

AMIGA CD³²

CYBER•TECH

INCORPORATED



EURO OPERATIVE DATA. CLASSIFICATION CODED RED.

DEUTSCH ÜBERTRAGUNG FOLGT... ■

ESPAÑOL SEGUIDAMENTE TENDRÁ LUGAR LA TRANSMISIÓN... ■

ITALIANO SEGUE TRANSMISSIONE... ■

COSM

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren

Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permítalo que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILEPSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o mosse luminose durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Suggeriamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto la permetta la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

MICROCOSM

Das Szenario... 2

Microcosm Spielen... Starten..... 4

Missionsinstruktion... Spielziel..... 6

Die Levels..... 6

Raumstationen..... 10

Portale..... 10

Fahrzeuge... Spook Serie 4..... 11

RS-18 Hunter Killer 12

Druckanzug EVA
S2-21..... 13

Hintergrundinformationen... Das Bator-System..... 14

DEUTSCH Edition...

Das Jahr 2051...

Der Planet Bodor Das Bator-System...

Das Szenario... ■

Kaum sichtbar beginnt das Sonnenlicht mühsam durch den dichten rußigen Smog und die giftigen Gase zu dringen, um einen neuen Tag auf Bodor anzukündigen.

Unter der Bevölkerung des vierten Planeten im Bator-System ist ein erneuter Aufstand gegen die drückende Gewalt der Unternehmen ausgebrochen, die alle Macht an sich gerissen haben. Angesichts der Tatsache, daß sich 82% der Bevölkerung auf 2 Prozent der Landmasse zusammendrängen, grassieren Krankheit, Armut und Verbrechen.

Der Rest des Planeten ist unbewohnt, nicht weil er unbewohnbar wäre, sondern aufgrund der in den Tiefen verborgenen, sagenhaften Reichtümer, die von den herrschenden Unternehmen abgebaut werden. Für die wenigen Auserwählten bietet Bodor einen hervorragenden Hintergrund für ständige dunkle Machenschaften, und außerdem können sie jederzeit auf benachbarte Planeten entkommen, falls sich dies als notwendig erweist. Die breite Bevölkerung jedoch ist hier zu einem hollischen Leben verdammt, mit nur wenig Schutz gegen die schädlichen Gase, denen ein hoher Prozentsatz der Bevölkerung ausgesetzt ist. An den herrschenden Tyrannen vorbei gibt es keine Garantie auf Arbeit, nicht einmal auf das ohnehin schon elende Leben.

In diesem ungesunden Klima kämpfen zwei Unternehmen Kopf an Kopf um den ersten Rang innerhalb der herrschenden Klasse und beanspruchen die ehrenvolle Bezeichnung 'Corp 1'. Der harte Geschäftskrieg zwischen Cybertech Inc. und Axiom steht schon seit langem im Mittelpunkt der öffentlichen Aufmerksamkeit. Dabei wollte Cybertech diesen Krieg gar nicht. Es wurde ganz einfach darin verwickelt, weil es 'Corp 1' war.

Axiom seinerseits hält Cybertech für den Tod ihres früheren Präsidenten verantwortlich, obwohl man die Beweise dafür bislang schuldig geblieben war. Seitdem ließ der neue Axiom-Präsident, Argen Stark, nichts unversucht, um Mittel und Wege zu finden, um den Status 'Corp 1' für sein Unternehmen zurückzugewinnen. Doch während sich bei Axiom die Anzeichen einer ernsthaften Krise kaum mehr verheimlichen ließen, konnte Cybertech einen steilen Aufwärtstrend verzeichnen.

Stark konnte nicht wissen, daß sich die ideale Gelegenheit bald von selbst bieten würde – und zwar durch Einsatz mikroskopischer Technologie, die in krassem Gegensatz stand zu den großangelegten, risikobehafteten Projekten, die er vorher stets in Erwägung gezogen hatte.

MICROCOSM

Die Geschichte läuft weiter..... ■

Microcosm spielen ... Spielsteuerung

Handhabung der CD... ■

1. Nicht biegen, übermäßig belasten oder in Wasser eintauchen!
2. Nicht der direkten Sonnenbestrahlung aussetzen und auch nicht in die unmittelbare Nähe eines Heizkörpers oder einer anderen Wärmequelle legen.
3. Bei längeren Spielsitzungen hin und wieder eine Pause einlegen.
4. **DIE CD SAUBER UND STAUBFREI HALTEN!** Nur am Rand anfassen und nach dem Spiel immer in den Karton zurücklegen. Zum Reinigen ein fusselfreies trockenes Tuch verwenden. Die CD immer in einer geraden Bewegung von der Mitte zum Außenrand hin abwischen. Auf gar keinen Fall Verdünner oder Scheuermittel zum Reinigen verwenden.

Ladeanweisungen ... ■

1. Den Amiga CD 32 gemäß den Anleitungen im Handbuch konfigurieren.
2. Das Joypad 1 in den ersten Port des Amiga CD 32 einstecken.
3. Das CD-Laufwerk gemäß den Systemanweisungen öffnen und die CD mit der bedruckten Seite nach oben einlegen.
4. Das Spiel wird automatisch geladen, nachdem die Laufwerksklappe geschlossen wurde. Wenn das Microcosm-Logo erscheint, ist das Spiel geladen. Bei Betätigen der roten Taste beginnt die Einleitungssequenz. Zum Überspringen der Einleitung die rote Taste erneut drücken.



Missionsinstruktion...

Der folgende Abschnitt bietet eine eingehende Anleitung zu Ihrer Mission.

Spielziel... ■

- Anhalten der Infektion in Korsbys Körper
- Zerstörung der VD-Kapseln
- Ortung und Entfernung von **GreyM** (Vorrichtung, die die Handlungen Korsbys steuert)

Spielsteuerung... ■



Aktionstaste oben links - Karte anzeigen

Hiermit wird das Spielgeschehen durch eine Karte überlagert, die den Weg durch die Levels beschreibt - aber Vorsicht! Der Bildschirm wird zwar abgedunkelt, aber das Spiel ist nicht unterbrochen! Da die Spielfigur immer noch sterben kann, sollte die Taste mit Bedacht verwendet werden.

Aktionstaste oben rechts - Waffen wählen

Durch Drücken dieser Taste wird eine neue Waffe gewählt (falls verfügbar). Ist die Ladung der Waffe zu gering, dann wählt der Bordcomputer automatisch die nächstbeste verfügbare Waffe.

Starttaste - Spielpause

Grüne Taste - Smarte Bombe

Durch die Bombe werden alle Objekte auf dem Bildschirm ausstrahlt, außer der Spielfigur selbst.

Die Levels... ■

Im Innern des Körpers gibt es fünf Levels, welche die einzelnen Bereiche von Korsbys Körper repräsentieren.

Vena cephalica

Hirn (linke Hirnhälfte)

Oberschenkelbein

Halsschlagader

Hirn (rechte Hirnhälfte)

Die Vena cephalica... ■

Die Gesamtlänge aller Blutgefäße im menschlichen Körper kann fast zweitausend Kilometer betragen.

Die Gefäßwand der Venen ist dünn und schlaff. Das ist erforderlich, weil der vom Herzen erzeugte Blutdruck zum größten Teil bereits abgefallen ist, wenn das Blut die Venen erreicht. Das Blut hat dann eine rotblaue Färbung und enthält nicht mehr viel Sauerstoff. Ungefähr 75 Prozent der Gesamtblutmenge des Körpers befinden sich immer im Gefäßsystem.

Die *Vena cephalica* ist ein Venennetz an der Oberfläche der Radialseite von Händen und Armen.

Dieser erste Abschnitt ist bereits für alle, mit Ausnahme sehr erfahrener Spieler, eine Herausforderung. Er enthält eine Lernphase, die den Zugang zum Spiel erleichtern soll.

Grundzüge:

- Sitz im linken Arm
- Als Fahrzeug wird die Kapsel verwendet

Das Oberschenkelbein... ■

Die anatomische Bezeichnung für den größten, stärksten und schwersten Knochen des Körpers, das *Oberschenkelbein*, lautet Femur. Das *Oberschenkelbein* ist oben mit seinem halbkugelförmigen Ende in der Gelenkpfanne des Hüftknochens gelagert.

In diesem Abschnitt treten verschiedene Feinde auf, wodurch Sie Ihre Kampffähigkeit in einer anspruchsvollen Umwelt weiterentwickeln können.

