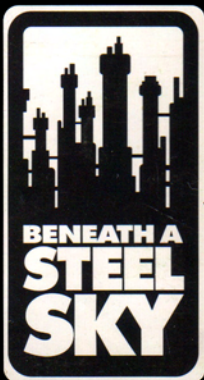
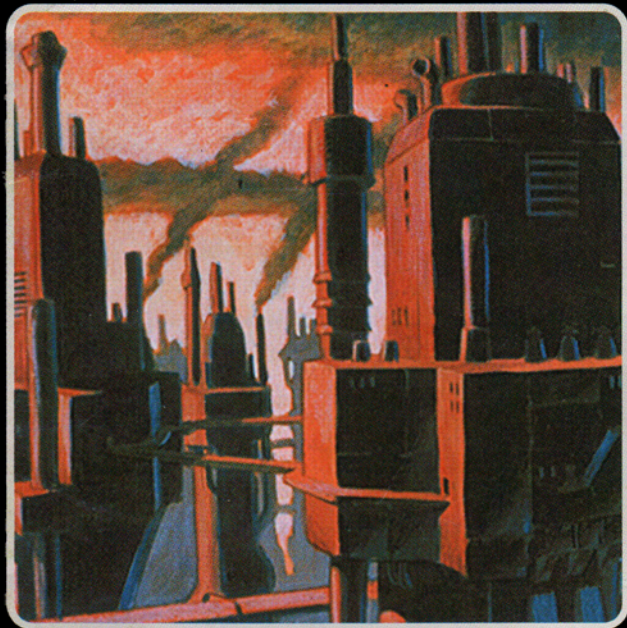


AMIGA CD³²

Commodore



Virgin



ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH



CONTENTS

ENGLISH

CHAIRMAN'S FOREWORD	2
REICH S. COMMANDER	3
BRIEFING NOTES	4
CREDITS	11

FRANCAIS

AVANT-PROPOS DU PRÉSIDENT	12
COMMANDEUR S. REICH	13
BRIEFING	14
CRÉDITS	21

DEUTSCH

VORWORT DES RATSvorsitzenden	22
REICH S. COMMANDER	23
EINSATZBEFEHL	24
CREDITS	31

FOREWORD BY THE CHAIRMAN OF THE UNION SECURITY COUNCIL

The council is proud of the achievement of the security forces in promoting the interests of the Union Group. It is your fight against subversion that has allowed continued recovery.

Over the last year market share has again increased despite production restrictions due to mineral shortages. The acquisition of Asio-City makes the Union Group the second largest of the six remaining city states and represents the capitulation of the last non corporate city.

The quality of the air being re-cycled within the protection dome that encases the city continues to improve. The predictions made last century about deteriorating public health due to ecological poisoning has been proved to be untrue. Even the toxic air outside the dome in 'the Gap' has not deteriorated beyond the point of supporting human life.

Security in the Gap has been a top priority. After pre-emptive strikes against random Gap villages, there has been a marked increase in community taxation receipts and a reduction in economically damaging 'scavenging' raids.

The Hobart corporation continues the abhorrent market policies eradicated decades ago in the Union Group. Their discredited policies of labour representation and social benefits for the 'needy' contradicts the basic neo democratic principles agreed on cessation of hostilities of the Great Euro-American war. Since the LINC computer system was assigned control of all city functions twenty years ago, a determined economic war has been waged, and is being won, against Hobart which has consistently sought to undermine the foundations of our success.

We can congratulate ourselves on another successful year. And, as always, be vigilant, be alert.

**NAME:**

REICH S. COMMANDER

ADDRESS:

BELLE VUE GARDENS, EYRIE 2291

AGE:

36 YEARS

LINC STATUS:

5

SPECIAL OPERATIVE NO:

UO88 / H2

This Security Manual is to be carried by you at all times. It provides you with rules and guidelines to which you should adhere. Areas and suspects currently under surveillance are listed. Additions to the lists will be made via the special code files in your LINC directory. Ensure that you check your files daily using your Special Operative card for new information and special mission orders. You will report to Chief Blazer through LINC communiqués.

You will be based at Security Headquarters in Granville Heights Room 1030.

