCC 500XL™ présente un statut de santé en temps réel sur les icônes du droïde. Si vos unités à distance sont endommagées, une silhouette clignote dans cette icône pour montrer le montant des dégâts et vous pouvez lire l'énergie de vie restante.

L'assombrissement de l'icône du droïde peut avoir une des conséquences suivantes :

- i) pas de jambes branchées ou trop endommagé pour marcher,
- ii) pas d'énergie,
- iii) pas de poitrine,
- iv) mort.

Icone de Disquette

Le bouton gauche de la souris lancera le chargement d'un jeu sauvegardé du BodyLink System et des épisodes de Progress System. Cependant, les équipes ne peuvent se régénérer qu'une fois dans le vaisseau spatial.

Le bouton droit de la souris permettra la sauvegarde des épreuves à tout moment de la quête. Les équipes régénérées et les diverses épreuves ne peuvent commencer que de cette manière.

L'icône Statut du Multi-Droïde

Cette icône permet d'afficher d'un seul coup une image holographique des quatre membres de l'équipe, de comparer les statuts et de manipuler les objets ainsi que de faire des transferts entre membres d'équipe. Le bouton gauche de la souris active la lecture de leurs qualifications et le bouton droit l'affichage de leurs emballages et de leurs statuts.

L'icône Sommeil

Elle permet d'endormir l'équipe (ce qui permet au temps de passer plus vite). Cliquez dessus pour les réveiller. Si quelque chose se passe pendant que l'équipe est dans ce mode, les membres se réveillent automatiquement.

L'icône Arrêt

Cette icône permet à l'utilisateur de placer l'équipe en animation suspendue pendant le temps nécessaire. Cliquez de nouveau sur la souris pour continuer.

Icones Mains Des Droïdes

Les mains des quatre droïdes représentées par leur couleur individuellement sont affichées par deux. L'utilisateur peut voir d'un coup d'oeil ce qu'il y a dans la main, activer et manipuler les objets tenus par les droïdes.

Si une icône est assombrie, cela veut dire que la

main ou le bras sont endommagés ou ont disparu. Les icônes s'assombrissent pendant un moment si la main est occupée. C'est le cas lorsque le droïde recharge son arme ou "se détend" après un tir ou un coup de poing.

Le bouton gauche de la souris permet de saisir un objet et de le placer dans la main du droïde. L'objet peut ensuite être placé dans l'emballage ou dans la main d'un autre droïde.

Le bouton droit permet d'activer l'objet dans la main. S'il s'agit d'un fusil ou d'une arme, cela veut dire appuyer sur la gâchette. Si la main est vide, le droïde donnera un coup de poing.

Si une arme est placée dans la main du droïde et qu'un petit "s" apparaît à côté de la main, cela veut dire que le droïde ne peut pas l'utiliser. Bien que l'objet puisse toujours être transporté, pour le moment, votre droïde n'a pas assez d'expérience pour le faire fonctionner.

Voir la partie consacrée aux armes et aux qualifications demandées pour des informations sur la manière d'utiliser l'armement et de recharger les fusils.

Le Clavier de Contrôle à Distance

La télécommande a 8 boutons, soit deux rangées de quatre.

Systemes moniteur du droïde

La rangée supérieure de boutons active et désactive les systèmes de contrôle individuels du droïde qui se trouvent en haut de l'attaché-case. Si un droïde possède des dispositifs ou autres pièces de silicium branchés sur un port de mémoire fixe ROM, le moniteur devra être activé pour voir l'effet produit. S'il n'y a aucun dispositif, le moniteur sera statique.

Contrôle de caméra à distance

Le premier bouton de la rangée inférieure active la vue des systèmes de caméra à distance qui peuvent être branchés. Plusieurs caméras peuvent être adaptées. Sélectionnez simplement le mécanisme

des boutons colorés sur l'écran du moniteur. Les caméras branchées ont une facilité de détonation qui peut aussi être activée à tout moment.

Vue miniature du moniteur

Lorsque l'utilisateur sélectionne l'écran de statut d'une télécommande de droïde branchée, l'écran de vue principale est dissimulé. Pour permettre à l'utilisateur de contrôler les événements extérieurs tout en vérifiant les statuts et les emballages des droïdes, la vue miniature peut être activée. Pour cela, appuyez sur le deuxième bouton à partir de la gauche sur le pavé numérique de contrôle. Cette vue crée des mécanismes holographiques supplémentaires de la vue principale qui sont très coûteux en temps de traitement d'image. Il n'est donc pas recommandé de laisser cette vue activée pendant trop longtemps. Parfois, la vue doit être désactivée pour exécuter une fonction distincte telle que recharger une arme.

Style de texte TV

Certains dispositifs de visualisation tels que les télévisions et les moniteurs de qualité inférieure donnent des projections de texte sous forme d'images standard. Si cela se passe avec votre système, activez le troisième bouton à partir de la gauche pour changer le style et le caractère du texte utilisé sur l'écran.

Bouton d'assombrissement du groupe de mouvement

Lors des premiers tests du logiciel du système de l'ABCC 500XL™, certains utilisateurs ont trouvé que l'assombrissement des icônes de montée et de descente entravaient la composition de l'écran. La valeur par défaut assombrit les flèches jusqu'à ce qu'elles puissent être utilisées mais l'utilisateur peut effectuer des changements à sa guise.

Icone Chinoise

Cette icône amène l'utilisateur sur l'écran des préférences où diverses valeurs du logiciel des systèmes de votre ABCC 500XL™ peuvent être changées selon le goût de chacun.

Une fois que vous avez trouvé ce qui vous convient, appuyez sur le bouton USE pour activer ces préférences. Appuyez sur DEFAULT pour jouer avec les valeurs initiales du système.

TROISIEME PARTIE – AJUSTEMENT DES CARACTERISTIQUES OPERATIONNELLES DU DROÏDE

Mise en Place des Caracteristiques

Tous les nouveaux droïdes branchés par l'intermédiaire du BodyLink System™ sur la console de l'ABCC doivent être initialisés avec un nom d'identification, ce qui fera apparaître des caractéristiques opérationnelles propres au droïde. Les trois principaux traits du caractère d'un droïde sont:

- i) Vitalité
- ii) Dextérité
- iii) Sagesse. Tous les nouveaux droïdes branchés au système commenceront avec certaines qualifications: Brawling (Bagarreur) et Robotics (robotique), tous établis sur le grade 1.

Avec l'expérience, les droïdes atteignent de nouvelles qualifications qui peuvent augmenter permettant la manipulation de nouveaux objets et de la technologie au fur et à mesure qu'ils vieillissent. Cela prolonge la vie active d'un droïde.

Augmentation des Valeurs de Qualifications

Les droïdes acquièrent de l'expérience pendant leur vie active. Cette "puissance" générale peut être échangée contre des niveaux plus élevés de qualification parmi les trois disponibles.

Par exemple, un droïde qui a 23 points d'expérience peut augmenter ses qualifications de Bagarreur. Cliquez sur le mot Brawling sur l'écran de statut correspondant au droïde. Il sera demandé à l'utilisateur de confirmer l'augmentation de cette qualification.

QUATRIEME PARTIE – UTILISATION DES ARMES (DROÏDES MILITAIRES STANDARD SEULEMENT)

Cette partie est consacrée à l'utilisation des armes sur des droïdes militaires standard branchés au système. Cependant, étant donné les progrès réalisés tous les jours en matière d'équipement militaire, il n'est pas possible de citer tous les types d'armes disponibles pour le contrôle de ce système. L'expérience montrera les armes correspondant à chaque situation particulière. Il n'y a aucune limite quant au nombre et au type d'arme qu'un droïde MSD peut obtenir.

Une arme dans la main d'un droïde est activée par le bouton droit de la souris. Il s'agit d'une arme qui, lorsque chargée, suit la même trajectoire que le déplacement du droïde.

En plaçant vos armes attentivement au sein de l'équipe, une ligne de défense efficace peut être établie.

Vous pouvez recharger les armes à n'importe quel moment en suivant la procédure suivante:

L'utilisateur doit prendre l'arme dans la main du droïde et les icônes de chargement apparaissent dans la zone d'informations. Désactivez les systèmes qui fonctionnent sur cette zone (par exemple, la vue miniature).

Les quatre icônes colorées se rapportent aux membres de l'équipe droïde. En cliquant sur la couleur désirée, le BodyLink System™ cherche automatiquement les emballages pour les munitions de l'arme en question.

CINQUIEME PARTIE – CONSOMMATION D'ENERGIE

L'un des concepts-clé dans le fonctionnement des droïdes consiste en une gestion attentive de leur énergie. Il existe divers systèmes et dispositifs disponibles pour aider les équipes (voir votre distributeur local pour plus de détails).

L'énergie peut être obtenue à partir des sources les moins probables et dans n'importe quelle

situation. Soyez vigilant pour ne pas manquer une occasion de refaire votre plein d'énergie.

La poitrine est la clé de l'énergie d'un droïde. Ouvrez l'oeil sur les niveaux d'énergie pour les poitrines.

Indices

Pour sortir les droïdes endormis du lit le matin, branchez les éléments de mémoire fixe ROM dans leurs cerveaux. Cela les réveille.

Pour vous rendre quelque part, veillez à ce que les droïdes ramassent tout ce qu'ils trouvent. Vous ne savez jamais ce qui peut être utile.

S'ils ramassent un stock d'armes, cela ne peut pas leur faire de mal de s'entraîner. Peu importe qui vous touchez car c'est l'expérience qui compte, quelles que soient les conséquences.

Ne perdez pas les niveaux d'énergie de vue. Ces sangsues pompent plus vite qu'une baignoire percée.

L'effet sonore sur ces niveaux est sensationnel. Utilisez la stéréo sur l'ABCC 500XL pour chercher avec succès tout ce que vous voulez éliminer (attention cependant de ne pas vous faire éliminer).

Les pièces détachées sont toujours utiles pour vous donner une jambe.

L'achat d'objets sur les planètes peut vous coûter les yeux de la tête!

Pillez tout ce que vous trouvez. Vous pouvez toujours faire du troc pour obtenir quelque chose d'utile plus tard.

Visitez les QG de l'ABCSI dès que vous commencez.

'Danser au plafond' est une chanson super.

Si vous échouez, accrochez-vous. Vous ne savez jamais ce qui peut vous ouvrir les portes.