Grundzüge:

- Sitz im linken Bein
- Verwendet wird die Kapsel
- Komplexe Faserstruktur



Halsschlagader ... ■

Die Halsschlagader (Arteria carotis) ist das größte Blutgefäß des Halses und transportiert sauerstoffreiches Blut zum Kopf.

Arterien sind dickwandige, elastische Röhren mit gelben, elastischen Fasern an der Außenseite und Muskeln an der Innenseite. Durch ihre Elastizität können diese Gefäße die durch das Schlagen des Herzens erzeugte, starke Druckwelle absorbieren, so daß die Strömungsgeschwindigkeit des Bluts in den kleinen Kapillaren nur noch gering ist.

Auf diesem Level wird ein Laser bei einer Verfolgungsjagd auf zwei Feindkapseln durch Adern eingesetzt

- Sitz im Hals
- Verwendet wird der Hunter Killer
- Schnelldrehende Adern
- Zwei ‚Kapselzerstörungs‘-Sequenzen

Das Hirn... ■

Das Hirn ist das Organ des Menschen, daß ihn vom Tier unterscheidet. Mit seiner Hilfe können wir denken, mit anderen kommunizieren, lernen und uns erinnern.

Das Hirn besteht aus zwei nahezu symmetrischen anatomischen Strukturen, nämlich der rechten und der linken Hirnhälfte. Jede Hirnhälfte kann, unabhängig von der anderen, Information verarbeiten und speichern.

Die linke Hirnhälfte ist normalerweise im sprachlichen Bereich dominant. Die rechte Hirnhälfte dagegen scheint für räumliches Denken und andere nichtsprachliche Bereiche einschließlich des abstrakten Denkens zuständig zu sein.

Nach unserer Auffassung wird AXIDM zuerst versuchen, in Korsbys kommunikatives Zentrum in der linken Hirnhälfte einzudringen, um sicherzustellen, daß Korsby über diese Invasion keine Mitteilung mehr machen kann. Das Ziel ist die völlige Kontrolle über Korsbys geistige Funktionen, auch seine Träume, indem die rechte Hirnhälfte mit GreyM unterminiert wird.

In die rechte Hirnhälfte kann erst eingedrungen werden, wenn alle anderen Abschnitte beendet sind.

- Benutzen des Druckanzugs als Transportmittel
- Zwei Sequenzen über die Zerstörung des Raumanzugs
- Suche und Deaktivierung von GreyM



Raumstationen... ■

In den meisten injizierten Stellen des Körpers sind Druckkapseln implantiert, die "Raumstationen" genannt werden. An diese sich selbst unterhaltenden *Raumstationen* kann der Spieler andocken und sie dann betreten. Die *Raumstationen* werden zum Wiederauffüllen des Sauerstoff- und Energievorrats benötigt und mit ihrer Hilfe kann man über die Portale äußerst schnell in andere Körperbereiche gelangen.

Wenn Sie eine solche Stelle passieren, bekommen Sie vom Bordcomputer ein Signal, wenn sich Ihr Fahrzeug dem Eingang der Raumstation nähert. Der Bordcomputer manövriert das Fahrzeug zur Raumstation und startet dann die Andocksequenz.

Die Raumstationen sind High-Tech-Schiffe, die aus einem Andockport und drei bis vier Räumen bestehen. Nach dem Andocken, wird Ihr Fahrzeug mit Sauerstoff und Energie betankt, während Sie durch die Koridore und Räume im Innern gehen können, um sich selbst ein Bild zu machen.

Portale... ■

Über die *Portale* hat der Spieler Zugriff auf die anderen Bereiche des Körpers. Wenn Sie am Portal angedockt haben, können Sie zur Luftschleuse gehen, von der aus Sie mit Hochgeschwindigkeit über ein Verbindungsrohr zum gewählten nächsten Körperbereich transportiert werden.

Die *Portale* sind speziell für diesen Zweck implantiert worden und haben daher keine andere Funktion im Spiel. Um am Feind dranzubleiben und ihn schließlich zu besiegen, führt Ihr Weg immer wieder über *Portale*. Daher rührt es nicht Wunder, wenn diese zu einem bestimmten Zeitpunkt plötzlich bewacht sind.



Fahrzeuge...

Während des gesamten Spiels über haben Sie die Möglichkeit, zwischen einer Vielzahl leistungsstarker Fahrzeuge zu wählen, mit denen Sie in die verschiedenen Systeme eindringen und sich darin bewegen können.

Folgende Fahrzeuge stehen für den Einsatz zur Verfügung:

Kapsel **SPOOK** Serie 4

RS-18 **Hunter Killer**

Druckanzug S2-21

Tauchkapsel Spook Serie 4... ■

Bei der *Tauchkapsel Spook Series 4* handelt es sich um ein Einmannfahrzeug, das ursprünglich 2042 in Dienst gestellt wurde. Es wurde als Rettungsfahrzeug konstruiert und wird für die größeren Flottanfahrzeuge der Serie 1 und 2 verwendet, d. h. für U-Boote mit Kernantrieb.

Hersteller: Cybertech Incorporated

Typ: Tauchrettungskapsel

Verdrängung: an der Oberfläche 110 t,
in der Flüssigkeit 160 t

Abmessungen: 24 x 10,5 x 8 Fuß

Antrieb: Caterpillar S-421

Maximale Tauchtiefe: 600 Fuß

Bewaffnung: 2 4x4-Impuls-Laserkanonen

Crew: Ein Mann

Anzahl pro Klasse: 7 Fahrzeuge im Dienst

Baujahre: 2042 bis 2049.

Während des Spiels... ■

Während des Spiels wird hauptsächlich die Kapsel Spook Serie 4 für die Fortbewegung verwendet. Zum Fangen der injizierten Kapseln ist dieses Fahrzeug allerdings zu langsam. Der Spieler verwendet die Kapsel Serie 4 in:

Abschnitt 1 - **Vena cephalica**

Abschnitt 3 - **Oberschenkelbein**

Hunter Killer RS-18... ■

Der *Hunter Killer* wurde als Einmannverfolgungsfahrzeug konstruiert und 2045 in Dienst gestellt. Eingesetzt wird der Hunter Killer wie die Kapsel Serie 4 zusammen mit den größeren Flottenfahrzeugen der Serie 1 und 2. Aufgrund seiner Größe kann er höhere Geschwindigkeiten als irgendein anderes Modell der Flotta erreichen. Gleichzeitig führt er genügend Feuerkraft mit, um Schiffe der 20fachen Größe zu zerstören.

Hersteller: Dybertech Incorporated

Typ: Tauchbare Einmannrakete

Verdrängung: an der Oberfläche 102 t,
in der Flüssigkeit 148 t

Abmessungen: 24 x 8 x 6,5 Fuß

Antrieb: Caterpillar S-422

Maximale Tauchtiefe: 548 Fuß

Bewaffnung: 16x16-Hochimpulszwillingskanonen

Crew: Ein Mann

Anzahl pro Klasse: 12 sind in Dienst gestellt

Baujahre: seit 2045 bis heute.

Während des Spiels... ■

Der *Hunter Killer* wird im Spiel verwendet, wenn Geschwindigkeit und gewaltige Zerstörungskraft ausschlaggebend sind, insbesondere bei der Verfolgung der injizierten Kapseln. Der Spieler verwendet den tauchenden Hunter Killer in

Abschnitt 4 – **Halbschlagader**

Druckanzug S2-21 ... ■

Der S2-21 ist lange Zeit auf dem Bodor für den Unterwasserbergbau verwendet worden. Der Anzug wird im allgemeinen von Seeleuten zur Reparatur von Bohrinnein eingesetzt und ist mit Schweißgeräten und einem kleinen Laser ausgestattet. Unlängst wurde er von seinem Nachfolger, dem S2-27 übertrifft, der sich sowohl im Raum als auch unter Wasser verwenden läßt.