BRIEFING NOTES:

As Senior LINC Security Officer you are responsible for the protection of all Union City personnel from external espionage. It is known that Hobart personnel have attempted to infiltrate Union City and their identification and elimination is a top priority. This manual includes a list of blocks, with their reference number, in which Hobart activities are suspected. You should liaise closely with your counterparts in these blocks.

You have security clearance in the Industrial sector of Eyrie Tower and the suburban sector, Belle Vue. Special status clearance may be requested for operations outside immediate jurisdiction.

Briefing documents for your orders are included. Further details and updates are available from your LINC directory.

PRIORITY

BRIEFING NOTES REF: O2/OSS

LINC status: High - to be executed immediately.

Reconnaissance mission to gap to return Robert Overmann to Union City. Suspect to be returned alive. Repeat alive.

Read the following background information carefully. Subject Robert Overmann known to have been taken by mother Ref: VP06/N9 Pierro in bid to defect to Hobart. Engine sabotaged and flight terminated in Gap Ref: F9/367, S23/820. Initial inspection at crash site revealed a shallow grave containing the remains of Pierro. Presume subject Pierro buried by Gap people. No infant remains found in or around the crash site. Robert Overmann survival assumed. Crash site at location 01312 north 23100 west. Take a squadron to the grave site and carry out a full inspection. Proceed to search surrounding area for possible leads to Robert Overmann.

On return to Union City report to Chief Blazer using your LINC card for further instruction.

GOOD LUCK !

WHAT IS GOING ON IN UNION CITY?

In Beneath a Steel Sky you take the role of Robert Foster, abducted by brutal Security forces and brought to Union City. Foster's fate is in your hands as he talks to people and explores the area around him in an attempt to discover why he was brought to the City. At the start of the game Foster has escaped from the wreck of the helicopter in which he was kidnapped. Now it is up to you to ensure that he eludes Security in order to discover his past and his destiny.

CONTROLLING THE GAME

Beneath a Steel Sky is played using the mouse to move a cursor about the game screen. Clicking on objects or characters will cause Foster to interact with them. A full description of how to use the mouse to tell the computer what you want to do is shown below in Game Control Summary.

MOVING ABOUT IN UNION CITY...

Normally, Foster can be moved by pointing the cursor at certain areas on the screen and clicking either of the mouse buttons. Obviously, Foster will not walk up walls or to areas to which he has no access. If he is blocked by another character while moving he will attempt to find an alternative route.

The cursor will change to a large arrow when positioned over a possible exit. Occasionally, Foster may be able to look through windows to adjoining rooms. This is done by clicking the RIGHT button while the cursor is over a window.

EXPLORING AND MANIPULATING ITEMS...

Certain objects in the game may be examined or used by Foster. These objects will be identified by their name and the cursor will change to a cross when over them. Pressing the LEFT button will cause Foster to examine the object. Pressing the RIGHT button will prompt Foster to pick up an object, or to attempt to use or operate the selected object. Virtual Theatre has a feature which automatically selects the most logical manner in which an object can be used or manipulated. For instance, if you click on a closed door the program assumes that you wish to OPEN it (or CLOSE an open door), or in the case of a button, that you want to PUSH it.

Objects which are picked up and carried will appear in Foster's inventory. To display the inventory move the cursor to the top of the screen. Select an item by pointing at it and clicking the RIGHT button. The selected object will be highlighted and you are now able to use that item on any other visible object on screen, including other objects in the inventory. The selected object can also be offered to other characters.

PUTTING WORDS INTO FOSTER'S MOUTH...

Foster will meet many strange characters in the game, and from them he can find out more about the City. Not all of them will be friendly, but with perseverance and luck he may find allies who will help him.

When the cursor is moved over another character in the game, his or her name will be displayed (if known by the player). Clicking either mouse button will prompt Foster to talk to the selected character. Usually, you will have a choice of text which is displayed at the top of the screen. Select a question or remark by pointing the cursor at the line of text and click either mouse button.

GAME CONTROL SUMMARY

Don't panic, it's easy! The Virtual Theatre interface has been designed to be easy to use. You can interact with the backgrounds and people you meet easily and simply using your mouse. Follow the example shown below and you are on your way.