Attaché Brief Case Computer Systems Inc™



MODELOS QUE CUBRE ESTA GUIA DE REFERENCIA:

ABCC500XL/GT MKI,II,II revisiones i a xiv (incluye 1000/2000XL/GT)™

Muchas gracias por haber comprado un nuevo ordenador ABCCSI™, construido y modelado por artesanos e ingenieros especializados y hecho de los mejores materiales. Ten la bondad de leer con atención este manual antes de probar tu nuevo Attaché Brief Case Computer™ (Ordenador Maletín de Ejecutivo). También deberás enviar de vuelta la tarjeta de registro para poder recibir nuestra póliza de mantenimiento holográfico en el emplazamiento por dos años.

© & © 2020 Attaché Brief Case Computer Systems Inc™. Reservados todos los derechos.

GARANTIA:

ABCCSI Y SUS COMPAÑIAS SUBSIDIARIAS Y ASOCIADAS NO GARANTIZAN LA CAPACIDAD DE ESTE PRODUCTO DE EJECUTAR OTRAS TAREAS QUE NO SEAN AQUELLAS PARA LAS QUE SE DISEÑO EN UN PRINCIPIO. SE CONSIDERARA NULA LA GARANTIA SI SE UTILIZA EL SISTEMA EN AREAS DE TEMPERATURA O HUMEDAD EXTREMAS, GUERRA, SEISMOS, AL VACIO O BAJO PRESION ELEVADA. MANTENERLO A +/- 100M DEL NIVEL DEL MAR PARA ASEGURAR EL FUNCIONAMIENTO CORRECTO DE LOS

SISTEMAS DE CALIBRACION Y SISTEMAS DE PROYECCION HOLOGRAFICA.

PRECISA DE 19 PILAS NUCLEARES DE 9V (NO INCLUIDAS). ABCCSI RECOMIENDA PILAS DURANUC PARA UNA GRAN DURACION Y POTENCIA.

ABCCSI SE HALLA INCORPORADO AL ESTADO DE J12 - PLANETA BUTRE (Coordinadas 008W-072N). REPRESENTANTES POR TODA LA GALAXIA.

PARA EL PUNTO MAS CERCANO DE SUMINISTRO Y MANTENIMIENTO DE ABCCSI, DIRIGIRSE A:

MINDSCAPE
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX RH17 7NG
ENGLAND
TIERRA

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

INTRODUCCION

Bienvenido al interesantísimo mundo de ordenadores holográficos Brief Case, una revolución en los sistemas portátiles de control y comunicación. Tu aparato ABCCSI™ se convertirá en una parte integral de tus necesidades de control y comunicaciones a lo largo de toda la década siguiente. Si lo utilizas con cuidado, este aparato te servirá sin el menor problema durante muchos años. En el insólito caso de que ocurriera algún fallo durante su uso, ponte en contacto con tu punto de Mantenimiento más próximo, cuyos detalles obtendrás en la portada.

PRIMERA PARTE - CONCEPTOS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO

ABCC 500XL/GT MKI,II,II revisiones i a xiv (incluye 2000XL/GT)™

Estas máquinas están diseñadas para ser conectadas con hasta cuatro dispositivos de

control inteligente – idealmente sistemas droides o instalaciones mineras. Para adquirir droides y recambios, diríjete a tu proveedor o comercio más próximos. Cuando se conectan Droides Militares Standard a este sistema, todo su armamento y su pericia militar se pueden manipular desde la consola de control de la máquina ABCCSI™.

Los aparatos 500XL™ tienen seis sistemas independientes de supervisión y observación.

La ventana principal va por lo general unida a una módulo de visión en uno de tus droides, a menudo el líder; en la mayoría de los casos se tratará de una simulación holográfica bifocal en 3 dimensiones del mundo visto a través de los ojos de tu droide. La versión más reciente de este aparato concede prioridad a poder transferir manualmente la observación hasta entre cuatro sistemas de droides (si existen).

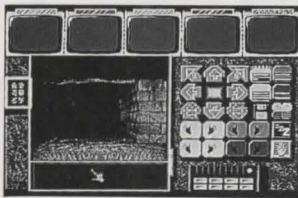
La máquina cuenta con otros cuatro monitores más, situados en línea a lo largo de la parte superior del maletín, para dispositivos externos de supervisión. A cada droide se le asigna un monitor y el quinto es para una fuente manual de visión, por lo general una cámara remota. Se puede conectar y desconectar cada uno de los sistemas mediante la tecla de control remoto en la parte inferior derecha del maletín.

Las nuevas máquinas 500XL™ cuentan con elementos útiles para supervisar los dispositivos conectados de los droides. Ahora se puede ver exactamente el estado de cada droide y, gracias a nuestro BodyLink System™, reparar de verdad el daño causado a los droides conectados desde un punto remoto. El Body LinkSystema™ permite asimismo al usuario intercambiar partes del cuerpo y objetos entre los miembros del grupo y el medio ambiente en que se hallan, con lo que se crea el primer medio ambiente totalmente remoto, interactivo, casi real. Las pruebas iniciales con este sistema demostraron su poder muy superior al de los sistemas rivales y su uso facilísimo resultó una gran ventaja para el usuario. Una de las personas que efectuaron la prueba comentó que

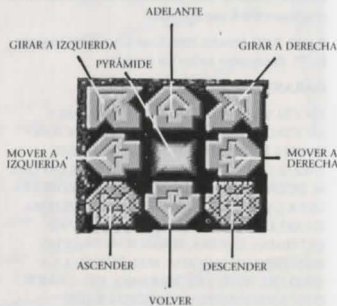
un preso podría haberse escapado de la cárcel de haber contactado con un ABCC 500XL™ y cuatro droides de batalla con los que jugar; no tardaría mucho en controlar a los cuatro droides en cualquier situación y por último conseguiría evadirse de la prisión, prueba del poder de su aparato ABCC™, en cualquier situación.

SEGUNDA PARTE - PARA EMPEZAR

Como puedes ver en la fotografía (ver Figura 1 abajo) tu máquina ABCCSI™ está diseñada ergonómicamente para que su uso resulte fácil. Pero antes de familiarizarte con el funcionamiento, observa con cuidado la disposición del tablero de control.



El Grupo de Control



Ahora es cuando se dan órdenes de moverse a los droides conectados con el ABCC™.

Existen dos situaciones distintas en las que se pueden dar órdenes a los droides: la primera cuando están en su nave espacial, la segunda cuando están en tierra. De resultados, los grupos de movimiento tienen una función doble:

En el Espacio

Mientras está en la nave espacial, el grupo de control funciona así:

Girar a Izquierda: Hacer volar la nave a la posición actual del cursor en el mapa holográfico del planeta.

Adelante: Mover hacia arriba en el mapa.

Girar a Derecha: Comenzar el procedimiento de aterrizaje en la posición registrada.

Mover a Izquierda: Mover a la izquierda en el mapa.

Pirámide: Mover el cursor a The Swan (El Cisne-tu nave).

Mover a Derecha: Mover a la derecha en el mapa.

Ascender: Zoom fuera del mapa.

Volver: Bajar por el mapa.

Descender: Zoom sobre el mapa.

En el Planeta

Mientras está en el planeta o en su superficie, el grupo de control funciona así:

Girar a Izquierda: Rotar el equipo de droides 90 grados a la izquierda.

Adelante: Mover el equipo adelante (o empujarlo si se usa el botón adecuado del ratón).

Girar a Derecha: Rotar el equipo 90 grados a la derecha.

Mover a izquierda: Saltar a la izquierda.

Pirámide: No hay Función: indica la dirección en que te vas moviendo.

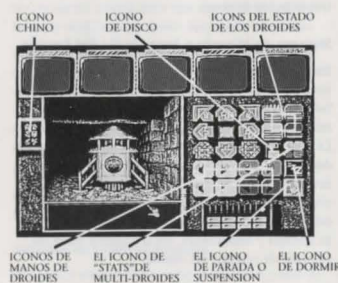
Mover a Derecha: Saltar a la derecha.

Ascender: Ascender.

Volver: Volver.

Descender: Descender.

Las flechas de subir y bajar sólo funcionan en situaciones en las que tú puedes dirigir realmente a los droides arriba o abajo (ver asimismo la sección de Teclado de Control Remoto).



La Figura 3 arriba muestra la posición y nombre de cada uno de los iconos funcionales del ABCC™.

Iconos del Estado de los Droides

Se trata de iconos de finalidad múltiple; para acceder a las distintas funciones utilizar el pulsador izquierdo o derecho del ratón. A continuación se explica el sistema por entero:

En un cuadro hay cuatro iconos de color: rojo, azul, verde y amarillo. Los colores se emplean de continuo para distinguir a los droides y para indicar donde están.

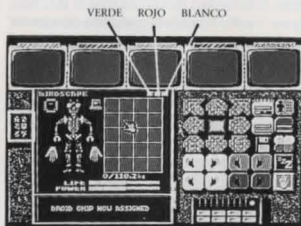
Este grupo de cuatro iconos representa, como si de un vistazo rápido se tratara, la posición de los droides dentro del grupo de batalla, junto con una pronta descripción de su estado de salud y fuerza.

El icono de la corona es el líder y en la imagen principal se pueden ver sus ojos. Para promover como líder a cualquiera de los droides, no hay sino pulsar dos veces el botón izquierdo del ratón en su icono de color.

Para cambiar las posiciones de los droides dentro del grupo, pulsar una vez en el primer droide y de nuevo en aquél con el que se quiere intercambiar. Sus puestos en la formación se cambiarán. No olvides que los droides de atrás no pueden ver a través de los delante.

Sistema de Macuto e Inventario del Droide

Para ver el macuto y el inventario del droide y obtener una descripción de su "stats", pulsar el botón derecho del ratón en el icono de color relacionado con el droide que se quiere verificar. La ventana de imagen principal se sustituirá por la de los "stats" y macutos que se refieren a ese droide. A partir de ahí podrás ver y manipular los objetos que se transportan, además de comprobar otras cosas como fuerza, estado de salud, descarga de energía y habilidades. En la Figura 4 verás un ejemplo de imagen del droide.



Los tres botones de color en la parte superior derecha del macuto se usan para mostrar más información acerca del estado del droide:

i) Botón Verde – muestra una imagen del funcionamiento de las distintas partes corporales

del droide. Cuanto mayor el porcentaje, más sano el componente.

ii) Botón Rojo – muestra la fuerza general de cada componente; en los Droides Militares Standard se conoce también como Hit-Points o Blancos. El número que aparece se refiere al máximo de blancos permitido antes de que el componente quede inutilizado.

iii) Botón Blanco – este muestra el consumo de energía de cada componente; pero la pieza del pecho muestra la energía recomendada en vatios. Esto está en relación directa con la energía que queda en el pecho. Un componente grande que agote la energía reducirá con rapidez la energía que queda para el resto del droide.