Hersteller: Dybertech Incorporated

Typ: Einmandruckanzug

Abmessungen: variabel

Antrieb: Einzeldruckstrahlssystem ST-12

Maximale Tauchtiefe: 400 Fuß

Bewaffnung: 3x3-Impulseinzellaser
Zusatzschweißausrüstung

Anzahl pro Klasse: Mehr als 17.000 in Dienst gestellt

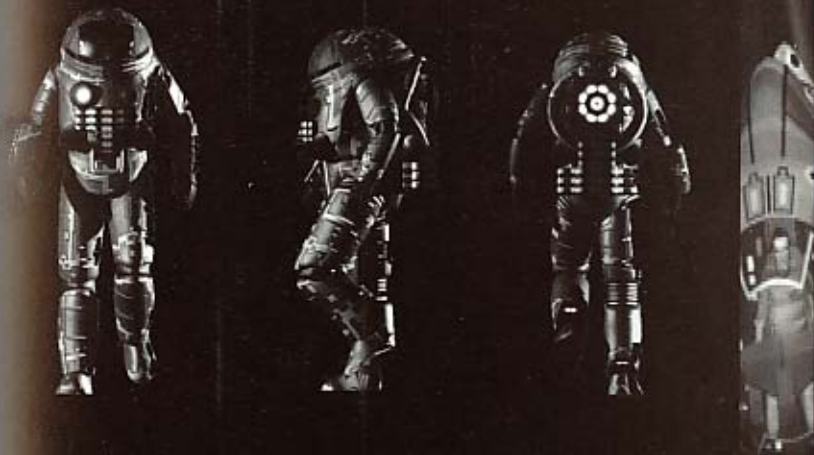
Baujahre: seit 2039 bis heute.

Während des Spiels... ■

Während des Spiels wird der Druckanzug nur im Abschlußstadium verwendet, wenn alle anderen Fahrzeuge zu groß für die Aufgabe sind. Der Anzug wird nur verwendet in:

Abschnitt 2 – **Hirn (linke Hirnhälfte)**

Abschnitt 5 – **Hirn (rechte Hirnhälfte)**



Spielhintergrund- informationen...

In diesem kleinen Abschnitt werden Hintergrundinformationen über die Welt des Microcosm und das Team gegeben, das diese geschaffen hat.

Das Bator- System

DIE SONNE

Besteht überwiegend aus Wasserstoff und Helium und produziert, wie unsere Sonne, Energie durch Kernfusion.

Durchmesser:	1.401.000 km
Umlaufzeit (in Bodor-Zeit):	26,2 Tage
Oberflächentemperatur:	6.000 °C/10.000 °F

Einige Forschungsdroiden wurden zur Sonne geschickt, bisher ohne jede Rückkehr ...

CALLHINOR

Erster Planet im Sonnensystem

Mittlere Entfernung zur Sonne:	98.744 km
Durchmesser:	6.987 km
Umlaufzeit (in Bodor-Zeit):	0,76 Tage
Hauptbestandteile:	Fels
Atmosphäre:	Stickstoff, Sauerstoff

Vulkanisch: Gegenwärtig laufen Versuche auf Callhinor, um die durch die Vulkane und seismischen Ereignisse freigesetzten Energien nutzbar zu machen.

EGONIAGA

Zweiter Planet im Sonnensystem

Mittlere Entfernung zur Sonne:	110.786 km
Durchmesser:	4.876 km
Umlaufzeit (in Bodor-Zeit):	0,84 Tage
Hauptbestandteile:	Fels
Atmosphäre:	Kohlendioxid

Wüstenartig: Auf Egoniaga wird zwar etwas Bergbau betrieben, doch ist der Planet durch die ständig wachsende Zahl seiner Strafanstalten bekannter.

QUIGGIN

Dritter Planet im Sonnensystem

Mittlere Entfernung zur Sonne:	121.533 km
Durchmesser:	12.104 km
Umlaufzeit (in Bodor-Zeit):	0,89 Tage
Hauptbestandteile:	Eisen, Fels
Atmosphäre:	Stickstoff, Sauerstoff

Bewaldet: Die Wälder und Erzvorkommen auf Quiggin werden erbarmungslos abgeholzt bzw. abgebaut, doch erhalten die Unternehmen kleinere Flächen für Urlaubszwecke im ursprünglichen Zustand.

HEALEY-KAE

Vierter Planet im Sonnensystem

Mittlere Entfernung zur Sonne:	151.221 km
Durchmesser:	6.983 km
Umlaufzeit (in Bodor-Zeit):	1,88 Tage
Hauptbestandteile:	Wasser, Fels
Atmosphäre:	Stickstoff, Sauerstoff

88% Wasser: Was unter den Wellen auf Healey-Kae verborgen sein mag, erregt zunehmend das Interesse verschiedener Unternehmen. Sie investieren in Unterwassertechnologie und führen Forschungs- und Erprobungsarbeiten aus. Wird von den meisten Unternehmen als die Zukunft angesehen.

BODOR

Fünfter Planet im Sonnensystem

Mittlere Entfernung zur Sonne:	148.000 km
Durchmesser:	13.123 km
Umlaufzeit:	24 St. 1 Min 1,2 Sek (1 Tag)
Hauptbestandteile:	Fels, Eisen
Atmosphäre:	Stickstoff, Sauerstoff

In Größe und Atmosphäre der Erde ähnlich, im Vergleich zur Evolution auf der Erde mehrere tausend Jahre zurück. Trotz reicher Fauna und Flora (zum Teil sehr seltsam) bilden die Siedler die einzige Form humanoiden Lebens.

QUIDA

Sechster Planet im Sonnensystem

Mittlere Entfernung zur Sonne: 160.145 km

Durchmesser: 142.897 km

Umlaufzeit (in Bodar-Zeit): 11,9 Tage

Hauptbestandteile: Fels

Atmosphäre: Stickstoff, Helium

Tödlich: Der Planet ist unwirtlich. Gerüchten zufolge sollen Bergleute hier das Vierfache des Normaltarifs erhalten. Quida muß erst noch vollständig erforscht werden.

KALUM KOLL

Siebenter Planet im Sonnensystem

Mittlere Entfernung zur Sonne: 1.056.137 km

Durchmesser: 2.700 km

Umlaufzeit (in Bodar-Zeit): 29,50 Tage

Hauptbestandteile: Eis, Fels

Atmosphäre: Methan

Dauerfrost: Die Reichtümer des Planeten sind unter Gletschern verborgen; von Menschen besiedelt ... Auf Kalum Koll gibt es viele Geheimnisse. Manche sind dem Planeten eigen, andere den Unternehmern. Verdichteten Gerüchten zufolge soll es auf den gefrorenen Mülldeponien eine Strafkolonie geben.

Monde **BODORETTE**

Auf Umlaufbahn um Bodar, erdähnlich und demzufolge besiedelt.

REATHE

Auf Umlaufbahn um Quiggin, Bewaldung nicht so dicht wie auf dem Mutterplaneten, reiche Biosphäre, reich an Mineralien.

MEKITE

Auf Umlaufbahn um Callhinor. Kein eingeborenes Leben, sehr reich an Mineralien.

Mission Complete

Mission beendet.

Ende der Übertragung... ■

MICROCOSM

El escenario...	20
Cómo se juega a Microcosm...	22
Órdenes de la misión...	24
Objetivos del juego.....	24
Niveles.....	24
Estaciones.....	28
Portales.....	28
Vehículos...	29
Spook Serie 4.....	29
Cazadora-asesina RS-18....	30
Traje compresor S2-21....	31
Historial por menorizado...	32
El sistema Bator.....	32

ESPAÑOL Edition . . .

El año 2051...

El planeta Bodor El sistema Bator...

El escenario... ■

Una vez más la casi invisible luz del sol empieza a filtrarse por entre el humo y los gases nocivos: amanece un nuevo día en Bodor.

La población de este planeta, el cuarto desde el Sol del sistema Bator, se levanta un nuevo día para enfrentarse a las opresoras leyes corporativas. Con un ochenta y dos por ciento de su población viviendo sobre un dos por ciento de la superficie total, no sorprenden los niveles elevados de enfermedad, pobreza y delincuencia.

El resto del planeta es inhabitable, no por sus condiciones sino por lo que hay bajo su superficie: las inenarrables riquezas que las corporaciones están explotando. Para unos pocos elegidos, este mundo ofrece un entorno adecuado a sus incesantes negocios sucios; un lugar perfecto desde donde escapar a planetas cercanos, si hace falta. Pero para la mayoría de habitantes, este mundo sólo les ofrece una vida infernal, con muy poca protección de los peligrosos gases que contaminan un elevado porcentaje de la población. No hay garantías de trabajo o, lo que es lo mismo, no se puede vivir apartado de los tiranos gobernantes.

En medio de esta opresión, destacan dos corporaciones que se disputan el primer puesto del mundo de los negocios: el rango de 'Corp 1'. Esta cruenta batalla por el poder entre la Cybertech Inc. y la Axiom hace tiempo que es de dominio público. La Cybertech no quería la guerra; eran simplemente jugadores. Su peor delito fue el de ser 'Corp 1'.

