

TECHNISCHE ANGABEN UND ANWEISUNGEN CD-ROM VERSIONEN

SYSTEM-ANFORDERUNGEN

IBM PC oder 100% kompatibel mit 386 Prozessor oder besser, 2 MB RAM, (davon 550k freier Basisspeicher) 256 Farben VGA Grafik, Festplatte, Microsoft™ kompatible Maus. CD-ROM Laufwerk mit 150K pro Sekunde Übertragungsrate. Unterstützt AdLib™, Roland™ und Sound Blaster™.

INSTALLATION DES SPIELS

Die CD Beneath a Steel Sky lagert gespeicherte Spiele und Konfigurationsinformationen auf Ihre Festplatte aus. Um zu installieren, legen Sie die CD in Ihr Laufwerk ein, dann wählen Sie das Laufwerk aus und schreiben **INSTALL** (danach drücken Sie die Taste EINGABE). Das Installationsprogramm erstellt dann einen Ordner mit dem Namen SKY auf Ihrer Festplatte und speichert dann die Sprach- und Rechnerkonfigurationsinformationen in diesem Ordner.

SPIELEN

Nachdem die Installation beendet ist, wird das Programm zur DOS-Ebene wechseln, dann können Sie Beneath a Steel Sky spielen, indem Sie den Ordner SKY auf Ihrem Laufwerk auswählen und dann SKY schreiben (danach mit EINGABE bestätigen). Das Programm merkt sich automatisch das CD-ROM Laufwerk, welches mit den anderen Konfigurationsinformationen benutzt werden soll.

DAS SPIEL ANHALTEN

Um das Spiel anzuhalten, drücken sie auf P. Alle Aktionen frieren ein und der Bildschirm wird gedimmt. Um weiterzuspielen, drücken Sie erneut auf P.

BILDSCHIRMSCHONER

Wenn Sie die Maus für länger als 5 Minuten nicht bewegen, wird ein automatischer Bildschirmschoner aktiviert und das Spiel angehalten. Um weiterzuspielen, brauchen Sie nur eine beliebige Taste zu drücken oder die Maus zu bewegen.

SCROLLEN

In einigen Teilen des Spiels kann man den Bildschirm scrollen. Diese Möglichkeit kann man ausschalten, indem man die Taste SCROLL LOCK drückt.

SOUND-KARTEN-UNTERSTÜTZUNG

Beneath a Steel Sky unterstützt Roland™, Sound Blaster™ und Ad Lib™ Sound-Karten.

VORWORT DES VORSITZENDEN

DES UNIONSSICHERHEITSRATS

Der Rat ist sehr stolz auf die Leistungen der Sicherheitskräfte bei der Vorantreibung der Interessen der Union. Ihr Kampf gegen staatsfeindliche Bestrebungen ermöglicht die fortlaufende Erholung. Im letzten Jahr sind die Marktanteile trotz der Produktionsbeschränkungen auf Grund von Mineralknappheit weiter gewachsen. Der Erwerb von Asio-City macht die Union zum zweitgrößten der sechs verbliebenen Stadtstaaten und bedeutet die Kapitulation der letzten nicht-korporativen Stadt. Die Qualität der Luft, welche in der die Stadt umschließenden Schutzkuppel recycled wird, wird stetig besser. Die Vorhersagen aus dem letzten Jahrhundert über den sich verschlechternden

Gesundheitszustand der Menschen auf Grund der Vergiftung des Ökosystems haben sich als falsch herausgestellt. Sogar die giftige Luft außerhalb der Kuppel in ‚The Gap‘ hat sich nicht über den Punkt hinaus verschlechtert, an welchem sie menschliches Leben nicht mehr unterstützen würde. Sicherheit war immer die Hauptpriorität in ‚The Gap‘. Nach Präventionsschlägen gegen willkürlich ausgewählte Dörfer in ‚The Gap‘ wurden dann mehr Gemeindesteuerbescheide ausgestellt und die Anzahl der Plünderungsfeldzüge, welche die Wirtschaft schwächen, gesenkt.