A la izquierda de la cabeza del Droide está el Cerebro, donde van insertas las construcciones-rom de silicona que dan su personalidad al droide. A la derecha hay un ordenador donde se deben conectar dispositivos, los cuales pueden verse a través de los monitores de la parte superior del maletín. Para salir de la ventana de "stats" y mostrar de nuevo la imagen principal, pulsar sobre el icono del droide con el pulsador de la derecha.

Esta última versión de ABCC 500XL™ incorpora el estado de salud en tiempo real en los iconos del droide. Si las unidades de control remoto que posees se estropean o son afectadas de alguna forma, aparece destelleando en este icono un número que indica el alcance del daño, junto con una descripción de la duración de energía restante.

Si el icono del droide queda ensombrecido, habrá ocurrido una o varias de estas cosas:

- i) Piernas sin conectar o demasiado heridas para seguir andando
- ii) no hay energía
- iii) no se ha puesto el pecho
- iv) muerte.

Icono de Diseño

El pulsador izquierdo del ratón activará la carga de una serie preservada de eventos del BodyLink System (sistema Unión del Cuerpo) y Progress System (Sistema de Progreso). Pero sólo se pueden regenerar los equipos cuando ya están en la nave espacial.

El pulsador derecho del ratón iniciará la preservación de los eventos en cualquier momento de la empresa. Los equipos regenerados y las líneas de acontecimientos podrán empezar sólo desde el comienzo de esa base.

El Icono de "Stats" de Multi-Droides

Este icono permite mostrar una imagen holográfica de los cuatro miembros del equipo a la vez, para poder comparar los "stats" y manipular y transferir los objetos entre los miembros del equipo. El pulsador izquierdo del ratón activará la descripción de sus habilidades, en tanto que el derecho activará la imagen de sus macutos y sus "stats".

El Icono de Dormir

Esto hace dormir al grupo (con lo que el tiempo pasa de prisita). Para despertarlo, pulsar de nuevo. Si le pasa algo al grupo durante esta situación, los miembros se despertarán automáticamente.

El Icono de Parada o Suspension

Mediante este icono el usuario puede poner al equipo en situación de muerte aparente el tiempo que haga falta. Para seguir adelante, pulsar de nuevo el botón.

Iconos de Manos de Droides

Las cuatro manos de los droides, que se distinguen por sus colores, aparecen por pares en cada grupo. El usuario puede apreciar de un vistazo qué hay en la mano, y activar y manipular los objetos que retienen los droides.

Si el icono está ensombrecido, significa que la mano o el brazo están heridos o faltan. Si la mano

está ocupada los iconos seguirán ensombrecidos un momento; esto sucede cuando el droide recarga su propia arma o "recula" tras haber sido herido o golpeado.

El pulsador de la izquierda recogerá cualquier objeto de la mano del droide para ponerlo en la del usuario. De ahí se puede poner en el macuto o en la mano de otro droide.

El pulsador de la derecha activará el objeto de la mano. Si se trata de una pistola o arma, seguramente querrá decir que apretará el gatillo. Si la mano está vacía el droide soltará un puñetazo.

Si se pone un arma en la mano de un droide y al lado de la mano aparece una pequeña "s", significa que el droide carece de pericia para usar dicha arma. Aunque puede seguir llevándola, el droide no tiene suficiente experiencia para hacerla funcionar.

Para información sobre cómo utilizar el armamento o recargar las armas de fuego ver la sección sobre armas y pericia en su manejo.

Teclado de Control Remoto

El control remoto tiene ocho teclas en dos filas de a cuatro.

Sistemas de Supervisión de Droides

La fila de arriba de las teclas conecta y desconecta los sistemas de supervisión de los droides individuales en la parte superior del maletín. Si al puerto ROM del droide se le conectan dispositivos o piezas de silicona, habrá que encender el monitor para verificar el efecto. Si no hay ningún dispositivo, el monitor mostrará descarga estática.

Control por Cámara Remota

El primer botón de la fila de abajo enciende la vista de los dispositivos de cámara remota que se pueden conectar al sistema. Se pueden conectar numerosas cámaras con sólo elegir la alimentación de los pulsadores de colores en la pantalla del monitor. Las cámaras conectadas cuentan con un servicio de detonación que puede activarse en

cualquier momento.

Vista de Mini-Monitor

Cuando el usuario elige la ventana de "stats" de un remoto de droide conectado, la ventana de vista principal queda oculta. Para que el usuario pueda supervisar los acontecimientos de fuera al tiempo que verifica los "stats" y macutos de los droides, se puede apagar la vista en miniatura. Esto se consigue pulsando la segunda tecla a la izquierda del teclado de control. Esta vista aumenta la alimentación holográfica de la vista principal, que es muy costosa en tiempo de procesado de imagen. En consecuencia no se recomienda exponer esta vista durante largos períodos de tiempo. Hay veces en que no queda más remedio que desconectar la vista para ejecutar una función separada, por ejemplo, recargar las armas.

Estilo de Texto del Televisor

Algunos dispositivos de visión externos como son los televisores o dispositivos monitores de pobre calidad proyectan el texto de manera poco satisfactoria. En este caso, pulsar la tercera tecla de la izquierda para cambiar el estilo y caracteres del texto usado en la pantalla.

Tecla para Ensombrecer Grupos de Movimientos

Durante pruebas anteriores con el software del sistema ABCC 500XL™, se observó que a algunos usuarios les molestaba para la imagen de la pantalla el ensombrecido de los iconos de movimiento ascendente y descendente. La posición de contenido por defecto es que las flechas quedarán oscurcidas hasta que se precise usarlas. Pero el usuario podrá cambiar esto según su preferencia personal.

Icono Chino

Este icono lleva al usuario a la pantalla o ventana de preferencias, donde se pueden cambiar las diversas posiciones del software de los sistemas de tu sistema ABCC 500XL™, según el gusto de cada cual.

Una vez que el usuario ha quedado satisfecho de las posiciones elegidas, debe pulsar el botón USE (usar) para ponerlas en marcha. Para volver a las posiciones originales del diseñador del sistema, pulsar DEFAULT (contenido por defecto).

TERCERA PARTE-AJUSTE DE LAS CARACTERISTICAS DE OPERACION DEL DROIDE

Como Fijar las Características

Todo nuevo droide conectado a través del BodyLink System™ a la consola de ABCC, debe recibir un nombre, que se expresará en iniciales, para identificarlo. Así se iniciará la formación de las características de operación del droide, que le serán específicas al mismo. Las tres partes integrales del carácter de un droide son:

i) Vitalidad

ii) Destreza

iii) Prudencia. Todo nuevo droide conectado al sistema recibirá dos habilidades o pericias para empezar, que son Pelear y Robotismo (todas en el Grado 1).

Según van cobrando experiencia los droides, las nuevas pericias se convierten en parte de su Conocimiento, que se puede aumentar, para permitir manipular nuevos objetos y nueva tecnología según van haciéndose mayores. Así se prolonga la vida activa del droide.

Posiciones de Habilidad Creciente

Los droides adquieren experiencia a lo largo de su vida útil. Este "poder" general puede cambiarse por niveles crecientes de pericia de cualquiera de las que entran en el carácter del droide.

Por ejemplo, un droide que ha adquirido 23 puntos de experiencia puede aumentar su pericia en Pelear. Para conseguirlo, se pulsa la palabra Pelear en la ventana de "stats" del droide relevante. Se le pedirá al usuario que confirme si desea aumentar esa habilidad o pericia concreta.

CUARTA PARTE – EMPLEO DE ARMAS (SOLO PARA DROIDES MILITARES STANDARD)

Esta sección hace referencia al uso de armas en los Droides Militares Standard conectados al sistema. Pero como cada día hay innovaciones en los armamentos, no es posible abarcar todos los tipos de armas que existen para control en este sistema. La experiencia directa en el campo de batalla indicará cuáles son las más convenientes en qué situaciones. No existe límite de número o clase de armas que puede adquirir el DMS.

El arma en la mano de un droide se activará si se pulsa el botón correcto del ratón. Si se trata de un arma de fuego y está cargada soltará uno o más disparos en la dirección de la marcha.

Emplazando con cuidado las armas en el equipo, se puede montar una línea de fuego eficaz.

Las armas de fuego pueden recargarse en cualquier momento de la forma siguiente:

El usuario deberá coger el arma de la mano del droide y los iconos con las opciones de recargar aparecerán en el área de información de la pantalla (por ejemplo, la vista de la mini ventana).

Los cuatro iconos de colores se relacionan con los miembros del equipo de droides. Pulsando sobre el color del droide deseado, el BodyLink System™ registrará automáticamente los macutos para hallar la munición para ese arma específica.

QUINTA PARTE – CONSUMO DE ENERGIA

Uno de los conceptos clave en una operación lograda con droides en el campo es la cuidadosa administración de su energía. Existen varios sistemas y dispositivos para asistir a los equipos en la administración de la energía (para más detalles, ponerse en contacto con el proveedor local).

Se puede obtener energía de las fuentes más insospechadas en cualquier situación – hay que mantener los ojos bien abiertos para aprovechar toda oportunidad de recargar un valioso acervo de energía.

El pecho es la clave del poder de cualquier droide; presta atención a los niveles de energía en el pecho.

Consejos

Para sacar a esos perezosos droides de la cama por las mañanas hay que enchufar las construcciones-rom en sus cerebros. Así se establece la conexión.

Para poder llegar a alguna parte, asegúrate de que los droides recojan todo lo que encuentren; nunca se sabe qué puede ser útil.

Si son de tipo militar, un poco de práctica en matar no les vendrá mal; no importa a quien se "carguen", porque la experiencia les será muy útil...sean cuales fueren las consecuencias.

Vigila bien los niveles de energía; estos bichos se vacían con más facilidad que una bañera con un agujero de bomba.

En estos elementos el sonido es soberbio. Usa el estéreo en el ABCC500xl con la mayor efectividad cuando andes buscando cualquier cosa que matar (pero también te querrán matar a ti, así que ojo).

Los miembros de repuesto siempre vienen a mano (chistecito) para servir de pata de apoyo (otro chistecito).