Por lo que respecta a Axiom, aunque no se presentaron pruebas para validar la acusación, todo el mundo sabía que responsabilizaban a la Cybertech por la muerte de su anterior presidente. Desde entonces, el presidente de Axiom, Argen Stark, estaba desesperadamente intentando recuperar el rango de 'Corp 1' por todos los medios posibles. La Axiom se estaba empobreciendo más y más mientras que el imperio de Cybertech estaba prosperando.

Poco sabía Stark que la oportunidad ideal de recuperar su liderazgo estaba a punto de presentarse, utilizando tecnología microscópica en vez de usar negocios agresivos a gran escala, como había considerado con anterioridad.

MICROCOSM

Sigue la trama..... ■

Cómo se juega a Microcosm...

Inicio del juego

Cuidados del disco... ■

1. ¡No lo dobles, desfigures ni lo sumerjas en agua!
2. ¡No lo expongas a la luz directa ni lo pongas cerca de un radiador u otra fuente de calor!
3. Asegúrate de tomar un descanso de vez en cuando si juegas durante mucho tiempo.
4. **MANTÉN LIMPIO EL DISCO:** sosténlo siempre por los bordes y guárdalo en su estuche cuando no lo uses. Limpialo con un paño suave, seco y sin pelusa; límpialo en línea recta del centro hacia fuera. Nunca uses productos disolventes o abrasivos.

Instrucciones de

Carga... ■

1. Configura el Amiga CD 32 de acuerdo con el manual de instrucciones suministrado con el sistema.
2. Introduce la unidad de mando 1 en el primer puerto del Amiga CD 32.
3. Sigue las instrucciones del sistema para abrir la unidad CD e introduce el disco en la bandeja de la unidad, con el lado impreso mirando hacia arriba.
4. Cierra la compuerta de la unidad y el juego se cargará automáticamente. Cuando aparezca el logotipo de Microcosm, el juego estará ya cargado. Pulsa el botón rojo y empezará la secuencia de introducción. Si quieres saltártela, pulsa el botón rojo de nuevo.



Resumen...

La sección siguiente es una guía detallada de tu misión.

Objetivos del juego... ■

- Detener la infección vírica de Korsby
- Destruir las cápsulas VO
- Localizar y eliminar la unidad que está controlando las acciones de Korsby: el Gray M

Mandos... ■



Botón de acción de la parte superior izquierda: Visualización del mapa

Este botón superpone un mapa de tu ruta a través del nivel hasta la acción; pero ¡estáte alerta! Aunque la pantalla se oscurezca, el juego ¡ND ESTÁ PARADO! Aún puedes morir, así que procura no usar este botón con demasiada frecuencia. La cruz del centro del mapa indica la ubicación de la estación.

Botón de acción de la parte superior derecha: Selección de armas

Este botón selecciona una nueva arma (si están disponibles). Cuando el arma se queda sin energía, el ordenador de la nave seleccionará automáticamente la siguiente arma en potencia a tu disposición.

Botón Start: Pausa del juego

Botón verde: Bomba teledirigida

Esta bomba puede matar todos los objetos en pantalla, excepto a ti.

Niveles... ■

Este juego tiene 5 niveles, que representan secciones del cuerpo de Korsby. Son los siguientes:

La vena cefálica

El cerebro (hemisferio izquierdo)

El fémur

La arteria carótida

El cerebro (hemisferio derecho)

La Vena Cefálica... ■

Un sinfín de vasos mantienen un flujo sanguíneo constante por todo el cuerpo humano.

Las venas poseen paredes delgadas e inertes. Esto es así porque, para cuando la sangre llega a la mayoría de venas del cuerpo, ya ha perdido casi toda la presión creada por el corazón. Cuando llega a las venas, tiene un color azul rojizo oscuro debido a que ha perdido la mayoría de oxígeno que transportaba. En un momento dado, el sistema vascular contiene casi el setenta y cinco por ciento de la sangre del cuerpo.

La vena cefálica se encuentra a ambos brazos del cuerpo. Esta sección inicial interesará a todos los jugadores con excepción de los más expertos; es una fase de aprendizaje que permitirá al jugador un fácil acceso al juego.

- Situación: el brazo izquierdo
- Utilización del sumergible como vehículo

El fémur... ■

Fémur es el nombre científico dado al hueso del muslo. Se trata del hueso más largo, más fuerte y de mayor peso del cuerpo. En la parte alta, tiene una superficie blanda y redonda que se articula perfectamente con una glena situada en la parte exterior del hueso de la cadera.

El cinturón pélvico es el mecanismo óseo que une las piernas al resto del esqueleto. Los huesos de las piernas, incluyendo el fémur, son mucho más fuertes que los huesos de los brazos pero no son capaces de realizar tantos movimientos.

Esta sección ofrece varios enemigos y te permitirá poner a tono tus habilidades de combate en un entorno muy exigente.

- Situación: la pierna izquierda
- Utilización del sumergible como vehículo
- Estructura fibrosa muy tortuosa



La Arteria Carótida... ■

La *arteria carótida* es un gran vaso sanguíneo ubicado en el cuello que lleva sangre al cerebro.

Las arterias son tubos de gruesas paredes elásticas formadas por un complejo grupo de fibras elásticas amarillas que cubren el músculo. Este diseño elástico ayuda a absorber la enorme ola de presión generada por cada latido del corazón, de tal manera que la sangre llega a los minúsculos y frágiles capilares de forma controlada y no a chorro.

Esta sección incluye la persecución por las venas de una cápsula enemiga. El perfil básico de esta estructura es:

- Situación: el cuello
- Utiliza de la Hunter Killer (cazadora-asesina) como vehículo
- Estructura fibrosa muy tortuosa
- Dos secuencias 'de destrucción de cápsula'

El Cerebro... ■

El *cerebro humano* nos diferencia del resto de los demás animales del reino animal. Nos da la habilidad de razonar, comunicarnos mutuamente, aprender y recordar.

El cerebro está dividido en dos grandes estructuras anatómicamente simétricas: el hemisferio izquierdo y el derecho. Cada una de ellas es capaz de procesar y almacenar información por separado, independientemente de la otra mitad de cerebro.

El hemisferio izquierdo domina normalmente las funciones de lenguaje. El derecho está mejor provisto para dominar las relaciones espaciales y no verbales tales como el pensamiento abstracto.

Estamos convencidos de que AXIOM intentará en primer lugar introducirse en el hemisferio izquierdo de las funciones de comunicación de Korsby para asegurarse de que Korsby en persona no informe de la invasión. Su objetivo final es el control total de las funciones mentales de Korsby, incluso sus sueños, corrompiendo el hemisferio derecho con la Gray M...

La única forma de entrar en el hemisferio derecho del cerebro es al término de las demás secciones.

- Utilización del traje compresor como vehículo
- Dos secuencias de destrucción del traje espacial
- Misión: Encontrar y desactivar la Gray M



Estaciones... ■

Implantadas en la mayoría de estructuras infectadas, se encuentran los vasos compresores llamadas estaciones. Se trata de "estaciones espaciales" autosuficientes en las que el jugador puede acoplarse y entrar; podrás recargarte de oxígeno y de niveles de energía y moverte muy rápidamente a otras zonas del cuerpo a través de los portales.

A medida que aumenta la velocidad a través de la estructura, el ordenador de a bordo te informará a medida que la nave se aproxime a la entrada de una de estas estaciones. Mediante maniobras del vehículo hacia la estación, el ordenador de a bordo empezará el acoplamiento.

La estación es una nave de sofisticada tecnología consistente en un puerto de amarre y tres o cuatro salas. Una vez acoplada a la estación, tu nave recibirá oxígeno y energía mientras exploras por los pasillos y las salas.

Portales... ■

Los portales dan acceso al jugador a otras partes del cuerpo. Una vez el jugador llega a un portal, puede andar hasta la esclusa de aire, donde será disparado a gran velocidad a través de un tubo conectado a la parte del cuerpo seleccionada.

Los portales están destinados únicamente a este propósito. Como los portales son el camino del jugador para acercarse cada vez más a derrotar al enemigo, no deberías sorprenderte si hay guardianes esperando.



Los Vehículos...

Durante el juego el jugador tiene la posibilidad de cambiar entre una variedad de potentes vehículos para poder viajar por diferentes sistemas.