GAME SCREEN

When the game starts your mouse pointer will be a SMALL ARROW. Move the pointer over the door on the right hand side of the screen and it will change into a CROSS with the word DOOR next to it. Press the LEFT BUTTON and Foster will look at the door. Press the RIGHT BUTTON and Foster will use the door (try to open it). Unfortunately it's locked so you will have to find something to open it with.

CURSOR SHAPE	LEFT MOUSE	RIGHT MOUSE
Small arrow	Walk to pointer	Walk to pointer
Cross (over an object)	Look at object	Use/pick up object
Large Arrow (over doorway)	Exit the location	Exit the location
Cross (over a person)	Talk to person	Talk to person

INVENTORY MODE

Move the pointer to the top of the screen and a bar will drop down showing the items Foster is carrying. The mouse works in the same way with the items in the inventory. Pointing at them will reveal what they are. Press the LEFT BUTTON and you will get a description. Press the RIGHT BUTTON and you will pick up the item (it will be attached to the pointer). If you now move the pointer (with the item) over an object like the door and then click either button Foster will attempt to USE the inventory object on the background object/person.

CURSOR SHAPE	LEFT MOUSE	RIGHT MOUSE
Cross (over an item)	Look at item	Pick up item
Cross with item (over person)	Give item to person	Give item to person
Cross with item (over object)	Use item on object	Use item on object

If you direct Foster to attempt something impossible or pointless (using a Spanner on a Sandwich) he will turn and shrug his shoulders.

CONTROL PANEL

Press F5 to access the control panel. From this screen you can save and restore your position in the game, and change the game settings to your preference. To return to a game in progress, click on the PLAY button.

SAVING GAMES

As you play Beneath a Steel Sky you are advised to save your game at regular intervals. That way, if you want to backtrack to a certain section and choose a different path, or if you have been careless enough to get Foster into a "negative existence situation", you need not play the whole game from the beginning.

Clicking on the SAVE button will display a list of slots in which you can save your position. This list can be scrolled by clicking on the up or down arrows to the right of the list. Click on one of the slots in order to select it, then use the keyboard to describe the current save (maximum of 18 characters). You may also use BACKSPACE to erase or rename a slot description. Click again on the SAVE button or press RETURN to save the game. If you change your mind and do not wish to save, click on the CANCEL button.

RESTORING SAVED GAMES

Click on the RESTORE button to display the current list of saved games, then click on one of the occupied slots to select it. Press RETURN or click on RESTORE to load a game. If you change your mind and do not wish to restore a game, click on the CANCEL button.

Remember when restoring a game that the current game in progress will be lost.

OTHER OPTIONS

The remaining buttons and sliders on the control panel enable you to Quit the game and exit to DOS, Restart the game, Change between 'Speech Only', 'Text and Speech' or 'Text Only', adjust music volume and the speed of the game.

PLAYING TIPS

Talking to the inhabitants of Union City will often provide clues which will help your progress. Examining objects may also provide clues - and Joey's analytical skills may prove of use.

If you are totally stuck, it may prove useful to return to areas of the City which you've already visited.

WARNING!!

**THE FOLLOWING HINTS ARE SPECIFIC TO SECTION ONE.
THEY ARE INTENDED TO AID PLAYERS WHO ARE NEW TO THIS TYPE OF GAME.**

To escape the first guard, get the rung from the left hand side of the ledge and use it to open the door on the right.

To obtain a spanner, stand on the lift to distract Hobbins. As soon as you can, walk through to his workshop and open the small cupboard on the left of the back wall. The spanner will be a very useful item later in the game, so grab it quick before Hobbins returns!

To get Joey up and running you must insert his character board into the discarded robot shell below the lift.

To start the transporter robot in the lift room, examine it then talk to Hobbins until he tells you what is wrong with the robot. You will then be able to tell Joey to mend the robot. This in turn will cause the lift to start running when the robot returns with a canister. As the lift descends you will be able to climb into the lift shaft.

To escape from the furnace, examine the slot beside the door. You will then be able to instruct Joey to open the door.

GOOD LUCK.....