Estos días, cualquier cosa que se va a comprar en los planetas cuesta una pierna o un brazo (literalmente).

No te importe saquear lo que sea, siempre podrás cambiarlo por algo más útil más tarde.

En cuanto te pongas en marcha visita el cuartel general de ABCCSI; se dice que en su planeta pasan cosas fenomenales.

"Bailando en el techo" es una canción estúpida.

Y si todo te falla, empuja y adelante; nunca sabes qué va a ceder.

Attaché Brief Case Computer Systems Inc™



ABCC
500XL/GT

MODELLE, FÜR DIE DIESE REFERENCE GILT:

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

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

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

GARANTIE:

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

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

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

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

Ihr nächster ABCCSI Händler und ihre nächste Servicestelle ist:

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

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

EINLEITUNG

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

TEIL I-GENERELLER BETRIEB

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

bis xiv (einschließlich 2000XL/GT)TM

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

Die 500XLTM Maschinen haben sechs unabhängige Monitor- und Anzeigesysteme.

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

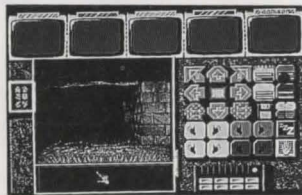
Es gibt fünf weitere Überwachungssysteme auf der Maschine – in einer Reihe entlang der Oberseite des Taschencomputers angeordnet, für externe Monitore. Ein Monitor ist jedem Droiden und ein fünfter ist einer manuellen Sichtquelle zugeteilt – normalerweise eine Fernkamera. Jedes dieser fünf Anzeigesysteme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

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

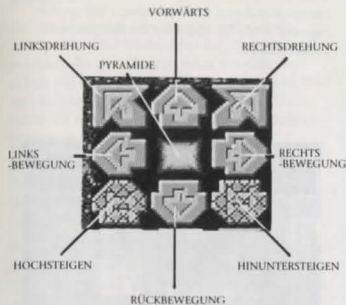
Objekte zwischen Mannschaftsmitgliedern und der Umgebung, in der sie sich befinden, auszutauschen – womit die erste voll auf Distanz wirkende, interaktive virtuelle Realitätsumgebung implementiert ist. Anfängliche Tests dieses Systems haben seine überragende Stärke gegenüber rivalisierenden Systemen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

TEIL 2-SPEILBEGINN

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



Die Kontrollgruppe



Hier werden Bewegungskommandos an die an das ABCCTM angeschlossenen Droiden abgegeben.

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

Im Weltraum

Während des Aufenthalts im Raumschiff funktionieren die Steuerungselemente wie folgt:

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

Vorwärts: Auf der Karte nach oben bewegen.

Rechtsdrehung: Mit der Landung an der angegebenen Position beginnen.

Linksbewegung: Auf der Karte nach links

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

Rechtsbewegung: Auf der Karte nach rechts.

Hochsteigen: Von der Karte wegzoomen.

Rückbewegung: Auf der Karte nach unten.

Hinuntersteigen: Zur Karte hinzoomen.

Auf dem Planeten

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

Linksdrehung: Rotiert das Droidenteam um 90° nach links.

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

Rechtsdrehung: Rotiert das Team um 90° nach rechts.

Linksbewegung: Seitschritt nach links.

Pyramide: Keine Funktion – Anzeige der Bewegungsrichtung

Rechtsbewegung: Seitschritt nach rechts.

Hochsteigen: Klettern

Rückbewegung: Zurückgehen.

Hinuntersteigen: Hinuntersteigen.

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

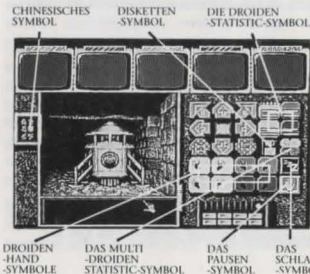


Abb. 3 oben zeigt die Position und Namen jedes der Funktionssymbole des ABCC™ an.

Die Droiden-Statussymbole

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

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

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

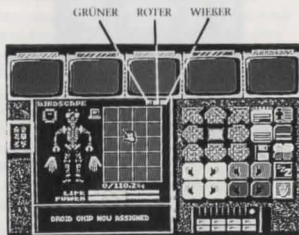
Das Symbol mit der Krone stellt den Anführer dar – und es sind seine Augen, die Sie in der Hauptansicht zu sehen bekommen. Um irgendeinen Droiden zum Führer zu ernennen, klicken Sie zweimal schnell hintereinander mit dem linken Mausknopf auf sein farbiges Symbol.

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

Der Droidenrucksack und das Inventarsystem

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Disketten-Symbol

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

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

Das Multi-Droiden Statistik-Symbol

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

Das Schlaf-Symbol

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

Das Pausen-Symbol

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

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

Droiden-Hand-Symbole

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

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

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

oder in die Hand eines anderen Droiden gegeben werden.

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

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

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

Der Fernbedienungs-Tastenblock

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

Droiden-Monitor-System

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

Fernkamerasteuerung

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

Mini-Monitor Sicht

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

TV-Text-Stil

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

Bewegungsverdunklung ein/aus

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

Chinesisches Symbol

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

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

TEIL3-EINSTELLEN DER BETRIEBSMERKMALE DER DROIDEN

Einstellen der Merkmale

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

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

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

Verbesserung der Geschicklichkeitseinstellungen

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

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

Verbesserung dieses Merkmals zu bestätigen.

TEIL 4-WAFFENGEBRAUCH (NUR MILITÄRISCHE STANDARD DROIDEN)

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

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

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

Waffen können jederzeit auf folgende Art nachgeladen werden:

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

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

TEIL 5-ENERGIEVERBRAUCH

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

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

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

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

Hinweise

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

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

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

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

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

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

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

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

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

'Dancing on the ceiling' ist ein tolles Lied.

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

Attaché Brief Case Computer Systems Inc™



MODELLEN DIE IN DEZE NASLAGGIGS
BEHANDELD WORDEN:

ABCC 500XL/GT MKI,II,III herzieningen i tot xiv
(incl.1000/2000XL/GT)™

Dank u voor de aanschaf van een nieuwe ABCCSI™ computer, door geschoolde ingenieurs uit de beste materialen vervaardigd en in elkaar gezet. Wij hopen dat u er vele jaren probleemloos plezier van zult hebben. Zorg ervoor dat u deze handleiding goed doorleest voor u uw nieuwe Attache Brief Case Computer™ uittest. Ook dient u de bijgesloten registratie kaart te retourneren als u voor uw tweejaarlijkse holografische onderhoudsbeurt op de plaats van gebruik in aanmerking wil komen.

© & ® 2020 Attaché Brief Case Computer Systems Inc™. Alle rechten voorbehouden.

GARANTIE:

ABCCSI EN HAAR DOCHTERONDERNEMINGEN EN AANGESLOTEN BEDRIJVEN STAAN NIET IN VOOR DE GESCHIKTHEID VAN DIT PRODUCT VOOR WELKE ANDERE TAAK DAN OOK DAN WAARVOOR HET OORSPRONKELIJK ONTWERPEN WAS DE GARANTIE IS NIET VAN TOEPASSING ALS HET SYSTEEM IS GEBRUIKT IN GEBIEDEN MET EXTREME TEMPERATUREN, VOCHTIGHEIDSGRAAD, IN OORLOG OF TIJDENS

AARDBEVINGEN, IN VACUUM OF HOGE DRUK OMGEVING. GEBRUIK BINNEN +/-100 M VAN HET NIVEAU VAN DE ZEE OM CORRECTE WERKING VAN DE KALIBERBEPALING SYSTEMEN EN DE HOLOGRAFISCHE PROJECTIE SYSTEMEN TE WAARBORGEN.

SYSTEEM GEBRUIKT 12 9V NUCLEAIRE BATTERIJEN (NIET INBEGREPEN). ABCCSI BEVEELT DURANUC CELLEN AAN VANWEGE HUN LANGE LEVENSDUUR EN KRACHT.

ABCCSI HEEFT HAAR ZETEL IN DE STAAT J12-PLANEET BUTER (COORDINATEN 008W-072N). KANTOREN IN DE GEHELE MELKWEG.

NEEM CONTACT OP MET MINDSCAPE VOOR UW DICHTSTBIJZIJNDE HANDELAAR EN ONDERHOUDSPUNT:

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

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

INLEIDING

Welkom in de spannende wereld van de Holografische Brief Case computers, een revolutie in draagbare controle en communicatiesystemen. Uw ABCCSI™ machine zal een onafscheidbaar onderdeel van uw bestuurs- en communicatie behoeften uit gaan maken tot in het volgende decennium. Als u uw machine zorgvuldig gebruikt zal hij u vele jaren probleemloos plezier opleveren. In het onwaarschijnlijke geval dat er gedurende gebruik een fout optreedt dient u contact op te nemen met uw dichtstbijzijnde Onderhoudspunt dat vermeld staat op de omslag.

DEEL EEN – ALGEMENE OPERATIONELE BEGRIPPEN

ABCC 500XL/GT MKI,II,III herzieningen i to xiv (incl 2000XL/GT)™

Deze machines zijn ontworpen voor één tot en met vier onafhankelijke intelligente controle apparaten, in ideale omstandigheden droid systemen of mijninstallaties. Ga langs bij uw dichtstbijzijnde handelaar voor meer informatie over de aanschaf van droids en vervangende onderdelen. Als Military Standard Droids met dit systeem worden verbonden kunnen hun volledige wapenrusting en wapenvaardigheden vanaf het stuurdek op de ABCCSI™ machine worden gemanipuleerd.

De 500XL™ machines hebben zes onafhankelijke monitor en kijksystemen.

Het hoofdscherm is meestal op een kijk module aangesloten in een van uw droids, vaak de leider. In de meeste gevallen zal dit een bifocale 3dimensionale holografische simulatie van de wereld zijn, door de ogen van uw droiden gezien. Met de nieuwste versie van deze machine kunt u de prioriteit voor het kijken met de hand verschuiven tussen twee tot vier droid systemen (indien operationeel).

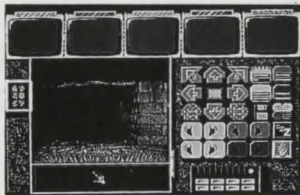
Er zijn nog vijf andere monitorsystemen op de machine in een reeks langs de bovenkant van de koffer geplaatst voor externe monitor apparaten. Iedere droid wordt een monitor toegewezen en de vijfde wordt aan een handbediende kijkbron toegewezen, meestal een afstandscamera. Alle vijf de monitorsystemen kunnen aan of uit worden gezet met het afstandsbediening paneel rechtsonder in de koffer.