Dichos vehículos son los siguientes:

SPOOK Series 4 Submersible (Sumergible **SPOOK serie 4**)

Hunter Killer RS-18 (Cazadora-asesina RS-18)

S2-21 Pressure Suit (Traje compresor EVA S2-21)

Spook Serie 4... ■

El sumergible *Spook serie 4* está diseñado para un solo piloto y se lanzó al mercado en el año 2042. Pensado como nave de rescate, se emplea como nave auxiliar incorporada a las más grandes de la flota, la serie 1 y 2; se las puede llamar submarinos nucleares.



Origen: Cybertech Incorporated
Tipo: Nave sumergible de rescate

Desplazamiento: Superficie: 110 toneladas;
sumergida: 160 toneladas

Dimensiones: 24 x 10,5 x 8 pies

Impulsor: S-421 de oruga



Inmersión máxima: 600 pies de profundidad
Armamento: Dos cañones láser, impulso de 4 por 4
Tripulación: Uno
Cantidad: Siete en funcionamiento
Construcción: 2042-2049

Durante el juego... ■

Durante el juego el SPOOK Series 4 Submersible (sumergible *Spook serie 4*) es el principal vehículo usado para viajar. Esta nave no es suficientemente rápida para capturar las cápsulas. El jugador usará el sumergible en:

Sección 1: la vena cefálica

Sección 3: el fémur

Cazadora-asesina

RS-18... ■

La Hunter Killer (cazadora asesina) se lanzó al mercado en 2045. Diseñada como nave de caza con piloto, se utiliza, lo mismo que la serie 4, como acoplamiento a una nave mayor de la flota, la serie 1 y 2. Debido a sus dimensiones es capaz de alcanzar mayores velocidades que cualquier otro modelo de la flota y lleva suficiente armamento como para destruir una nave veinte veces mayor.

Origen:	Cybertech Incorporated
Tipo:	Misil sumergible con tripulación
Desplazamiento:	Superficie: 102 toneladas, sumergido: 148 toneladas
Dimensiones:	24 x 8 x 6.5 pies
Impulsión:	S-422 de oruga
Inmersión máxima:	548 pies de profundidad
Armamento:	Dois cañones, alta impulsión de 16 x 16
Tripulación:	Uno
Cantidad:	Doce en funcionamiento
Construcción:	2045 hasta la actualidad

Durante el juego... ■

En el juego, la Hunter Killer (cazadora-asesina) resulta ideal cuando se necesita velocidad y poderes destructivos, como por ejemplo durante la persecución de cápsulas. El jugador usará el sumergible en:

Sección 4: Persecución a lo largo de la arteria carótida

Traje compresor S2-21... ■

El S2-21 Pressure Suit (traje compresor S2-21) ha sido usado durante mucho tiempo en explotaciones mineras bajo las aguas de Bodor. El traje es en general usado por soldados de infantería de marina para trabajos de reparación de instalaciones y lleva incorporado un equipo de soldadura y un pequeño láser. Recientemente ha sido superado por el S2-27, su sucesor, que puede ser usado tanto en el espacio como bajo el agua.

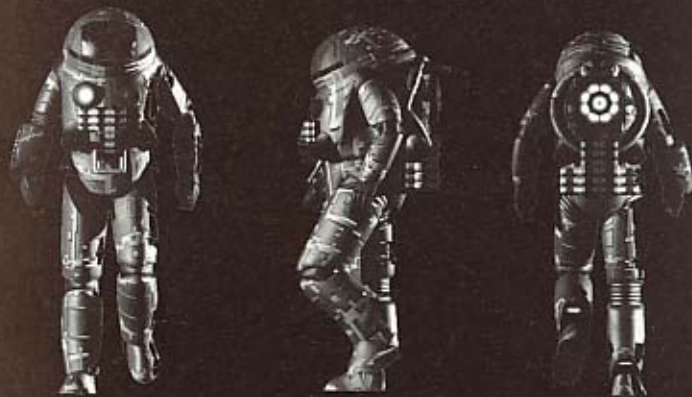
Origen:	Cybertech Incorporated
Tipo:	Traje compresor con tripulación
Dimensiones:	Variables
Propulsión:	Sistema de propulsión de reacción simple ST-12
Inmersión máxima:	400 pies de profundidad
Armamento:	Láser, impulsión de 3 x 3 Equipo de soldadura adicional
Cantidad:	Más de 17.000 en funcionamiento
Construcción:	2039 hasta la actualidad

Durante el juego... ■

Durante el juego el Pressure suit (traje compresor) sólo se usa en la última parte, donde las demás naves son demasiado grandes para entrar. El traje sólo se usará en:

Sección 2: El cerebro (hemisferio izquierdo)

Sección 5: El cerebro (hemisferio derecho)



Esta breve sección presenta la situación de Microcosm en el firmamento y el equipo que hizo posible su existencia.

El Sistema Bator

EL SOL

Está formado principalmente de hidrógeno y helio; se parece al de la Tierra; produce energía por fusión nuclear.

Diámetro: 1.401.000 km

Período de rotación (según la escala temporal de Bodor): 26,2 días

Temperatura en la superficie: 6.000°C

Algunos androides enviados al Sol aún no han regresado...

CALLHINOR

Primer planeta después del Sol

Distancia media del Sol: 98.744 km

Diámetro: 6.987 km

Período de rotación (según la escala temporal de Bodor): 0,76 días

Principales elementos: rocas

Atmósfera: nitrógeno y oxígeno

Volcánico: en la actualidad se están realizando unos experimentos en Callhonor en un esfuerzo por dirigir y utilizar la potencia de los volcanes y la acción sísmica

EGONIAGA

Segundo planeta después del Sol

Distancia media del Sol: 110.786 km

Diámetro: 4.876 km

Período de rotación (según la escala temporal de Bodor): 0,84 días

Principales elementos: rocas

Atmósfera: dióxido de carbono

Desértico: aunque hay algo de minería en Egoniaga, este planeta es más conocido por su creciente número de instituciones penales.

QUIGGIN

Tercer planeta después de Sol

Distancia media del Sol: 121.533 km

Diámetro: 12.104 km

Período de rotación (según la escala temporal de Bodor): 0,89 días

Elementos principales: hierro y rocas

Atmósfera: nitrógeno y oxígeno

Boscoso: Quiggin está siendo explotado por sus árboles y minerales, aunque las corporaciones han dejado sin explotar algunas zonas, que se usan como centro de vacaciones para los trabajadores.

HEALEY-KAE

Cuarto planeta después del Sol

Distancia media del Sol: 151.221 km

Diámetro: 6.983 km

Período de rotación (según la escala temporal de Bodor): 1,88 días

Elementos principales: agua y rocas

Atmósfera: nitrógeno y oxígeno

88% de agua: hay un interés creciente por lo que hay debajo de las olas de Healey-Kae. Las corporaciones están investigando, inventando y experimentando en tecnología submarina. La mayoría de corporaciones lo considera como el planeta del futuro.

BODOR

Quinto planeta después del Sol

Distancia media del Sol: 148.000 km

Diámetro: 13.123 km

Período de rotación: 24 horas, 1 min 1.2 sec [1 día]

Elementos principales: roca y hierro

Atmósfera: nitrógeno y oxígeno

Planeta parecido a la Tierra en tamaño y atmósfera. Se encuentra a unos millares de años de retraso evolutivo con respecto a la Tierra y, aunque cuenta con abundante flora y fauna (algunas especies muy raras), los únicos humanoides son los colonizadores.

QUIDA

Sexto planeta después del Sol

Distancia media del Sol: 160.145 km

Diámetro: 142.897 km

Período de rotación (según la escala temporal de Bodor): 11,9 días

Elementos principales: roca

Atmósfera: hidrógeno y helio

Muerte: Planeta inhóspito. Se rumorea que a los mineros que trabajan allí se les paga cuadruple. Quida no ha sido aún explorado en su totalidad.

KALUM KOLL

Séptimo planeta después del Sol

Distancia media del Sol: 1.056.137 km

Diámetro: 2.700 km

Período de rotación (según la escala temporal de Bodor): 29,50 días

Elementos principales: hielo y roca

Atmósfera: metano

Congelación: Existen recursos bajo el hielo: el Hombre está buscándolos. Kalum Koll guarda muchos secretos; algunos son suyos y otros guardados por las corporaciones. Abundan los rumores de la existencia de una colonia penal en alguna parte de sus heladas tierras baldías.