Die Hobart Corporation verfährt weiterhin nach der verabscheuungswürdigen Marktstrategie, die Jahrzehnten in der Union abgeschafft wurde. Ihre in Verruf geratenen Methoden bei der Arbeitervertretung und den sozialen Zuschüssen für die ‚Bedürftigen‘ stehen den grundlegenden neo-demokratischen Grundsätzen entgegen, welche nach Beendigung der Feindseligkeiten im großen Euro-Amerikanischen Krieg beschlossen wurden. Seit vor zwanzig Jahren die Kontrolle aller Stadtfunktionen dem LINC-Computersystem übertragen wurden, wird ein entschlossener wirtschaftlicher Krieg geführt und zur Zeit gegen Hobart gewonnen, die ständig versucht haben, die Fundamente unseres Erfolges zu untergraben.

Wir können uns gegenseitig zu einem weiteren erfolgreichen Jahr beglückwünschen. Und, wie immer, seid wachsam, seid auf der Hut.

NAME:

REICH S. COMMANDER

ADRESSE:

BELLE VUE GARDENS, EYRIE 2291

ALTER:

36 JAHRE

LINC STATUS:

5

SPECIAL OPERATIVE NO:

UO88 / H2

Dieses Sicherheitshandbuch müssen Sie ständig bei sich tragen. Es enthält Regeln und Richtlinien, an die Sie sich halten sollten. Zur Zeit überwachte Gegenden und Individuen werden aufgelistet. Updates dieser Listen werden durch die Spezialcode-Dateien in Ihrem LINC Verzeichnis erstellt. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Dateien täglich überprüfen, indem Sie Ihre Spezial-Operationskarte für neue Informationen und Sondereinsatzbefehle benutzen. Sie berichten mittels LINC Kommuniqués an Chief Blazer. Sie werden in Raum 1030 im Sicherheitshauptquartier in Granville Heights stationiert.

EINSATZANWEISUNGEN:

Als Senior LINC-Sicherheitsoffizier ist es Ihre Pflicht, das gesamte Personal von Union City vor Spionage zu schützen. Es ist bekannt, dass Mitarbeiter von Hobart versucht haben, Union City zu infiltrieren. Eine Hauptpriorität ist es, sie zu erkennen und zu eliminieren. Dieses Handbuch enthält eine Auflistung von Wohnblöcken, in denen Aktivitäten von Hobart vermutet werden. Sie sollten engen Kontakt zu Ihren Kollegen in diesen Blöcken aufnehmen. Sie haben Sicherheitsfreigabe zum industriellen Sektor des Eyrie Tower und dem vorstädtischen Sektor, Belle Vue. Sonderstatus-Freigabe kann für Operationen außerhalb der eigentlichen Zuständigkeit beantragt werden. Ihre Einsatzanweisungen sind beigelegt. Weitere Einzelheiten und Aktualisierungen erhalten Sie in Ihrem LINC Verzeichnis.

PRIORITÄT

EINSATZANWEISUNGEN REF: O2/OSS

LINC Status: Hoch – sofort auszuführen

Aufklärungsmission nach ‚The Gap‘, um Robert Overmann nach Union City zurück zu bringen.

Verdächtiger soll lebend gebracht werden. Wiederhole lebend

Lesen Sie aufmerksam die folgenden Hintergrundinformationen.

Subjekt Robert Overmann

Es ist bekannt, dass er von seiner Mutter Ref: VP06/N9 Pierro im Versuch des Überlaufs zu Hobart mitgenommen wurde. Der Motor wurde sabotiert und der Flug endete in ‚The Gap‘ Ref: F9/367, S23/820.

Erste Untersuchungen der Absturzstelle offenbarten ein flaches Grab mit den sterblichen Überresten von Pierro.