De nieuwe 500XL™ machines hebben nuttige apparatuur om de aangesloten droid apparaten te monitoren. Het is nu mogelijk om precies te zien wat de status van iedere droid is en, via ons gepatenteerde BodyLink Systeem™ daadwerkelijk schade aan aangesloten droids te repareren vanuit de afstand lokatie. Met het BodyLink Systeem™

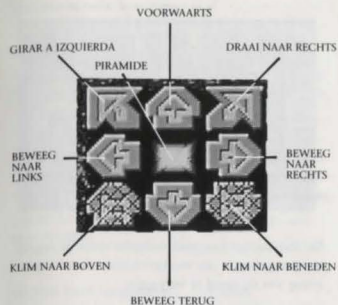
kan de gebruiker ook onderdelen van lichamen evenals gegevens voorwerpen tussen leden van de groep en hun omgeving omruilen, zodat hiermee de eerste volledige interactieve, praktisch realistische afstandsomgeving is gecreëerd. De eerste testen van dit systeem bewezen de ongeëvenaarde superioriteit over concurrerende systemen en het gemak in het gebruik was een groot voordeel voor de gebruiker. Een tester zei zelfs dat het mogelijk zou zijn voor iemand die in de gevangenis zat om te ontsnappen, als die persoon een ABCC 500XL™ had en vier vechtdroids om mee te werken – het zou niet lang duren voor hij de vier droiden in iedere situatie kon manipuleren, en uiteindelijk zou hij kunnen uitbreken, een bewijs van de kracht van uw ABCC™ in allerlei situaties.

DEEL TWEE – OPSTARTEN

Zoals u aan de foto kunt zien (zie Fig 1 hieronder), is uw ABCCSI™ machine ergonomisch ontworpen voor gemak in het gebruik. Bekijk de lay-out van het controle paneel zorgvuldig voor u aan de werking van de machine went



De Suurgroep



Hier worden bewegingscommando's aan de droiden gegeven die op de ABCC™ zijn aangesloten.

Er zijn twee verschillende situaties waarin droids kunnen worden gestuurd. De eerste is wanneer zij in hun ruimtevoertuig zijn, de tweede wanneer zij op de grond zijn. Om deze reden hebben de bewegingsgroepen een tweezijdige functie:

In de Ruimte

Als zij zich in het ruimtevoertuig bevinden werkt de stuurgroep als volgt:

Draai naar Links: Vlieg het schip naar de huidige cursorpositie op de holografische kaart van de planeet.

Voorwaarts: Ga naar boven op de kaart.

Draai naar Rechts: Begin met de landingsprocedure op de aangegeven positie.

Piramide: Breng cursor naar De Zwaan (uw schip).

Beweeg naar Rechts: Beweeg naar rechts op de kaart.

Klim naar Boven: Zoem weg van de kaart.

Beweeg Terug: Beweeg naar beneden op de kaart.

Klim naar Beneden: Zoem in op de kaart.

Op de Planeet

Als zij zich op (of in) een planeetoppervlak bevinden werkt de stuurgroep als volgt:

Draai naar Links: Draai het team van droiden 90° naar links.

Voorwaarts: Beweeg het team voorwaarts.(of druk voorwaarts als de juiste muisknop wordt gebruikt).

Draai naar Rechts: Draai het team 90° naar Rechts.

Beweeg naar Links: Stap opzij naar links.

Piramide: Geen functie. Geeft aan in welke richting u beweegt.

Beweeg naar Rechts: Stap opzij naar rechts.

Klim naar Boven: Klim naar boven.

Beweeg Terug: Beweeg terug.

Klim naar Beneden: Klim naar beneden.

De op en neer pijlen worden slechts functioneel als de droiden daadwerkelijk direct op of neer kan commanderen (zie ook de paragraaf over Afstandsbediening Controlepaneel).

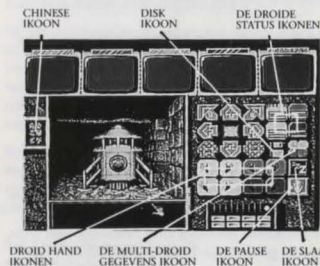


Fig.3 hierboven laat de positie en naam van alle functionele iconen op de ABCC™ zien.

De Droid Status Iconen

Dit zijn iconen met meer dan een functie – de verschillende functies worden geactiveerd door op de rechter of linker muisknop te drukken. Het systeem wordt hieronder in detail uitgelegd.

Er zijn vier gekleurde iconen in een vierkantje – rood, blauw, groen en geel. Deze kleuren worden voortdurend gebruikt om aan te geven welke droid het is en waar hij zich bevindt.

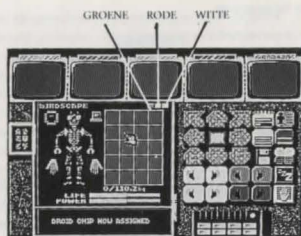
Deze groep van 4 iconen beeldt uw droiden af en laat in een oogopslag zien hoe zij er voor staan in de vechtsituatie, en geeft een snel overzicht van hun gezondheid en kracht.

De iconen met de kroon is de aanvoerder – en u ziet door zijn ogen in het hoofduitzicht. U kunt ieder droid tot aanvoerder verheffen door gewoon twee keer te klikken met de linker muisknop op de iconen van de juiste kleur.

U kunt posities van droiden omwisselen binnen de groep door een keer op de eerste droid te klikken en dan opnieuw op diegene die u ermee wilt omwisselen. Zij wisselen dan van plaats in de formatie. Vergeet niet dat de droiden achteraan niet over degenen vóór hen kunnen kijken.

De Rugzakken En Inventarissystemen Van de Droiden

U kunt de rugzak en de inventaris van de droid bekijken, en een aanwijzing krijgen over zijn gegevens door de rechtermuisknop een keer te drukken op de gekleurde iconen die de desbetreffende droid vertegenwoordigen. Het hoofduitzicht wordt vervolgens ingenomen door de gegevens en de rugzak van die droid. Vanaf hier kunt u de voorwerpen die worden gedragen manipuleren, evenals andere zaken nakijken, zoals kracht, gezondheid, hoeveelheid kracht die nog over is en vaardigheden. Zie fig 4 voor een voorbeeld van een droid afbeelding



De drie gekleurde knoppen rechtsboven in de rugzak worden gebruikt om verdere informatie over de status van de droid te vertopen:

- i) **Groene Knop** – dit roept een beeld op van de bedrijfsklaarheid van de verscheidene lichaamsdelen van de droid. Hoe hoger het percentage, hoe gezonder het onderdeel is.
- ii) **Rode Knop** – dit roept een beeld van de algehele kracht van ieder onderdeel op – staat ook bekend als Hit-Points of Military Standard Droiden. Het getal geeft het maximum aantal slagen aan dat wordt toegestaan voor het onderdeel nutteloos over.
- iii) **Witte Knop** – deze knop laat de energieconsumptie van ieder onderdeel zien – het borststuk laat de aanbevolen energie verdeling in Watts zien. Dit is direct gerelateerd aan de hoeveelheid energie die zich nog in de borst bevindt. Een onderdeel dat veel energie gebruikt maakt de beschikbare energie voor de rest van de droid sneller op.

Aan de linkerkant van het hoofd van de Droid bevindt zich een Brein. Hier worden siliconen rom-constructies ingebracht die de droid een persoonlijkheid geven. Aan de rechterkant zit een computer, en hier moeten de apparaten worden aangesloten, die worden gezien door de monitoren bovenaan de koffer.

Klik de droid iconen aan met de rechtermuisknop om

het hoofduitzicht terug te brengen en het droid gegevensscherm te verlaten.

Deze nieuwste versie van de ABCC 500XL™ behelst een gezondheidsstatus in daadwerkelijke tijd, op de droid iconen. Als uw afstandseenheden gewond of beschadigd zijn wordt een getal in deze iconen geknippert dat laat zien hoe erg het probleem is – samen met een enkele aanwijzing van nog overblijvende levenskracht.

Als er een schaduw over de droid iconen valt kan een of meer van de volgende dingen het geval zijn:

- i) geen benen aangesloten, of te beschadigd om mee te lopen,
- ii) geen kracht,
- iii) geen borst aangesloten, iv) dood.

Disk Iconen

De linkerknop op de muis activeert het laden van een gesavede set BodyLink Systeem en Progress Systeem evenementen. Teams kunnen echter pas geregenereerd worden als zij zich in het ruimteschip bevinden.

De rechtermuisknop activeert het saven van de evenementen ten allen tijde gedurende de missie. Geregenereerde teams en evenementslijnen kunnen alleen van het begin van die basis starten.

De Multi-Droid Gegevens Iconen

Met deze iconen kunt u een Holografische afbeelding van alle vier de teamleden tegelijkertijd afbeelden, zodat gegevens kunnen worden vergeleken en voorwerpen kunnen worden gemanipuleerd en overgebracht tussen teamleden. Met de linkermuisknop wordt de aanwijzing van hun vaardigheden geactiveerd, met de rechtermuisknop de aanwijzing over hun rugzakken en gegevens.

De Slaap Iconen

Hiermee wordt de groep in slaap gebracht (zodat tijd snel voorbij gaat). Klik hier opnieuw op om ze weer wakker te maken. Als er ondertussen iets met de groep gebeurt worden ze automatisch gewekt.

De Pause Iconen

Met deze iconen kan de gebruiker het team zo lang als nodig is op de plaats halt laten staan.

Klik opnieuw op de muis om verder te gaan met de taak.

Droid Hand Iconen

De handen van de vier droiden worden door hun individuele kleur aangegeven, en worden in paren getoond in een groepering. De gebruiker kan meteen zien wat er in de hand zit, en voorwerpen die de droids vasthouden activeren of manipuleren.

Als er een schaduw over de iconen valt betekent dat de hand of arm beschadigd of zoek is. Als de hand bezig is wordt de iconen eventjes overschaduwd. Dit gebeurt als de droid zijn eigen wapen herlaadt of de terugslag verwerkt na een schot of slag.

Met de linkerknop wordt een voorwerp uit de hand van de droid gepakt en in de hand van de gebruiker geplaatst. Het kan dan in een rugzak of in de hand van een andere droid worden geplaatst.