TROUBLE SHOOTING

Beneath a Steel Sky uses a custom memory manager which should enable you to run the game without having to alter your machine set up or free up base memory. The memory manager will scan your memory set up and use any Base/Extended/Expanded memory it finds. If there is insufficient memory, because you have other programs running in memory, it will even use your hard drive as 'Virtual Memory'.

If the game gives an error message 'Out of Memory', then the memory manager has tried its best but you will need to do one of the following;

- 1: Free memory by removing any memory resident programs.
- 2: Free space on your hard drive by deleting old UNWANTED files.
- 3: Create a DOS boot disk. (Insert a blank floppy disk into your drive and type `FORMAT A:\S (RETURN)`. Once formatting is complete, switch off your machine and switch on with the boot disk in the drive. The machine will start with a 'clean' system that has maximum free memory. You should now be able to play 'Steel Sky' without problems. Note: Remember to run your mouse driver before loading 'Steel Sky'.

CUSTOMER SERVICES

In the case of faulty disks you should return **ONLY** the disks to Customer Services Department, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH with a covering letter containing your name, address and details of the fault.

If you encounter technical problems with Beneath A Steel Sky you should write to the above address or call the technical support line on 081-964 9361 between the hours of 10.00am to 1.00pm and 2.00pm until 5.00pm. Please have full details of your machine configuration and the problem you are encountering with you when you call.

You should be aware that the following Hobart Agents are believed to have written software that casts Union City and her Security Services in an unfavourable light.

THEY ARE:

Game Design - Charles Cecil,
Dave Cummins, Dan Marchant & Dave Gibbons
Script - Dave Cummins

V T System Concept - Charles Cecil,
Tony Warriner, Dave Sykes and Dan Marchant

V T System Design - Tony Warriner

V T System 2.0 Implementation - Dave Sykes & Tony Warriner

Programming - David Sykes, Tony Warriner & James Long

Comic - Dave Gibbons

Backgrounds Screens - Dave Gibbons

Background paintings - Les Pace and Steve Ince

Computer graphics & animation - Stephen Oades,
Adam Tween, Paul Humphreys & Steve Ince

Music - Dave Cummins

Music conversion & sound effects - Tony Williams

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

Assistant Producers - Aron Phelan, Peter Hickman

Manual - Noirin Carmody, Dave Cummins and Charles Cecil

Produced - Daniel Marchant

Directed - Charles Cecil

Packaging Design - Root Associates

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

TERMINATE ANY SUSPECT ON SIGHT.

AVANT-PROPOS DU PRÉSIDENT DU CONSEIL DE SÉCURITÉ D'UNION CITY

Le conseil est fier des accomplissements des forces de sécurité pour la promotion des intérêts du groupe de l'Union. C'est grâce à votre combat incessant contre la subversion que nous avons pu progresser en permanence.

L'an dernier, nos parts de marché ont augmenté, et ce malgré les restrictions de production provoquées par la pénurie de minerai. L'acquisition d'Asio City fait du groupe de l'Union le second des six états-cités du monde, et marque la capitulation de la dernière ville n'appartenant pas à une corporation.

La qualité de l'air recyclé dans le dôme de protection ne cesse de s'améliorer. Les prédictions du siècle dernier, qui envisageaient la détérioration de la santé de la population à cause des pollutions écologiques, se sont avérées fausses. Même l'air toxique en dehors du dôme, dans le "Ravin", n'a pas été pollué au point d'empêcher la survie humaine.

La Sécurité dans le Ravin a toujours été une de nos priorités. Après des raids préventifs sur des villages du Ravin pris au hasard, les reçus de taxes de la communauté ont augmenté de manière sensible, et le nombre d'attaques "sauvages" affectant notre économie est aujourd'hui largement inférieur.

La corporation Hobart poursuit ses politiques de marketing détestables, éliminées il y a déjà plusieurs décennies au sein du groupe de l'Union. Leur politique douteuse de représentation des travailleurs et d'avantages sociaux pour les "nécessiteux" est en contradiction avec les principes de base de la néo-démocratie, mise en place après la fin de la Grande Guerre Euro-Américaine. Depuis que le système informatique LINC a été chargé du contrôle de toutes les fonctions de la cité, il y a vingt ans de cela, une guerre économique a été déclenchée. Nous allons gagner cette guerre contre Hobart, qui a constamment cherché à saper les fondations de notre succès.