Annahme: Subjekt Pierro wurde von Bewohnern aus ‚The Gap‘ beerdigt. Keine Überreste von Kindern wurden am oder im Umkreis des Absturzortes gefunden. Das Überleben von Robert Overmann wird angenommen. Der Absturzort befindet sich an Lokation 01312 Nord 23100 West. Nehmen Sie eine Schwadron mit zum Grab und führen Sie eine vollständige Untersuchung aus. Fahren Sie mit Ihrer Suche in der Umgebung fort, um nach Hinweisen auf Robert Overmann zu suchen. Nach Ihrer Rückkehr nach Union City erstatten Sie Chief Blazer mit Ihrer LINC-Karte Bericht, um weitere Befehle zu erhalten.

VIEL GLÜCK !

WAS PASSIERT IN UNION CITY?

Im Spiel Beneath a Steel Sky schlüpfen Sie in die Haut Robert Foster, der von brutalen Sicherheitskräften entführt und nach Union City gebracht wurde. Das Schicksal von Foster liegt in Ihrer Hand, während er mit Leuten spricht und die umliegende Gegend erkundet, um herauszufinden, warum er in die Stadt gebracht wurde. Zu Beginn des Spiels ist Foster gerade aus dem Wrack des Helikopters entkommen, in dem er entführt wurde. Nun liegt es an Ihnen, sicherzustellen, dass er die Security umgeht, um seine Vergangenheit und seine Bestimmung zu entdecken.

STEUERUNG DES SPIELS

Beneath a Steel Sky wird mittels der Maus gesteuert, die einen Cursor über den Bildschirm bewegt. Indem man auf Objekte oder Charaktere klickt, bringt man Foster dazu, mit diesen zu interagieren. Eine vollständige Beschreibung der verschiedenen Mausfunktionen folgt im Abschnitt Zusammenfassung Spielsteuerung.

BEWEGUNG IN UNION CITY...

Normalerweise kann man Foster bewegen, indem man den Mauszeiger auf bestimmte Gegenden des Bildschirms bewegt und auf eine beliebige Maustaste klickt. Natürlich wird Foster keine Wände herauflaufen oder sich in Gebiete begeben, zu denen er keinen Zugang hat. Wird er von einem anderen Charakter in seiner Bewegung blockiert, wird er versuchen, eine alternative Route zu finden. Der Cursor verwandelt sich in einen großen Pfeil, sobald er über einen möglichen Ausgang bewegt wird. Manchmal kann Foster auch durch Fenster in anschließende Zimmer schauen. Um dies zu tun, machen Sie einen Rechtsklick, wenn sich der Cursor über einem Fenster befindet.

UNTERSUCHUNG UND MANIPULATION VON GEGENSTÄNDEN...

Einige Objekte im Spiel können von Foster untersucht oder benutzt werden. Diese Objekte können durch ihren Namen und den in ein Kreuz wechselnden Cursor (sobald er über den Gegenstand bewegt wird) identifiziert werden. Wenn man linksklickt, untersucht Foster das Objekt. Indem man rechtsklickt, bringt man Foster dazu, den ausgewählten Gegenstand aufzuheben oder ihn zu benutzen oder zu betätigen. Virtual Theatre bietet ein Feature, das automatisch die logischste Art und Weise der Manipulation oder Benutzung eines Gegenstandes auswählt. Klickt man z.B. auf eine geschlossene Tür, nimmt das Programm an, dass Sie diese öffnen wollen (OPEN) (oder eine geöffnete Tür schließen – CLOSE). Im Falle eines Knopfes nimmt es an, dass Sie diesen drücken wollen (PUSH). Aufgesammelte und transportierte Objekte erscheinen in Fosters Inventar. Um das Inventar anzuzeigen, bewegen Sie den Cursor zum oberen Bildschirmrand. Wählen Sie einen Gegenstand aus, indem Sie auf diesen zeigen und dann rechtsklicken. Das ausgewählte Objekt wird markiert, und Sie sind nun in der Lage, den gewählten Gegenstand mit jedem anderen sichtbaren auf dem Bildschirm zu benutzen, inklusive der anderen Gegenstände im Inventar. Das gewählte Objekt kann auch anderen Charakteren angeboten werden.

WORTE IN FOSTER'S MUND LEGEN...