De rechtermuisknop activeert het voorwerp in de hand. Als het een pistool of wapen is betekent dit meestal dat de trekker wordt overgehaald. Als de hand leeg is deelt de droid een klap uit.

Als een droid een wapen wordt gegeven waarvoor hij niet de vaardigheid heeft om het te gebruiken, verschijnt er een kleine 's' naast het wapen in de hand. Het voorwerp kan wel worden rondgedragen, maar de droid is op het moment niet ervaren genoeg om het te gebruiken.

Kijk in de paragraaf over wapens en wapenvaardigheden voor meer informatie over het werken met het wapentuig en het herladen van de geweren.

Het Controlepaneel Voor de Afstandsbediening

De afstandsbediening heeft 8 knoppen in twee rijen van vier.

Droid monitor systemen

De bovenstij rij knoppen zet de individuele droid monitor systemen bovenaan de koffer aan en uit. Als apparaten of andere siliconen sneden aan de ROM poort van een droid zijn aangesloten dan moet de monitor worden aangezet om het effect te kunnen bekijken. Als er geen apparaat aanwezig is is de monitor in rust.

Bediening van de afstandscamera

De eerste knop op de onderste rij draait het uitzicht van de afstandscamera uitrustingen die op het systeem kunnen worden aangesloten. Meerdere camera's kunnen worden aangesloten – kies simpelweg de invoer van de gekleurde knoppen op het monitor scherm. De aangesloten camera's hebben een ontplooffaciliteit, die ten allen tijde kan worden geactiveerd.

Mini-Monitor uitzicht

Als de gebruiker het gegevensscherm van een aangesloten droid op afstand selecteert, is het hoofdscherm verborgen. Om toch te kunnen zien wat er buiten gebeurt terwijl u de gegevens en de rugzak van droiden controleert kunt u het miniatuurscherm aanzetten. Dit doet u door de tweede knop van links op het controle paneel in te drukken. In dit uitzicht wordt extra holografische invoer van het hoofdscherm gecreëerd, wat erg duur is in verwerktijd van afbeeldingen. Daarom wordt het niet aanbevolen dat dit uitzicht voor lange periodes wordt aangezet. Op sommige tijden moet het zelfs worden afgezet om een andere functie te kunnen uitvoeren, zoals het opnieuw laden van wapenrusting.

TV tekst stijl

Sommige externe kijkapparatuur, zoals televisies en monitor apparatuur van slechte kwaliteit, geeft een slechte tekst projectie. Als dit op uw systeem het geval is kunt u de derde knop van links laten tuimelen om de stijl en lettertype van de tekst op het scherm te veranderen.

Bewegingsgroep schaduw knop

Gedurende vroege beta-tests van het ABCC500XL™ systeem software vonden sommige gebruikers dat het overschaduwen van de klim naar boven en klim naar beneden bewegingsikonen te onrustig op de scherm lay-out was. De standaard instelling maakt dat de pijlen overschaduwd zijn tot zij beschikbaar voor gebruik zijn. De gebruiker kan dit naar eigen inzicht veranderen.

Chinese Icoon

Met deze icoon wordt de gebruiker het voorkeurscherm mee in genomen, waar verscheidene instellingen van de systeem software op uw ABCC 500XL™ naar uw eigen voorkeur kunnen worden veranderd.

Als de gebruiker tevreden is over zijn/haar gekozen instellingen dient de USE knop te worden gebruikt om ze in werking te zetten. Druk op DEFAULT om de oorspronkelijke instellingen van de ontwerper te gebruiken.

DEEL DRIE -HET INSTELLEN VAN DROID KENMERKEN

Het Instellen Van Kenmerken

Nieuwe droiden die via het BodyLink Systeem™⁺ aan de ABCC console zijn aangesloten moeten worden geïnitieerd met een indentificerende naam. Hierdoor worden kenmerken van een operationele droid gevormd die specifiek voor die droid zullen gelden. De drie onafscheidbare onderdelen van het karakter van een droid zijn:

- i) Vitaliteit
- ii) Handigheid
- iii) Wijsheid. Iedere nieuwe droid die aan het systeem wordt aangesloten wordt twee vaardigheden gegeven om mee te beginnen. Deze vaardigheden zijn Knokken en Robotiek (beiden op Niveau 1).

Hoe ervarener de droid wordt, hoe meer vaardigheden hij zal verkrijgen voor zijn Kennis,

en hoe meer die vaardigheden zich zullen ontwikkelen, zodat hij met nieuwe voorwerpen en technologie kan werken hoe ouder hij wordt. Dit verlengt het actieve leven van de droid.

Het Verhogen Van de Vaardigheidsinstelling

Droiden krijgen in hun werkende leven steeds meer Ervaring. Deze algehele 'kracht' kan in verhoogde vaardigheidsniveau's worden omgezet voor ieder van de vaardigheden die in het karakter van de droid voorkomen.

Een droid die bijvoorbeeld 23 ervaringspunten heeft opgedaan kan zijn Knok vaardigheid vergroten. Dit wordt gedaan door op het woord Brawling te drukken op het gegevensscherm van de desbetreffende droid. De gebruiker wordt dan gevraagd om de verhoging van die bepaalde vaardigheid te bevestigen.

DEEL VIER – GEBRUIK VAN DE WAPENS (ALLEEN MILITARY STANDARD DROIDEN)

Deze paragraaf gaat over het gebruik van de wapens op Military Standard Droiden, die op het systeem aangesloten zijn. De militaire hardware gaat echter dagelijks vooruit, en daarom is het niet mogelijk alle soorten wapens te behandelen die beschikbaar zijn voor sturing op dit systeem. Directe ervaring in het veld zal duidelijk maken welke wapens geschikt zijn voor welke situaties. Er is geen beperking op het aantal en de soort wapens die MSD kan verkrijgen.

Een wapen in de hand van een droid wordt geactiveerd door het klikken van de rechtermuisknop over dat wapen. Als het een schot of schoten afvuren in de richting van de beweging. Door de wapens binnen het team zorgvuldig op te stellen kan een effectieve vuurlinie worden opgezet.

Wapens kunnen ten allen tijde op de volgende wijze worden geladen:

De gebruiker moet het wapen uit de hand van de droid pakken, en dan verschijnen de herlaad optie

ikonen in het info scherm gebied. De gebruiker moet eerst systemen die eventueel in het info scherm gebied opereren afzetten (bijv. het minischerm uitzicht). De vier gekleurde iconen stellen de leden van het droid team voor. Door op de juiste kleur te drukken zal het BodyLink Systeem™ automatisch de rugzak doorzoeken voor munitie voor het desbetreffende wapen.

DEEL VIJF – ENERGIE CONSUMPTIE

Een van de belangrijkste begrippen bij het succesvol in het veld opereren van droids is zorgvuldig beheer van hun energie. Er zijn verscheidene systemen en apparaten die teams kunnen helpen in het beheer van hun energie (zie uw plaatselijke handelaar voor meer informatie).

Energie kan van de meest onwaarschijnlijke bronnen worden verkregen, in elke situatie. Blijf opletten voor iedere gelegenheid om waardevolle energievoorraden aan te vullen.

De borst is de sleutel tot de energie van ieder droid – houd een oogje in het zeil wat betreft de energie niveau's in de borst.

Aanwijzingen

Je krijgt die slome droids 's morgens alleen uit bed als je de rom-constructies aan hun brein aansluit. Dit begint het opzetten.

Om het doel te kunnen bereiken moet je wel zorgen dat de droiden alles oppikken wat ze tegenkomen, je weet maar nooit wanneer het te pas kan komen.

Als het militairen zijn komen doodmaakoefeningen altijd van pas - geeft niet wie het slachtoffer is, want de ervaring is altijd goed voor ze, wat de gevolgen ook zijn.

Houd de energieniveau's goed in de gaten. De voorraden verdwijnen als sneeuw voor de zon.

De audio op deze dekken is super - gebruik de stereo op de ABCC500XL zo veel mogelijk bij het zoeken naar je slachtoffer (wat het ook is, het is waarschijnlijk van plan jou te doden, dus kijk goed uit).

Extra lichaamsonderdelen komen altijd van pas om je een handje te helpen.

Op sommige planeten word je tegenwoordig (letterlijk!) een poot uitgedraaid voor materialen.

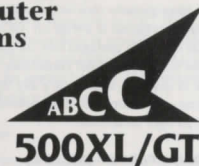
Roef zoveel mogelijk, je kunt het altijd later voor iets nuttigs inruilen.

Bezoek ABCCSI Hoofdkantoor zo snel mogelijk - Er wordt geroddeld dat er op hun planeet allerlei maffe dingen gaande zijn.

'Dancing on the ceiling' is een flitsend nummer.

Als niets helpt, druk erop - je weet maar nooit wat er gebeurt.

Attaché Brief Case Computer Systems Inc™



MODELLI COMPRESI IN QUESTA GUIDA DI
CONSULTAZIONE:

ABCC 500XL/GT MKI,II,II revisioni da I a XIV
(include 1000/2000XL/GT)™

Grazie per aver acquistato un nuovo computer ABCCSI - costruito e fabbricato da artigiani e ingegneri esperti utilizzando i migliori materiali. Speriamo vi possa fornire anni di lavoro specializzato. Vi preghiamo di leggere questo manuale interamente prima di mettere alla prova il vostro nuovo Attaché Brief Case Computer™. Inoltre, si prega di inviare l'acclusa carta di registrazione per avere diritto alla nostra politica di manutenzione olografica in loco di due anni.

© & ® 2020 Attaché Brief Case Computer Systems Inc™

GARANZIA

La ABCCSI e le sue filiali e compagnie associate non fanno assicurazioni circa l'idoneità del presente prodotto di compiere altri compiti oltre a quello per cui è stato progettato. La garanzia sarà ritenuta nulla se il computer viene usato in aree di temperatura eccessiva, umidità, guerra, terremoti, vuoto o alta pressione. Tenere +/- a 100 m sopra il livello del mare per assicurare una corretta operazione dei sistemi di calibratura e dei sistemi di proiezione olografica.

Richiede pile nucleari 12.9 V (non include). La ABCCSI raccomanda elementi Duranuc per lunga durata e potenza.

La ABCCSI è incorporata nello stato di J12 - Planet Butre (Co-ords 008w-072n). Agenti in tutta la galassia.