LUNAS BODORETTE

Gira alrededor de Bodor; se parece a la Tierra y por tanto está colonizada.

REATHE

Gira alrededor de Quiggin; los bosques no son tan densos como este último pero tiene mucha vida. Reathe es rica en minerales.

MEKITE

Gira alrededor de Calhinar; no cuenta con vida propia pero actualmente es muy rica en minerales.

Mission complete

Mission complete.

End transmission... ■

MICROCOSM

La Scena...	38
Esecuzione di Microcosm... Avvio del gioco.....	40
Riepilogo della missione...	Obiettivi del gioco..... 42
	Livelli..... 42
	Stazioni..... 46
	Portali..... 46
Veicoli...	Spook Serie 4..... 47
	Hunter Killer RS-18..... 48
	Tuta spaziale S2-21..... 49
Informazioni generali...	Il sistema Bator..... 50
	Autori..... 54

L'anno 2051...

Il pianeta Bodor Il sistema Bator...

La Scena... ■

La luce del sole appena visibile comincia a penetrare, ancora una volta, la coltre di smog e gas nocivi indicando l'inizio di un nuovo giorno su Bodor.

La popolazione del pianeta, il quarto a partire dal sole nel sistema Bator, si sveglia anche oggi per affrontare le regole opprimenti in vigore. Con l'82% della popolazione distribuita su una superficie pari al 2% della superficie totale del pianeta, la malattia, la povertà e il crimine sono molto diffusi.

La parte restante del pianeta è inabitabile, non a causa delle condizioni fisiche, ma per via di quel che si trova nel sottosuolo: le inestimabili ricchezze estratte dalle Corporazioni. Ai pochi eletti, questo mondo fornisce ottime possibilità per intraprendere loschi affari ed una rapida via di fuga verso i pianeti vicini in caso di necessità. Per la massa della popolazione, invece, questo mondo comporta una vita infernale, con scarsa protezione dai gas pericolosissimi che contaminano una vasta percentuale della popolazione. Il lavoro non è mai garantito ed è impossibile sfuggire alla tirannia dei governanti.

In questa situazione opprimente, due Corporazioni prevalgono nella lotta per occupare il primo posto nel mondo degli affari con il titolo di "Corp. 1". La guerra accanita tra Cibernetica S.p.A. e Axiom è da lungo tempo al centro dell'attenzione pubblica. Cibernetica non mira alla guerra; si tratta di semplici affaristi, il cui torto maggiore è di detenere il titolo di "Corp. 1".

È pubblicamente noto che Axiom ritiene Cibernetica responsabile della morte dell'ex presidente della stessa Axiom, benché non vi siano prove concrete a sostegno di tale accusa. Argen Stark, Presidente di Axiom, sta disperatamente cercando di recuperare il titolo di "Corp. 1", ed è disposto a servirsi di qualsiasi mezzo per raggiungere tale obiettivo. Il calo del patrimonio di Axiom sta diventando troppo evidente, mentre la crescita dell'impero Cibernetica continua inarrestabile.

Stark non sa che un'eccellente opportunità sta per presentarsi, grazie alla tecnologia microscopica, invece che alla tecnica delle joint venture su larga scala, già presa in considerazione.

MICROCOSM

La Storia Continua.....

Ecuzione di Microcosm... Avvio del Gioco

Come maneggiare il

CD... ■

1. Non piegare, danneggiare o immergere il CD in sostanze liquide.
2. Non esporlo alla luce diretta del sole e non collocarlo vicino a termosifoni o ad altre fonti di calore.
3. Nel corso di giochi prolungati, fare delle pause di tanto in tanto.
4. **MANTENERE IL CD PULITO.** Maneggiare sempre il CD tenendolo per i bordi e riporlo in una scatola dopo l'uso. Pulirlo con un panno non lanoso, morbido e asciutto, dal centro verso l'esterno. Non utilizzare mai solventi o sostanze abrasive.

Istruzioni di

caricamento... ■

1. Impostare Amiga CD32 secondo il manuale delle istruzioni fornito con il sistema.
2. Collegare il tastierino di controllo 1 nella prima porta dell'Amiga CD32.
3. Seguire le istruzioni del sistema a disposizione per aprire l'unità CD e inserire il CD nell'unità, assicurandosi che il lato stampato rivolto verso l'alto.
4. Chiudere la porta dell'unità e il gioco verrà caricato automaticamente. Quando appare il logo Microcosm, viene caricato il gioco. Premere il pulsante rosso e inizierà la sequenza introduttiva. Se si desidera saltare la sequenza, premere di nuovo il pulsante rosso.



Informazione generali...

La sezione seguente è una guida dettagliata alla vostra missione.

Obiettivi del gioco... ■

- Arrestare l'infezione virale in Korsby
- Distruggere le capsule VD
- Individuare ed eliminare l'elemento che controlla le azioni di Korsby: **Gray M**

Controlli... ■



Questo sovrappone una mappa del vostro percorso dal livello nell'azione, ma attenzione! Anche se lo schermo si oscura, il gioco NON È IN PAUSA! Potete ancora morire, quindi fatene un uso oculato. La croce al centro della mappa indica il luogo della Stazione.

Pulsante di azione in alto a destra - Selezione delle armi

Premendo questo pulsante viene selezionata una nuova arma (se disponibile). Quando un'arma finisce l'energia, il computer della nave seleziona automaticamente l'arma più potente successiva a vostra disposizione.

Pulsante START- Mette il gioco in pausa

Pulsante verde - Bomba intelligente

Questa uccide tutti gli oggetti sullo schermo, eccetto voi.

Livelli... ■

Nel corpo ci sono cinque livelli che rappresentano parti del corpo di Korsby.

Essi sono:

La vena cefalica

Il cervello (emisfero sinistro)

Il femore

La carotide

Il cervello (emisfero destro)

The Vena Cefalica... ■

Le vene stesse sono racchiuse tra pareti sottili e molli. Ciò è necessario perché, prima che il sangue raggiunga la maggior parte delle vene del corpo, perde molta della pressione generata dal cuore. Quando raggiunge le vene, ha un colore rosso-blu scuro, per aver perso gran parte dell'ossigeno che trasportava. Ad ogni istante, il sistema vascolare contiene circa il settantacinque per cento del sangue del corpo umano.

La vena cefalica si trova nelle braccia del corpo umano.

Questa sezione iniziale, benché impegnativa per tutti ad eccezione dei giocatori molto esperti, comprende una fase di apprendimento che consente al giocatore di familiarizzare gradualmente con il gioco.

Informazioni:

- Luogo dell'azione: braccio sinistro
- Utilizza il sommergibile come veicolo

Il Femore... ■

Femore è il termine anatomico per designare l'osso della coscia, cioè l'osso più grande, forte e pesante del corpo umano. Nella parte terminale, la sua superficie levigata e arrotondata si incastra perfettamente in una cavità nella parte esterna dell'osso iliaco (cioè, dell'anca).

Questa sezione comprende diversi nemici e consente di diventare esperti nei combattimenti in ambienti pericolosi.

- Luogo dell'azione: gamba sinistra
- Utilizza il sommergibile come veicolo
- Struttura fibrosa molto sinuosa



La Carotide... ■

La carotide è un grande vaso sanguigno del collo che fornisce sangue al cervello.

Le arterie assomigliano a tubicini dalle pareti spesse ed elastiche costituite da una complessa struttura di fibre elastiche giallastre che ricoprono i muscoli. Questa struttura elastica aiuta ad assorbire la pressione elevatissima provocata da ogni battito del cuore in modo che, quando il sangue raggiunge i piccoli e fragili capillari, filtra invece di sgorgare.

In questa sezione viene utilizzato il laser durante l'inseguimento di due capsule maligne lungo le vene.

Informazioni:

- Luogo dell'azione: collo
- Utilizza l'Hunter Killer come veicolo
- Struttura caratterizzata da vene molto sinuose
- Due sequenze di distruzione delle capsule

Il Cervello... ■

Il cervello umano è l'organo che distingue l'uomo dal resto del regno animale, poiché consente di ragionare, comunicare con gli altri, apprendere e ricordare.

È suddiviso in due strutture anatomiche simmetriche: gli emisferi cerebrali destro e sinistro. Ogni emisfero è capace di elaborare e immagazzinare le informazioni per conto proprio, indipendentemente dall'altro emisfero.