Foster wird in diesem Spiel auf viele seltsame Charaktere treffen. Von diesen kann er mehr über die Stadt herausfinden. Nicht alle von ihnen sind ihm freundlich gesonnen, aber mit Hartnäckigkeit und Glück kann er Verbündete finden, die ihm helfen können. Wird der Cursor über einen anderen Spielcharakter bewegt, wird sein oder ihr Name angezeigt (wenn er dem Spieler bereits bekannt ist). Wenn Sie auf eine der Maustasten klicken, wird Foster mit der gewählten Person sprechen. Normalerweise erhalten Sie eine Auswahl von verschiedenen Textmöglichkeiten, die am oberen Bildschirmrand angezeigt werden. Wählen Sie eine Frage oder Bemerkung aus, indem Sie den Cursor auf die entsprechende Textzeile bewegen und eine beliebige Maustaste klicken.

ZUSAMMENFASSUNG SPIELSTEUERUNG

Keine Panik, es ist einfach! Das Interface (die Benutzeroberfläche) von Virtual Theatre wurde für einfache Benutzung optimiert. Sie können mit den Hintergründen und den Personen, auf die Sie treffen, einfach interagieren, indem Sie die Maus benutzen. Folgen Sie den untenstehenden Beispielen, und Sie sind auf dem richtigen Weg.

SPIELBILDSCHIRM

Wenn das Spiel beginnt, stellt der Cursor Ihrer Maus einen kleinen Pfeil dar. Bewegen Sie den Cursor über die Tür an der rechten Bildschirmseite, ändert er sich in ein Kreuz, neben dem das Wort Tür (DOOR) angezeigt wird. Machen Sie einen Linksklick, damit Foster sich die Tür ansieht. Wenn Sie einen Rechtsklick machen, benutzt Foster die Tür (er versucht, sie zu öffnen). Unglücklicherweise ist sie verschlossen, also müssen Sie zunächst etwas finden, um sie zu öffnen.

CURSOR FORM

Kleiner Pfeil
Kreuz (über einem Objekt)
Großer Pfeil (über Tür)
Kreuz (über einer Person)

LINKSKLICK

Zum Pfeil hinbewegen
Objekt anschauen
Ort verlassen
mit Person sprechen

RECHTSKlick

Zum Pfeil hinbewegen
Objekt benutzen/aufheben
Ort verlassen
mit Person sprechen

INVENTAR-MODUS

Bewegen Sie den Cursor zum oberen Bildschirmrand. Ein Menü erscheint, welches die von Foster transportierten Gegenstände anzeigt. Mit den Gegenständen im Inventar funktioniert die Maus genauso. Wenn Sie auf die Gegenstände zeigen, erfahren Sie, um was es sich handelt. Linksklicken Sie, um eine Beschreibung des Gegenstandes zu erhalten. Rechtsklicken Sie, um den Gegenstand aufzuheben (dieser hängt dann am Cursor). Wenn Sie den Cursor (mit dem ausgewählten Gegenstand) nun über ein anderes Objekt bewegen, wie z.B. die Tür, und eine beliebige Maustaste drücken, wird Foster versuchen, den Inventargegenstand mit dem Hintergrundobjekt/der Person zu benutzen (USE).

CURSOR FORM

Kreuz (über Gegenstand)
Kreuz mit Gegenstand (über Person)
Kreuz mit Gegenstand (über Objekt)

LINKSKLICK

Gegenstand ansehen
Gegenstand geben
Gegenstand m. Objekt nutzen

RECHTSKLICK

Gegenstand aufheben
Gegenstand geben
Gegenstand m. Objekt nutzen

Wenn Sie Foster so dirigieren, dass er etwas unmögliches oder sinnloses versucht (z.B einen Schraubenschlüssel mit einem Sandwich kombinieren), wird er sich umdrehen und mit den Schultern zucken.

STEUERUNGSEINHEIT

Drücken Sie auf F5, um in die Steuerungseinheit zu gelangen. In diesem Bildschirm können Sie Ihre Spielposition speichern und wiederherstellen sowie die Spieleinstellungen Ihrem Geschmack anpassen. Um zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie einfach auf die Taste Button PLAY (SPIELEN).