Il vostro concessionario ABCCSI e centro assistenza più vicino è:

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

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

INTRODUZIONE

Benvenuti nel mondo entusiasmante dei computer Holographic Brief Case - una rivoluzione nel campo dei sistemi portatili di comunicazione e di controllo. Il vostro apparecchio ABCCSI™ diventerà parte integrante delle vostre necessità di controllo e di comunicazione per i prossimi dieci anni. Un uso attento della macchina vi assicurerà un suo funzionamento privo di problemi per molti anni. Nell'improbabile eventualità che durante l'uso si verificasse un guasto o un cattivo funzionamento, vi preghiamo di contattare il vostro centro di assistenza più vicino. Per dettagli si rimanda alla copertina.

PRIMA PARTE - CONCETTI OPERATIVI GENERALI

ABCC 500XL/GT MKI,II,II revisioni da I a XIV
(include 2000XL/GT)™

Queste macchine sono progettate per il collegamento con fino a quattro apparecchi di

interpellanti – idealmente sistemi droidi o insediamenti minerali. Contattate il vostro concessionario più vicino per dettagli circa l'acquisto di droidi e di pezzi di ricambio. Quando i Droidi Militari Standard sono connessi a questo sistema, le loro armi possono essere usate al massimo delle loro capacità dalla piastra di controllo della macchina ABCCSI.

Le macchine 500XL™ sono dotate di sei sistemi indipendenti di monitoraggio e di osservazione.

Lo schermo principale è generalmente collegato con un modulo visivo in uno dei vostri droidi, spesso il capo – nella maggioranza dei casi si tratterà di una simulazione olografica tridimensionale bifocale del mondo così come è visto attraverso gli occhi del droide. La versione più recente di questa macchina consente di trasferire l'osservazione manualmente tra non più di quattro sistemi droidi (se operativi).

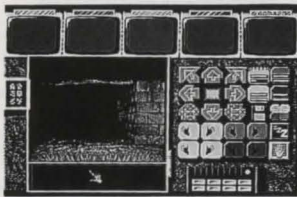
Ci sono altri cinque sistemi di monitoraggio nella macchina – sistemati in fila lungo la sommità della cartella, per dispositivi di monitoraggio esterni. Un monitor è assegnato a ogni droide e un quinto è assegnato a una fonte visiva manuale – generalmente una telecamera distante. Ognuno dei cinque sistemi di monitoraggio può essere attivato o disattivato usando la tastiera di controllo a distanza posto alla destra in basso della cartella.

Le nuove macchine 500 XL™ hanno caratteristiche utili per il monitoraggio di dispositivi droidi collegati. E' adesso possibile vedere esattamente qual'è lo stato di ogni droide e, attraverso il nostro BodyLink System brevettato, riparare effettivamente danni apportati a droidi collegati dalla posizione lontana. Il BodyLink System permette anche all'utente di cambiare parti del corpo e oggetti trasportati tra i membri del gruppo e l'ambiente in cui si trovano – creando in questo modo il primo ambiente remoto, interattivo e completamente reale. Collaudi iniziali di questo sistema hanno dimostrato la sua superlativa superiorità su altri sistemi e come la

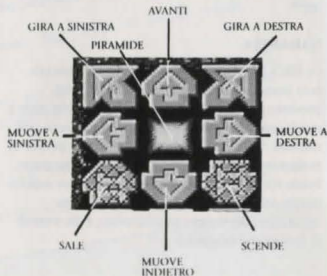
sua facilità d'uso fosse un grosso vantaggio per l'utente. Un collaudatore ha commentato che un uomo imprigionato riuscirebbe addirittura a evadere di prigione se avesse un ABCCS 500XL e quattro droidi da battaglia con cui giocare – non ci sarebbe voluto molto per controllare i quattro droidi in qualsiasi situazione e alla fine evadere da prigione – testimonianza della potenza del vostro ABCCS in ogni situazione.

SECONDA PARTE – INIZIARE

Come potete vedere dalla fotografia (vedi Fig. 1 in basso), la vostra macchina ABCCSI™ è progettata ergonomicamente per essere facile da usare. Tuttavia, prima di familiarizzarvi con il suo funzionamento, guardate attentamente la disposizione del pannello di controllo.



Il Gruppo di Controllo



E' da qui che partono i comandi di movimento verso i droidi collegati all'ABCCTM.

Ci sono due diverse situazioni in cui i droidi possono essere comandati; la prima è quando essi sono nel loro veicolo spaziale; la seconda quando sono a terra. Per questo i gruppi di movimento hanno una duplice funzione.

Nello Spazio

Nel veicolo spaziale il gruppo di controllo lavora nel modo seguente:

Gira a sinistra (Turn left): Fa volare la nave verso la posizione dell'attuale cursore sulla mappa olografica del pianeta.

Avanti (forward): Muove in avanti sulla mappa.

Gira a destra(turn right): Comincia la fase di atterraggio nella posizione registrata.

Muove a sinistra(move left): Si muove a sinistra sulla mappa.

Piramide (pyramid): Muove il cursore verso The Swan (la vostra nave).

Muove a destra (move right): Si muove a destra sulla mappa.

Sale (climb up): Zuma via dalla mappa.

Muove indietro (move back): Muove la mappa in basso.

Scende (climb down): Zuma sulla mappa.

Sul Pianeta

Dentro o sulla superficie di un pianeta, il gruppo di controllo funziona nel modo seguente:

Gira a sinistra (turn left): Fa rotare la squadra di droidi di 90° a sinistra.

Avanti (forward): Muove in avanti la squadra (o la spinge in avanti se viene usato il pulsante destro del mouse).

Gira a destra (turn right): Fa rotare la squadra di 90° a destra.

Muove a sinistra (move left): Sposta lateralmente a sinistra.

Piramide (pyramid): Nessuna funzione – indica in quale direzione vi state muovendo.

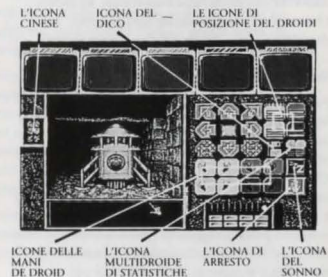
Muove a destra (move right): Sposta lateralmente a destra.

Sale (climb up): Fa muovere verso l'alto.

Muove indietro (move back): Fa muovere indietro.

Scende (Climb down): Fa muovere verso il basso.

Le frecce puntate verso l'alto e verso il basso diventano operative quando avete l'effettiva possibilità di spostare i droidi in alto o in basso (vedete anche la sezione sul Telecomando).



La Fig. 3 in alto mostra la posizione e il nome di ognuna delle icone funzionali sull'ABCCTM

Le Icone di Posizione dei Droidi

Si tratta di icone a più funzioni – si può accedere a funzioni diverse usando o il bottone destro del mouse o il sinistro. Il sistema è spiegato in dettaglio in basso:

Ci sono quattro icone colorate in un riquadro – rossa, blu, verde e gialla. Verranno usati questi colori per identificare ogni droide e determinarne la posizione.

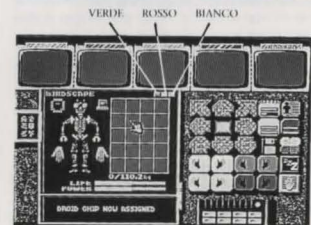
Questo gruppo di quattro icone ti consente di avere un rapido sguardo al modo in cui i droidi sono posizionati all'interno del gruppo di battaglia e di essere informato immediatamente circa il loro stato di salute e di potenza.

L'icona con la corona è il capo - e la visuale principale che avete è fornita appunto dai suoi occhi. Per promuovere un altro droide alla posizione di capo basta schiacciare due volte il pulsante sinistro del mouse sull'icona colorata del droide che volete promuovere.

Per scambiare la posizione di due droidi all'interno del gruppo, schiacciare una volta sul primo droide e poi di nuovo su quello col quale lo si vuole scambiare. Dopodiché essi si scambieranno le rispettive posizioni nella formazione. Ricordate che quelli che stanno dietro non possono prendere il posto dei droidi che stanno davanti.

Il Sistema Inventario e lo Zaino dei Droidi

Per vedere lo zaino e l'inventario dei droidi e leggere le loro statistiche, schiacciate con il pulsante destro del mouse sull'icona colorata relativa al droide che volete controllare. L'immagine principale sul video sarà a questo punto sostituita con lo zaino di quel droide. Potete a questo punto vedere e manipolare gli oggetti che vengono portati, così come potete controllare altre cose, tipo la potenza, la salute, l'esaureimento di elettricità e le capacità. Vedere la Fig.4 per un esempio di immagine di droide.



I tre pulsanti colorati sulla sommità destra dello zaino sono usati per mostrare ulteriori informazioni circa lo stato dei droidi:

i) **Pulsante verde** - dà informazioni circa l'ordine lavorativo delle varie parti del corpo di un droide. Più alta è la percentuale, migliore è lo stato di salute del componente.

ii) **Pulsante rosso** - mostra un display della forza complessiva di ogni componente - è anche conosciuto col nome di Hit-Points sui Droidi militari standard. Il numero indicato si riferisce al massimo di colpi consentito prima che il componente diventi inutile.

iii) **Pulsante bianco** - questo pulsante indica il consumo di energia di ogni componente - il pezzo del torace, tuttavia, mostra la valutazione raccomandata di energia in Watt. Ciò si riferisce direttamente alla quantità di energia rimasta nel torace. Un grande componente di drenaggio di energia ridurrà rapidamente l'energia disponibile per il resto del droide.

Sul lato destro della testa del droide c'è un cervello (brain). E' qui che sono inseriti i moduli-rom di silicene, che danno personalità al droide. A destra c'è un computer, al quale devono essere collegati i dispositivi - che sono visti attraverso il monitor sulla cima della cartella.

Schiacciare il pulsante destro del mouse sull'icona del droide per ritornare all'immagine principale ed uscire dal video del droide.

Questa recentissima versione dell'ABCC500XL comprende lo stato di salute in tempo reale sulle icone dei droidi. Se le vostre unità distanti sono ferite o danneggiate, un numero lampeggerà sull'icona in questione per mostrare la gravità del problema - insieme ad una lettura dell'energia rimanente.

Se l'icona del droide viene oscurata, ciò significa che indica una delle seguenti possibilità:

I) le gambe sono sconnesse, o così danneggiate che non possono muoversi;

II) non c'è più energia;

III) il torace non è sistemato;

IV) è morto

Icona del Dico

Il pulsante sinistro del mouse attiverà il caricamento di un insieme registrato di avvenimenti BodyLink System e Progress System - tuttavia le squadre possono essere rigenerate solo quando sono nel veicolo spaziale.