L'emisfero sinistro è normalmente dominante per le funzioni del linguaggio. L'emisfero destro invece sembra essere più equipaggiato per la gestione delle relazioni spaziali e non verbali, compreso il pensiero astratto.

Si ritiene che AXIOM cerchi dapprima di infiltrarsi nelle funzioni di comunicazione di Korsby nell'emisfero sinistro per assicurare che la sua invasione non venga svelata dallo stesso Korsby. Lo scopo principale è il controllo totale di tutte le funzioni di Korsby, anche dei suoi sogni, scorrendo l'emisfero destro con l'M Grigio...

Si può accedere all'emisfero destro del cervello solo quando tutte le altre sezioni sono state completate.

- Utilizza la tuta spaziale come veicolo
- Due sequenze di distruzione della tuta spaziale
- Ritrovamento e disattivazione di M Grigio



Stazioni... ■

All'interno della maggior parte delle strutture infettate vi sono delle navicelle pressurizzate chiamate stazioni. Si tratta di luoghi ai quali il giocatore può accedere. Le stazioni vengono utilizzate per ricostituire le scorte di ossigeno e di potere, per poi recarsi molto velocemente in altre parti del corpo attraverso i Portali.

Mentre si attraversa velocemente una struttura, il computer di bordo indica l'avvicinamento ad una stazione. Dirigendo il veicolo verso la stazione, il computer di bordo inizia la sequenza di attraccaggio.

La stazione stessa è una navicella ad alta tecnologia formata da un molo di attraccaggio e tre o quattro stanze. Una volta che il veicolo è attraccato ad essa, riceve un rifornimento di ossigeno e di potere, mentre il giocatore esplora l'interno della stazione in prima persona attraversando corridoi e stanze.

Portali... ■

I portali consentono al giocatore di accedere agli altri livelli o regioni del corpo. Dopo aver attraccato con il portale, il giocatore può dirigersi alla sacca d'aria da dove verrà lanciato a velocità altissima, attraverso un tubo di collegamento, nella parte successiva del corpo selezionata.

I portali sono stati introdotti specificamente a questo scopo, quindi non possono essere utilizzati in nessun altro modo nell'ambito del gioco. Dato che il Portale è l'elemento che consente al giocatore di avvicinarsi e, si spera, sconfiggere il nemico, non c'è da stupirsi se, prima o poi, verrà sorvegliato da un guardiano.



I Veicoli... ■

Nel corso del gioco si utilizzano diversi veicoli potenti che consentono al giocatore di accedere ai vari sistemi e viaggiare all'interno di essi.

I veicoli disponibili sono:

Sommersibile **SPOOK Serie 4**

Hunter Killer **RS-18**

Tuta spaziale **S2-21**

Spook Serie 4... ■

Il sommersibile Spook Serie 4 comprende veicoli dotati di un solo membro di equipaggio, introdotti per la prima volta nel 2042. Concepiuti come veicoli di salvataggio, sono utilizzati principalmente come complemento ai veicoli più grandi della flotta, le serie 1 e 2, entrambi sottomarini ad alimentazione nucleare.



Produttore: Cibernetica Inc.

Tipo: Sommersibile di salvataggio



Dislocamento: 110 tonnellate in superficie,

160 tonnellate in immersione

Dimensioni: 24 x 10,5 x 8 piedi

Trasmissione: Ringolato S-421



Massima Profondità

di immersione: 600 piedi

Armamento: Due cannoni laser, impulso 4 x 4

Equipaggio: Uno

Quantità: Sette in servizio

Costruito: Dal 2042 al 2049

Nel Gioco... ■

Nel gioco, i veicoli Spook Serie 4 sono i principali veicoli utilizzati per viaggiare, benché non siano abbastanza potenti per catturare e distruggere le capsule. Il sommersibile verrà utilizzato nelle seguenti sezioni:

Sezione 1 - La vena cefalica

Sezione 3 - Il femore

Hunter Killer AS-18... ■

L'Hunter Killer fu introdotto nel 2045. Concepito come veicolo da inseguimento dotato di un membro di equipaggio, come la Serie 4 viene impiegato principalmente come complemento ai veicoli più grandi della flotta, le serie 1 e 2. Date le dimensioni, può raggiungere velocità superiori a quelle di qualsiasi altro modello della flotta e può trasportare una potenza di fuoco sufficiente per distruggere una nave di dimensioni venti volte maggiori.

Produttore: Cibernetica Inc.
Tipo: Missile sommergibile con equipaggio

Dislocamento: 102 tonnellate in superficie,

148 tonnellate in immersione

Dimensioni: 24 x 8 x 6,5 piedi

Trasmissione: Ongolato S-422

Massimo Profondità

di immersione: 548 piedi

Armamento: Cannoni, impulso 16 x 16

Equipaggio: Uno

Quantità: Dodici in servizio

Costruito: Dal 2045 ad oggi

Nel Gioco... ■

Nel gioco, l'Hunter Killer è utilizzato quando sono richiesti velocità e enormi poteri distruttivi; è particolarmente utile durante l'inseguimento delle capsule. Il sommergibile può essere utilizzato nelle seguenti sezioni:

Sezione 4 - Inseguimento nella carotide

Tuta Spaziale S2-21... ■

La Tuta S2-21 viene utilizzata da tempo per scavare nelle acque di Bodor e per effettuare lavori di riparazione su piattaforme di trivellazione. È dotata di attrezzature di saldatura e di un piccolo laser. È stata da poco sostituita dal modello più recente, S2-27, che può essere utilizzato sia nello spazio che sott'acqua.

Produttore: Cibernetica Inc.,

Tipo: Tuta spaziale per equipaggio

Dimensioni: Variabili

Trasmissione: Sistema a propulsione a getto singolo ST-12

Massimo Profondità di immersione: 400 piedi

Armamento: Laser singolo, impulso 3 x 3

Attrezzatura di saldatura supplementare

Quantità: Oltre 17.000 in servizio

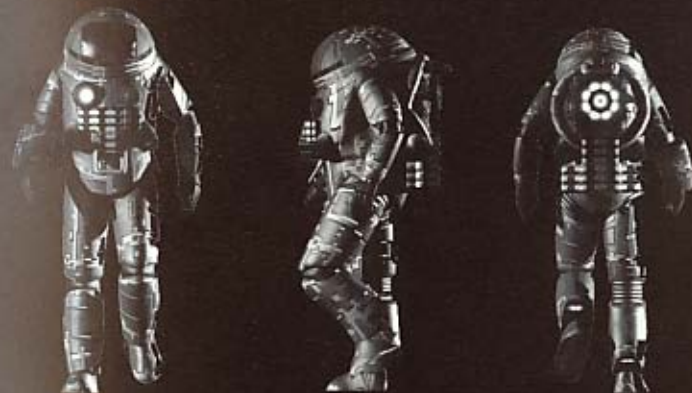
Costruito: Dal 2039 ad oggi

Nel Gioco... ■

Nel gioco, la Tuta spaziale può essere utilizzata solo nella parte finale alla quale tutti gli altri veicoli non possono accedere perché troppo grandi. L'unica sezione in cui può essere utilizzata è la seguente:

Sezione 2 - Il cervello

Sezione 5 - Il cervello



Questa breve sezione fornisce alcune informazioni generali sul mondo in cui è situato Microcosm e le persone che l'hanno creato.

Il Sistema Bator

IL SOLE

Consiste principalmente di idrogeno ed elio e, come il sole della Terra, produce energia mediante fusione nucleare.

Diametro: 1.401.000 km

Periodo di rotazione

(nell'unità di tempo di Bodor): 26,2 giorni

Temperatura di superficie: 6.000°C/10.000°F

Alcuni androidi esploratori sono stati inviati sul sole, finora nessuno di essi ha fatto ritorno...

CALLHINDR

Primo pianeta dal sole

Distanza media dal sole: 98.744 km

Diametro: 6.987 km

Periodo di rotazione

(nell'unità di tempo di Bodor): 0,76 giorni

Componente principale: roccia

Atmosfera: azoto, ossigeno

Natura vulcanica: sono in corso esperimenti su Callhindr per cercare di incanalare e utilizzare il potere dei suoi vulcani e delle azioni sismiche.

EGONIAGA

Secondo pianeta dal sole

Distanza media dal sole: 110.786 km

Diametro: 4.876 km

Periodo di rotazione

(nell'unità di tempo di Bodor): 0,84 giorni

Componente principale: roccia

Atmosfera: biossido di carbonio

Natura desertica: benché vi si effettuino scavi, Egoniaga è noto soprattutto per il numero crescente dei suoi penitenzieri.