SPIELE SPEICHERN

Während Sie Beneath a Steel Sky spielen, werden Sie in regelmäßigen Abständen dazu aufgefordert, das Spiel zu speichern. Somit können Sie zu bestimmten Sektionen zurückkehren oder einen anderen Pfad wählen, ohne das Spiel von vorne beginnen zu müssen. Ebenfalls brauchen Sie nicht neu starten, sollten Sie Foster einmal in eine ‚Negative Existenz-Situation‘ bringen. Wenn Sie auf die Taste SAVE (SPEICHERN) klicken, erhalten Sie eine Liste von verschiedenen Speicherplätzen für Ihr Spiel. Diese Liste können Sie durchblättern, indem Sie auf die Pfeile am rechten Rand der Liste klicken. Klicken Sie auf einen der Speicherplätze, um diesen auszuwählen. Dann geben Sie über die Tastatur die entsprechende Beschreibung ein (max.18 Zeichen). Ebenfalls können Sie die Taste BACKSPACE benutzen, um eine Speicherplatzbeschreibung zu löschen oder zu ändern. Klicken Sie dann wieder auf SAVE (SPEICHERN) und danach auf RETURN (EINGABE), um das Spiel zu speichern. Sollten Sie Ihre Meinung ändern und das Spiel nicht speichern wollen, klicken Sie einfach auf CANCEL (ABBRECHEN).

GESPEICHERTE SPIELE WIEDERHERSTELLEN

Klicken Sie auf die Taste RESTORE (WIEDERHERSTELLEN/LADEN), um die aktuelle Liste mit den gespeicherten Spielständen aufzurufen. Klicken Sie dann auf einen der besetzten Speicherplätze, um diesen Spielstand auszuwählen. Drücken Sie RETURN (EINGABE) oder klicken Sie auf RESTORE (WIEDERHERSTELLEN), um ein Spiel zu laden. Sollten Sie Ihre Meinung ändern und doch keinen Spielstand wiederherstellen wollen, klicken Sie einfach auf CANCEL(ABBRECHEN). Bedenken Sie, dass der Spielstand des aktuell gespielten Spiels verloren geht, wenn Sie ein Spiel wiederherstellen.

ANDERE OPTIONEN

Die verbleibenden Buttons und Regler in der Steuerungseinheit ermöglichen es Ihnen, das Spiel zu beenden und zur DOS-Ebene zu wechseln; das Spiel erneut zu starten; zwischen ‚Speech Only (nur Sprachausgabe)‘, ‚Text and Speech(Text- und Sprachausgabe)‘ oder ‚Text Only (nur Textausgabe)‘ auszuwählen und die Musiklautstärke sowie die Spielgeschwindigkeit einzustellen.

SPIEL-TIPPS

Indem Sie mit den Einwohnern von Union City sprechen, erhalten Sie häufig gute Tipps, die Ihnen im weiteren Spielverlauf helfen werden. Auch die Untersuchung von Gegenständen kann Hinweise zu Tage fördern – und Joeys analytische Fähigkeiten können sich als sehr wertvoll erweisen. Wenn Sie nicht mehr weiterkommen, kann es sich als nützlich erweisen, Gebiete der Stadt erneut aufzusuchen, die Sie bereits besucht haben.

WARNUNG!!

DIE NACHFOLGENDEN HINWEISE BEZIEHEN SICH SPEZIELL AUF ABSCHNITT EINS. SIE SOLLEN SPIELERN HELFEN, DIE DIESE ART VON SPIEL NOCH NICHT GESPIELT HABEN.