Nous pouvons nous féliciter pour une autre année pleine de réussites. Et, comme toujours, soyez vigilants, soyez toujours prêts.



NOM:
COMMANDEUR REICH S.

ADRESSE:
JARDINS DE BELLE VUE, EYRIE 2291

AGE:
36 ANS

STATUT LINC:
5

N° D'AGENT SPECIAL:
UO88 / H2

Vous devez garder ce Manuel de la Sécurité sur vous en permanence. Il contient des règles et des principes auxquels vous devez adhérer. Les secteurs et les suspects sous surveillance sont indiqués. Les informations supplémentaires pour les listes seront transférées via les fichiers codés spéciaux de votre répertoire LINC. N'oubliez pas de vérifier vos fichiers tous les jours grâce à votre carte d'Agent Spécial, pour recevoir de nouvelles informations et vos ordres de mission. Vous ferez votre rapport au Chef Blazer via le réseau de communications LINC.

Vous serez basé au Quartier Général de Granville Heights, Pièce 1030.

BRIEFING:

En tant qu'officier supérieur de la Sécurité de LINC, vous êtes responsable de la protection de tout le personnel d'Union City en cas d'espionnage extérieur. Nous savons que des agents en provenance d'Hobart ont tenté de s'infiltrer dans Union City. Leur identification et leur élimination sont absolument prioritaires. Ce manuel comprend une liste de blocs accompagnés d'un numéro de référence, où nous suspectons la présence d'activistes d'Hobart. Dans ces secteurs, vous devez rester en permanence en liaison avec vos collègues.

Vous pouvez opérer librement dans le secteur industriel de la Tour Eyrie et dans le secteur de Belle Vue. Vous devez demander une modification spéciale de statut pour pouvoir opérer en dehors de votre juridiction.

La Fondation Sociale des Services de Sécurité est financée par les firmes dont les publicités figurent dans ce manuel. Vous devez vous souvenir de leur générosité et ne jamais l'oublier dans l'exercice de vos fonctions.

PRIORITE

BRIEFING REF: O2/OSS

Statut LINC: Prioritaire - Exécution immédiate

Mission de reconnaissance dans le Ravin pour ramener Robert Overmann à Union City. Le suspect doit être ramené vivant. Je répète. Vivant.

Lisez attentivement les informations suivantes. Le sujet Robert Overmann a été emporté par sa mère Ref:VP06/N9 Pierro pour tenter de rejoindre Hobart. Moteur saboté et vol achevé dans le Ravin Ref: F9/367, S23/820. L'inspection initiale sur le site du crash a révélé une petite tombe contenant les restes de Pierro. Le sujet Pierro est présumé avoir été enterré par les habitants du Ravin. Aucune trace ou restes d'enfant ni sur le site, ni dans les environs. Nous supposons que Robert Overmann est toujours en vie. Site du crash aux coordonnées 01312 Nord et 23100 Ouest. Emmenez un escadron sur le site du crash et procédez à une inspection minutieuse. Fouillez les environs pour trouver une piste qui nous mène à Robert Overmann.

Lorsque l'analyse DNA aura été confirmée, ramenez immédiatement Overmann à Union City. Éliminez toute trace de l'existence d'Overmann dans le Ravin.

Une fois revenu à Union City, utilisez votre carte LINC pour de plus amples instructions, et faites votre rapport au Chef Blazer.

BONNE CHANCE!

QUE SE PASSE-T-IL A UNION CITY?

Dans Beneath a Steel Sky, vous jouez le rôle de Robert Foster, qui a été capturé par les Services de Sécurité, qui l'ont ramené à Union City. Le destin de Foster sera ensuite entre vos mains. Vous discuterez avec divers personnages et explorerez les environs pour découvrir pourquoi Foster a été ramené à Union City. Au début du jeu, Foster parvient à s'échapper de l'épave de l'hélicoptère qui le ramenait vers la ville. A vous de faire en sorte qu'il échappe à la Sécurité, pour pouvoir découvrir quel est son destin, mais aussi son passé.