QUIGGIN

Terzo pianeta dal sole

Distanza media dal sole: 121.533 km

Diametro: 12.104 km

Periodo di rotazione

(nell'unità di tempo di Bodor): 0,69 giorni

Componenti principali: ferro, roccia

Atmosfera: azoto, ossigeno

Presenza di foreste: Quiggin sta per essere devastato per via dei suoi alberi e dei suoi minerali, anche se alcune piccole zone sono preservate dalle Corporazioni per i dipendenti in vacanza.

HEALEY-KAE

Quarto pianeta dal sole

Distanza media dal sole: 151.221 km

Diametro: 6.983 km

Periodo di rotazione

(nell'unità di tempo di Bodor): 1,88 giorni

Componenti principali: acqua, roccia

Atmosfera: azoto, ossigeno

Composta per l'88% di acqua: vi è un interesse sempre maggiore per ciò che si nasconde sotto i flussi di Healey-Kae. Le Corporazioni stanno investendo, inventando e sperimentando in tecnologia sottomarina. Per la maggior parte delle Corporazioni, rappresenta il futuro.

BODOR

Quinto pianeta dal sole

Distanza media dal sole: 148.000 km

Diametro: 13.123 km

Periodo di rotazione: 24 h 1 min 1,2 sec (1 giorno)

Componenti principali: roccia, ferro

Atmosfera: azoto, ossigeno

Simile alla Terra sia per dimensioni che per atmosfera. Meno evoluto rispetto alla Terra e benché flora e fauna abbondino (alcune specie sono molto strane) le uniche forme di vita umanoidi sono rappresentate dai colonizzatori.

QUIDA

Sesto pianeta dal sole

Distanza media dal sole: 160.145 km

Diametro: 142.897 km

Periodo di rotazione

(nell'unità di tempo di Bodor): 11,9 giorni

Componente principale: roccia

Atmosfera: idrogeno, elio

Condizioni di vita: pianeta assai inospitale. Si dice che i minatori vengano pagati il quadruplo per scavare qui. Quida non è ancora stato esplorato interamente.

KALUM KOLL

Settimo pianeta dal sole

Distanza media dal sole: 1.056.137 km

Diametro: 2.700 km

Periodo di rotazione

(nell'unità di tempo di Bodor): 29,50 giorni

Componenti principali: ghiaccio, roccia

Atmosfera: metano

Superficie ghiacciata: sotto la coltre di ghiaccio vi sono molte ricchezze. Tuomo è presente su questo pianeta... Kalum Koll possiede molti segreti, alcuni personali, altri detenuti dalle Corporazioni. Si sente spesso parlare di un penitenziario situato da qualche parte in mezzo ai ghiacci.

LUNE BODORETTE

Ruota intorno a Bodor, è simile alla Terra ed è quindi colonizzata.

REATHE

Ruota intorno a Quiggin, le foreste non sono così diffuse come sul pianeta madre, ma la vita abbonda. Reathe è ricca di minerali.

MEKITE

Ruota intorno a Callhino. Non vi sono forme di vita indigene, ma è molto ricca di minerali.

Mission Complete

Mission complete.

End transmission... ■

The Credits

Programming
Pete Marshall
Richard Weekes
Stewart Sangarson
Russel Bartley

Artists
Jim McMarrow
Nikki Bridgeman
Wayne Kennedy

In-Game Music by
Kevin Collier

Testing
Richard Hawson
Anthony Bray

**Producer and
Project Manager**
Mike Simpson

**FM Towns version:
The Artists**

Visual Conception
Jim Bowers
Neil Thompson

3-D Animation
Garvan Corbett
Nicky Carus-Westcott
Paul Franklin

2-D Animation
John Harris
Colin Dempsey

The Programmers

Head Programmer
John Gibson

**FM-Towns
Programmers**
Mike Anthony
Kenny Everett
Andrew Toone

**FM-Towns Support
Programmer**
Simon Moore

**CD-ROM Development
Programmers**
David Worrall
Paul Frewin
Dominic Mallinson
Stuart Sangarson
Chris Wylie

**Music Composed, Produced
and Performed by**
Rick Wakeman

Published by
Edward Kassner Music Co Ltd.

**In game Music and
SFX composed and
produced by**
Kevin Collier

Quality Assurance

Head of Evaluation
Greg Duddle

Evaluators
Tony Parkes
Nick Burcombe
Mike Ellis

Behind The Scenes

Concept
Nik Wild
Neil Thompson

Story
Nik Wild

Marketing and Publicity
Maggie Goodwin
Mark Blewitt
Sue Campbell
Anne Pope

Finance Support
Phil Delaney
Liz Sumner
Lynne Wilson

Manual Text
Richard Browne
Richard Bilcliffe
David Worrall

**Graphic Design and
Packaging**
Keith Hopwood
Mark Hillman

Third Party Liaison
Ian Grievie

Guardian Design
Nick Burcombe
Tony Parkes
Jim Bowers

Storyboard
Richard Browne
Neal Sutton
John Harris

Without Whom . . .
Jonathan Ellis

**Project Co-ordinator
Project Manager**
Graham Stafford
John White

**Designed and
Produced by**
Richard Browne

**Director of CD-ROM
Development**
Ian Hetherington

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirmtexte, Konzerte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andere Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd's** Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.** vorliegt.

Das Produkt **MICROCOSM**, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd.**

MICROCOSM Einbandillustration Copyright © 1994 **Psygnosis Ltd./Jim Bowers**

Psygnosis Ltd.,
South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1994 **Psygnosis Ltd.** Alle Rechte vorbehalten

Este producto está protegido por la propiedad intelectual

En **Psygnosis** nos proponemos ofrecerle productos recreativos de informática de la mejor calidad posible. Cada juego que publicamos representa meses de arduo trabajo dedicados a elevar el nivel de los juegos. Respete nuestro esfuerzo y recuerde que la piratería de programas no solo reduce los recursos disponibles para crear juegos nuevos y originales sino que además es un acto delictivo.

Este programa, incluyendo todas las imágenes en pantalla, conceptos, efectos sonoros, material musical y código de programa, está comercializado por la empresa **Psygnosis Ltd.**, que posee todos los derechos, incluyendo los de propiedad. La comercialización de este programa otorga derechos de uso únicamente a su propietario legal. Estos derechos se limitan a su lectura desde el medio en que se comercializó en la memoria del sistema informático, tal y como se acordó, al que este programa está específicamente adaptado. Cualquier otro uso o uso continuado de este programa, incluyendo su copia, duplicado, venta, alquiler, arrendamiento, préstamo u otra forma de distribución, transmisión o transferencia del mismo que contravenga estas condiciones se considerará como incumplimiento de los derechos de **Psygnosis Ltd.**, a menos que su uso haya sido autorizado por escrito por **Psygnosis Ltd.**

El producto **MICROCOSM**, su código de programa, manual y todo el material relacionado es propiedad intelectual de **Psygnosis Ltd.**, que se reserva todos los derechos en este respecto. Estos documentos, código de programa y otros artículos no pueden ser copiados, reproducidos, alquilados, arrendados, prestados, transmitidos, traducidos ni reducidos parcial o totalmente a medio electrónico alguno de lectura sin previo aviso por escrito de **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis ® y los logotipos asociados son marcas registradas de **Psygnosis Ltd.**

La ilustración de cubierta de **MICROCOSM** es Copyright © 1994 **Psygnosis Ltd./Jim Bowers**

Psygnosis Ltd.,
South Harrington Building
Sefton Street,
Liverpool, Gran Bretaña L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1994 de **Psygnosis Ltd.** Todos los derechos reservados.

Questo è un prodotto con copyright

La **Psygnosis** è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costuisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla **Psygnosis Ltd.**, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyright. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della **Psygnosis Ltd.**, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima **Psygnosis Ltd.**

Il prodotto denominato **MICROCOSM**, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della **Psygnosis Ltd.** che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsiasi maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della **Psygnosis Ltd.**

L'illustrazione di copertina di **MICROCOSM** è Copyright© 1994 della **Psygnosis Ltd./Jim Bowers**

Psygnosis Ltd.,
South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1994 della **Psygnosis Ltd.** Tutti i Diritti Riservati

Scanned

by

Thalion



1994

© Psygnosis Ltd.

MICRO