Um der ersten Wache zu entkommen, müssen Sie die Speiche auf der linken Seite des Simses finden. Benutzen Sie sie, um die Tür auf der rechten Seite zu öffnen. Um einen Schraubenschlüssel zu erhalten, stellen Sie sich auf den Lift und lenken Sie dadurch Hobbins ab. Sobald Sie können, gehen Sie durch seine Werkstatt, dann öffnen Sie den kleinen Schrank links an der Rückwand. Der Schraubenschlüssel wird später sehr nützlich werden, also schnappen Sie ihn sich schnell, bevor Hobbins wiederkommt! Um Joey zum Leben zu erwecken, müssen Sie seine Charakterplatine in die verlassene Roboterhülle unter dem Lift einsetzen. Um den Transport-Roboter zu starten (im Aufzugzimmer), untersuchen Sie diesen und sprechen dann so lange mit Hobbins, bis er Ihnen sagt, was an dem Roboter kaputt ist. Sie können Joey dann sagen, wie er den Roboter reparieren soll. Dies wiederum startet den Lift, sobald der Roboter mit einem Kanister zurückkommt. Während sich der Lift nach unten bewegt, erhalten Sie die Möglichkeit, in den Aufzugsschacht zu klettern. Um dem Ofen zu entkommen, untersuchen Sie den Spalt neben der Tür. Sie können Joey nun befehlen, die Türe zu öffnen.

VIEL GLÜCK.....

PROBLEMLÖSUNG

Beneath a Steel Sky benutzt einen eigenen Speichermanager, der es Ihnen ermöglichen sollte, das Spiel zu starten, ohne Speicherplatz freizumachen oder das Setup Ihres Rechners zu ändern. Der Speichermanager wird Ihr Speicher-Setup scannen und jeglichen Base/Extended/Expanded-Speicherplatz nutzen, den er findet. Wenn es nicht genügend Speicherplatz gibt, weil andere Programme den Speicherplatz belegen, wird er sogar Ihre Festplatte als virtuellen Speicher nutzen. Erhalten Sie jedoch eine Fehlermeldung 'Out of Memory (Nicht genügend Speicher vorhanden)' hat der Speichermanager sein bestes getan, und Sie sollten nun die folgenden Dinge probieren.

- 1: Speicherplatz freimachen, indem Sie alle speicherintensiven Programme entfernen.
 - 2: Speicherplatz freimachen, indem Sie alte, unerwünschte Dateien von der Festplatte löschen.
 - 3: Erstellen Sie eine DOS-Boot-Diskette (Legen Sie eine leere Floppy-Diskette in Ihr Laufwerk ein und schreiben Sie `FORMAT A: /S (RETURN)`).
- Nachdem die Formatierung beendet ist, schalten Sie den Rechner ab und starten ihn dann erneut mit der Boot-Diskette im Laufwerk. Der Rechner startet dann auf einem 'sauberen' System mit maximalem freien Speicherplatz. Sie sollten nun ohne Probleme 'Steel Sky' spielen können.
- Hinweis: Denken Sie daran, Ihren Maustreiber zu starten, bevor Sie 'Steel Sky' laden.

Operation 'Steel Sky'

1.26pm - Lokation 01312 N, 23100 W erreicht. Temperatur 10 °C. Strahlungslevel hoch. Wrackteile identifiziert. Vollständige Untersuchung von Ref: VP06/NP. Pierro. Exhumierter Körper, der als Pierro identifiziert wurde. Bestätige, dass keine sterblichen Überreste von Kindern gefunden wurden.

4.03pm – Untersuche Felsformation, in der eine Wärmequelle entdeckt wurde. Entdeckung von 20 untermenschlichen Siedlern, welche anscheinend an der Gap-Pest leiden. Kein physischer Kontakt aus Angst vor Ansteckung. Siedler konnten keine Informationen geben.

8.44pm – Nach mehreren Stunden Suche kleine Siedlung gefunden. Stammführer deutete an, dass er etwas über jemanden wüsste, der Robert Overmann ähnlich sieht und mit einer Gruppe von Wanderern (Nomaden) im Westen lebt. Trotz weiterer Vernehmung war er nicht in der Lage, genauere Informationen zu geben.

10.23pm – Ortung von Stammeslager. Positive Identifikation des Subjekts durch DNA-Scanner.

10.45pm – Subjekt in Gewahrsam genommen, Rückflug nach Union City begonnen.

11.00pm – Durchführung der letzten Missions-Befehle. Gefangener zeigt Anzeichen der Aggression und muss zeitweise gewaltsam festgehalten werden.