Il pulsante destro del mouse inizierà la registrazione degli avvenimenti in qualsiasi momento durante la ricerca. Le squadre rigenerate e le linee di avvenimenti sono solo in grado di incominciare dall'inizio di quella base.

L'Icona Multidroide Di Statistiche

Questa icona dà un'immagine olografica di tutti e quattro i membri della squadra contemporaneamente - permette di paragonare le loro statistiche e di manipolare o trasferire oggetti tra i membri della squadra. Il pulsante sinistro del mouse attiverà la lettura delle loro capacità, il pulsante destro attiverà il display dei loro zaini e dati.

L'Icona del Sonno

Fa dormire tutto il gruppo (ciò consente al tempo di passare rapidamente). Schiacciare sull'icona di nuovo per svegliarli. Se succede qualcosa al gruppo mentre si trova in questo modo, vengono svegliati automaticamente.

L'Icona di Arresto

Questa icona permette all'utente di sospendere l'animazione della squadra per il tempo necessario. Schiacciare sul mouse di nuovo per andare avanti.

Icone delle Mani dei Droidi

Le mani dei quattro droidi, denotate col loro colore, sono mostrate a coppie in un raggruppamento. L'utente può vedere a colpo

d'occhio cosa c'è nella mano e attivare e manipolare gli oggetti tenuti dai droidi.

Se un'icona è oscurata, ciò significa che la mano o il braccio sono danneggiati o che mancano del tutto. Le icone si oscureranno per un po' quando la mano è occupata - ciò succede mentre il droide sta ricaricando la sua arma o quando sta indietreggiando dopo essere stato raggiunto da uno sparo o un colpo.

Il pulsante sinistro prenderà un oggetto dalla mano del droide e lo metterà nella mano dell'utente. Potrà allora essere messo in uno zaino o nella mano di un altro droide.

Il pulsante destro attiverà l'oggetto tenuto nella mano. Se si tratta di un fucile o di un'arma, ciò significa generalmente che sarà schiacciato il grilletto. Se la mano è vuota il droide tirerà un pugno.

Se viene messa un'arma nella mano di un droide e appare una piccola "s" accanto all'arma sulla mano, ciò significa che il droide non ha la capacità di usare quell'arma. Sebbene l'arma può ancora essere portata, ciò significa che per il momento il vostro droide non ha ancora abbastanza esperienza per farla funzionare.

Vedere la sezione sulle armi e la capacità di usarle per informazioni su come maneggiare gli armamenti e come ricaricare i fucili.

Il Telecomando

Il telecomando è costituito da 8 tasti, disposti in due file di quattro.

Sistemi di monitoraggio dei droidi

La fila in alto dei tasti attiva e disattiva i sistemi individuali di monitoraggio dei droidi posti in cima alla cartella. Se un droide ha dei dispositivi o altre unità di silicene inserite nel suo ROM port, allora il monitor dovrà essere acceso per poter vedere l'effetto. Se non è presente nessun dispositivo, il monitor si mostrerà statico.

Telecomando televisivo

Il primo pulsante della fila in basso attiva la visuale dalle attrezzature televisive a distanza che possono essere collegate al sistema. Più telecamere possono essere collegate – dovete semplicemente scegliere la quantità usando i pulsanti colorati che si trovano sullo schermo del monitor. Le telecamere collegate hanno una capacità di detonazione che può essere attivata in qualsiasi momento.

Visuale del mini-monitor

Quando l'utente seleziona lo schermo delle statistiche di un droide collegato distante, la visuale dello schermo principale è nascosta. Per permettere all'utente di controllare ciò che sta avvenendo mentre lui tra guardando le statistiche e i contenuti degli zaini dei droidi, può essere attivata la visuale in miniatura, schiacciando il secondo pulsante dalla sinistra sulla tastiera. Questa visione dà ulteriori porzioni olografiche della visuale principale, che sono molto costose in termini di tempo di elaborazione visiva. Perciò si raccomanda di non lasciare attiva questa visuale per troppo tempo. Ci sono delle volte in cui la visuale deve essere disattivata per compiere un'altra funzione – per esempio quando bisogna ricaricare le armi.

Stile televisivo

Alcuni dispositivi d'osservazione esterni come televisori e dispositivi di monitoraggio di cattiva qualità forniscono proiezioni visive scadenti del testo. Se è questo il caso del vostro sistema, allora schiacciate il terzo pulsante dalla sinistra per cambiare lo stile e il carattere tipografico del testo usato sullo schermo.

Dispositivo di controllo del gruppo del movimento

Durante i primi collaudi del sistema software dell'ABCC 500XL™, è stato notato che alcuni utenti trovavano fastidioso per l'impostazione dello schermo l'oscuramento delle icone indicanti il movimento in alto e in basso. Il difetto consiste nel fatto che le frecce saranno oscurate finché

disponibili per l'uso, tuttavia, l'utente può modificare ciò secondo il suo gusto personale.

L'icona cinese

Questa icona porta l'utente allo schermo preferenze – dove varie ambientazioni dei sistemi software sul vostro sistema ABCC 500XL™ possono essere cambiate per adattarsi al vostro gusto personale.

Quando l'utente è soddisfatto delle ambientazioni scelte, il pulsante USE deve essere usato per metterle in pratica. Schiacciare DEFAULT per ritornare alle ambientazioni originali del programmatore.

PARTE TERZA – MODIFICAZIONE DELLE CARATTERISTICHE OPERATIVE DEI DROIDI

Impostazione delle Caratteristiche

Qualsiasi nuovo droide collegato via BodyLink System™ alla console dell'ABCC deve essere inizializzato con un nome d'identificazione. Ciò promuoverà la formazione di caratteristiche droidi operative che saranno specifiche per ogni droide. Le tre parti integrali del droide sono:

- i) vitalità,
- ii) destrezza,
- iii) saggezza. A qualsiasi nuovo droide collegato col sistema saranno attribuite due capacità dalle quali incominciare. Sono Lotta e Robotica (tutte al Grado 1).

Man mano che i droidi acquistano esperienza, nuove abilità diventeranno parte della loro conoscenza, e possono essere aumentate – consentendo la manipolazione di nuovi oggetti e tecnologie man mano che diventano vecchi. Ciò prolunga la vita attiva dei droidi.

Aumento delle Capacità

I droidi acquistano esperienza durante la loro vita lavorativa. Questa "potenza" totale può essere

scambiata con livelli aumentati di abilità in uno qualsiasi di quelli disponibili nel carattere del droide.

Per esempio, un droide che ha acquistato 23 punti di esperienza può aumentare le sue capacità di lotta (brawling). Ciò viene ottenuto schiacciando sulla parola Brawling sullo schermo statistiche per il droide in questione. Sarà poi chiesto all'utente di confermare l'aumento di questa particolare capacità.

PARTE QUARTA – USO DELLE ARMI (SOLO DROIDI MILITARI STANDARD)

Questa sezione è relativa all'uso di armi sui droidi militari standard che sono collegati col sistema. Tuttavia, poiché i progressi nel campo dell'hardware militare sono all'ordine del giorno, non è possibile coprire tutti i tipi di armi di controllo disponibili su questo sistema. L'esperienza diretta sul campo dimostrerà quali tipi di armi sono indicate e in quali situazioni. Non c'è limite alla quantità e al tipo di armi che il MSD (Military Standard Droid) può acquisire.

Si può azionare l'arma che il droide regge in mano schiacciando il pulsante destro del mouse. Se si tratta di un'arma da sparo, e se quest'arma è carica, sparerà nella direzione di viaggio.

Posizionando attentamente le armi all'interno della squadra può essere impostata un'efficace linea di tiro.

Le armi possono essere ricaricate in qualsiasi momento nel modo seguente:

L'utente deve prendere l'arma dalla mano del droide e le icone per l'opzione ricaricamento appariranno nell'area di informazione dello schermo. Per prima cosa l'utente deve disattivare qualsiasi sistema che sta funzionando nell'area di informazione dello schermo (per esempio, la visuale del mini-monitor).

Le quattro icone colorate si riferiscono ai membri della squadra di droidi. Schiacciando sul colore del droide desiderato il BodyLink System cercherà

automaticamente nello zaino le munizioni di quell'arma particolare.

PARTE QUINTA – CONSUMO D'ENERGIA

Uno dei concetti chiave per un'ottima operazione sul campo dei droidi è l'attenta amministrazione della loro energia. Ci sono vari sistemi e dispositivi che sono disponibili per assistere le squadre nella gestione dell'energia (consultare il concessionario locale per dettagli).

L'energia può essere presa dalle fonti più isospettabili in ogni situazione – tenete gli occhi aperti alla ricerca di qualsiasi opportunità di riempire preziose riserve di energia.

Il torace è il punto più importante per l'energia di ogni droide – controllate i livelli di energia dei toraci.

Consigli

Per svegliare i droidi addormentati la mattina dovete inserire le configurazioni-rom nei loro cervelli. Ciò instiga l'avviamento.

Per andare da qualsiasi parte, assicuratevi che i droidi raccolgano tutto ciò che trovano, non si sa mai cosa può capitare a portata di mano.

Se sono una scorta militare, un po' di pratica diuccionione non farà male - non importa chi viene colpito, perché in ogni caso l'esperienza sarà positiva per loro - qualsiasi siano le conseguenze.

Controllate i livelli di energia, i droidi si esauriscono più velocemente di una vasca da bagno in ci ci sia un buco. L'audio su queste piastre è eccezionale - usate lo stereo sull'ABCC 500XL™ per cercare una cosa qualsiasi che volete uccidere (potrebbe a sua volta essere alla vostra ricerca per uccidervi, perciò, attenzione).

Degli arti di riserva sono spesso a portata di mano (il gioco di parole è voluto).

Comperare roba su alcuni pianeti di questi giorni vi può costare un braccio o una gamba (in senso reale, non figurato!).

Saccheggiate qualsiasi cosa, potrete sempre scambiarla con qualcosa d'utile più tardi.

Visitate l'ABCCSI HQ non appena siete avviati - mi hanno detto che c'è qualcosa di matto su quel pianeta.

'Dancing on the ceiling' (ballare sul soffitto) è una gran bella canzone.

Se altro dovesse fallire, schiaccialo - non si sa mai cosa può venirne fuori.

Ⓢ Captive[®]

Manual

© 1990 Mindscape International Ltd. All Rights Reserved



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