CONTROLES DU JEU

Dans Beneath a Steel Sky, vous utiliserez la souris pour déplacer le curseur sur l'écran. Si vous cliquez sur les objets ou les personnages, Foster pourra dialoguer ou effectuer certaines actions. Pour une description complète des commandes à la souris, consultez le paragraphe "Résumé des commandes du jeu".

LES DEPLACEMENTS DANS UNION CITY...

Pour déplacer Foster, il vous suffit généralement de placer le curseur sur certaines zones de l'écran, et de cliquer sur l'un des deux boutons de la souris. Evidemment, Foster ne pourra pas grimper aux murs ou entrer dans des endroits où il n'a pas accès. S'il est bloqué par un autre personnage lorsqu'il se déplace, il se débrouillera pour le contourner.

Le curseur prend la forme d'une flèche lorsqu'il passe sur une sortie possible. Dans certains endroits, Foster pourra regarder par des fenêtres ou des grilles pour voir ce qui se passe dans d'autres pièces. Dans ce cas, cliquez sur la fenêtre ou la grille avec le bouton DROIT de la souris.

EXPLORATION ET MANIPULATION DES OBJETS...

Foster peut examiner et/ou utiliser certains objets du jeu. Ils seront identifiés par leur nom, et le curseur se transformera en croix lorsque vous passerez dessus. Pour examiner un objet, cliquez sur le bouton GAUCHE de la souris. Pour le prendre, cliquez sur le bouton DROIT. Le système de jeu du Théâtre Virtuel sélectionne automatiquement la manière la plus logique d'utiliser ou de manipuler un objet. Par exemple, si vous cliquez sur une porte fermée, le programme pensera que vous voulez l'OUVRIRE (ou la FERMER si elle est ouverte). Si vous cliquez sur un bouton, il en déduira que vous voulez APPUYER dessus.

Les objets récupérés seront affichés dans l'inventaire de Foster. Pour voir cet inventaire, déplacez simplement le curseur de la souris vers le haut de l'écran. Pour sélectionner un objet, cliquez dessus avec le bouton DROIT de la souris. Vous pourrez ensuite déplacer et utiliser cet objet avec autre chose, y compris les objets de votre inventaire. Vous pouvez également offrir des objets aux personnages du jeu.

COMMENT FAIRE PARLER FOSTER...

Foster rencontrera de nombreux personnages bizarres dans ce jeu, et ils pourront lui en apprendre plus sur la ville. Ils ne seront pas tous amicaux, mais, avec un peu de chance et en persévérant, vous parviendrez à trouver des alliés prêts à vous aider.

Lorsque vous placez le curseur sur un personnage, son nom est affiché (si vous le connaissez). Pour parler au personnage, cliquez sur un des boutons de la souris. Un certain nombre de phrases seront affichées en haut de l'écran. Cliquez ensuite simplement sur la phrase de votre choix.

RESUME DES COMMANDES DU JEU

Ne paniquez pas! C'est très facile! L'interface du Théâtre Virtuel a été conçue pour être très simple à utiliser. Vous pouvez effectuer des actions avec les éléments du décor ou dialoguer avec les personnages d'un simple clic de souris. Suivez les exemples ci-dessous et vous n'aurez aucun mal à vous diriger.

ECRAN DE JEU

Au début du jeu, le pointeur de la souris aura la forme d'une PETITE FLECHE. Déplacez cette flèche sur la porte, à droite de l'écran: elle se transformera en CROIX, et le mot PORTE sera affiché sur l'écran. Pour que Foster examine la porte, cliquez dessus avec le bouton GAUCHE de la souris. Pour utiliser la porte (essayer de l'ouvrir), cliquez sur le bouton DROIT de la souris. Malheureusement, elle est fermée. Vous devez trouver quelque chose qui vous permette de l'ouvrir.