05.32am – Passieren des ersten Richtungsfeuers. Automatische Landungssequenz eingeleitet.

REVOLUTION SOFTWARE LIMITED

Die folgenden Information wurden mittels beträchtlicher Nötigung aus einem widerwilligen, subversivem Element herausgepresst. Diese Gruppierung sollte schnellstmöglich identifiziert und unter strenger Beobachtung gehalten werden.

Revolution Software wurde vor drei Jahren über einem Obstgeschäft in Kingston upon Hull gegründet. Nach ihrer Geburt in der harten Welt der Softwareentwicklung dachte sich die gerade flügge gewordene Firma ein System mit 'Virtual Theatre' aus. Dieses System kreiert eine echte Welt mit echten Charakteren und erlaubt es, einzigartige Features in Grafik-Adventures einzubauen. 'Virtual Theatre' sollte das Gesicht von Grafik-Adventures für immer ändern. Beeindruckt von diesem System kaufte Mirrorsoft – der Publisher, der Robert Maxwell gehört – das erste Produkt 'Lure of Temptress'. Ein Yachtunfall beendete Mirrorsoft – nicht aber Revolution, oder Virtual Theatre. Revolution wechselte die Schiffe und relizenzierte 'Temptress' an Virgin Games.

Der Erfolg ihres ersten Projekts überzeugte Revolution davon, ihre Ambitionen weiter zu vergrößern. Während sie mit dem Comic-Künstler Dave Gibbons arbeiteten, wurde entschieden, damit anzufangen, eine neue Generation von Grafik-Adventures zu kreieren. So entstand der Plan für 'Beneath a Steel Sky'.

Zwei Jahre später waren sie stolz, ihre Arbeit präsentieren zu können – ein bedeutend verbessertes Virtual Theatre-System, das ein Spiel unterstützt, das sechsmal größer als 'Lure of the Temptress' ist. Revolution plant erneut, was von der nächsten Generation der Computerspiele erwartet werden kann. Grafiktechnologie auf dem höchsten Stand wird benutzt, Bilder mit Hilfe fortschrittlicher Kino-Technologie darzustellen. Mit der Unterstützung vom British Department of Trade and Industry wird künstliche Intelligenz der Spitzenklasse geschrieben, um in zukünftige Spiele eingebaut zu werden.

SEIEN SIE WACHSAM! DIE REVOLUTION HAT GERADE ERST BEGONNEN

Ihnen sollte bewusst sein, dass die folgenden Hobart-Agenten vermutlich Software geschrieben haben, die Union City und seine Sicherheitskräfte in einem unvoreilhaften Licht erscheinen lassen.

TERMINIEREN SIE JEDES DIESER SUBJEKTE IN SICHTWEITE:

Spiel-Design - Charles Cecil,
Dave Cummins, Dan Marchant & Dave Gibbons

Drehbuch - Dave Cummins

V T Systemkonzept - Charles Cecil,
Tony Warriner, Dave Sykes und Dan Marchant

V T Systemdesign - Tony Warriner

V T System 2.0 Implementierung - Dave Sykes & Tony Warriner

Programmierung - David Sykes, Tony Warriner & James Long

Comics - Dave Gibbons

Hintergründe - Dave Gibbons

Hintergrundbilder - Les Pace und Steve Ince

Computer-Grafiken & Animation - Stephen Oades,
Adam Tween, Paul Humphreys & Steve Ince

Musik - Dave Cummins

Musik-Umsetzung & Soundeffekte - Tony Williams

Qualitätssicherung - D. Marchant, J. Wright,
P. Coppins, R. Hewison, A. Phelan, J. Martin

Produktionsassistenten - Aron Phelan, Peter Hickman

Handbuch - Noirin Carmody, Dave Cummins und Charles Cecil

Produzent - Daniel Marchant

Directed - Charles Cecil

Verpackungsdesign - Root Associates

Logistik - Catherine Spratt, Robert Mc Grath,
Rosemarie Dalton, Rizwan Khan, Matthew Walker

KUNDENDIENST:

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tips und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 11:00 – 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 – 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 – 19:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 – 554938 (0,24 DM/Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.