FORME DU CURSEUR	BOUTON GAUCHE	BOUTON DROIT
Petite flèche	Marcher vers le pointeur	Idem
Croix (sur un objet)	Examiner l'objet	Utiliser ou prendre l'objet
Grosse flèche (sur une porte)	Sortir	Idem
Croix (sur une personne)	Parler	Idem

INVENTAIRE

Déplacez le pointeur de la souris vers le haut de l'écran pour faire apparaître l'inventaire de Foster. La souris fonctionne de la même manière pour tous les objets, y compris ceux de votre inventaire. Pour voir la description de l'objet, cliquez dessus avec le bouton GAUCHE de la souris. Pour le prendre, cliquez sur le bouton DROIT. Le curseur prendra alors la forme de l'objet. Déplacez alors cet objet sur un autre, par exemple une porte, et cliquez sur un des deux boutons de la souris. Foster essaiera d'UTILISER l'objet choisi dans sons inventaire avec l'objet ou le personnage sur l'écran de jeu.

FORME DU CURSEUR	BOUTON GAUCHE	BOUTON DROIT
Croix (sur un objet)	Examiner l'objet	Prendre l'objet
Objet (sur un personnage)	Donner l'objet au personnage	Donner l'objet au personnage
Objet (sur un autre objet)	Utiliser les deux objets	Utiliser les deux objets

Si vous demandez à Foster de faire quelque chose d'impossible ou d'inutile (par exemple utiliser la clef sur le sandwich), il se tournera vers vous et haussera les épaules.

PANNEAU DE CONTROLE

Appuyez sur la touche F5 pour accéder au panneau de contrôle. Cet écran vous permet de sauvegarder et de recharger des parties, et de modifier certaines options du jeu. Pour revenir à la partie en cours, cliquez sur le bouton JOUER.

SAUVEGARDES

Nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement la partie en cours lorsque vous jouerez à Beneath a Steel Sky. Vous pourrez ainsi revenir à un point précis du jeu et essayer une autre manière de progresser. De plus, si vous avez malencontreusement bloqué Foster dans une situation sans issue, vous n'aurez pas à recommencer le jeu depuis le début.

Cliquez sur le bouton SAUVER pour accéder à la liste des emplacements de sauvegarde. Pour faire défiler la liste, cliquez sur les flèches de défilement. Cliquez sur l'emplacement de sauvegarde de votre choix, et entrez le nom de la partie sauvegardée (18 caractères maximum). Vous pouvez également utiliser la touche Backspace pour corriger ou effacer un nom. Cliquez à nouveau sur le bouton SAUVER ou appuyez sur la touche Return pour sauvegarder la partie en cours. Pour annuler l'opération, cliquez sur le bouton ANNULER.

CHARGEMENT DES SAUVEGARDES

Cliquez sur le bouton CHARGER pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Cliquez ensuite sur le nom de la sauvegarde de votre choix et appuyez sur la touche Return, ou cliquez sur CHARGER, pour confirmer. Pour annuler l'opération, cliquez sur le bouton ANNULER. N'oubliez pas que la partie en cours sera remplacée par la sauvegarde rechargée.

AUTRES OPTIONS

Les touches sur le panneau de contrôle vous permettent de quitter le jeu et revenir au DOS, recommencer le jeu, changer entre Voix Seules/Texte et Voix/Texte seul, et d'ajuster le volume de la musique et la vitesse du jeu.

CONSEILS POUR LE JEU

Les dialogues avec les habitants d'Union City vous donneront souvent des indices pour progresser dans le jeu. L'examen des objets peut également révéler des choses intéressantes.

N'oubliez pas non plus que les analyses techniques de Joey peuvent être très instructives. Si vous êtes vraiment bloqué(e), essayez de revenir dans les endroits du jeu que vous connaissez déjà.

AVERTISSEMENT!

**LES ASTUCES CI-DESSOUS PERMETTENT DE RESOUDRE LA
PREMIERE PARTIE DU JEU. ELLES SONT DESTINEES AUX JOUEURS QUI
NE CONNAISSENT PAS ENCORE CE TYPE DE JEU.**

Pour échapper au premier garde, prenez la barre de métal à gauche de l'écran, et utilisez-la sur la porte de droite.

Pour récupérer une clef plate, marchez sur l'élévateur pour faire sortir Hobbins. Allez ensuite le plus vite possible dans son atelier, et ouvrez le petit placard, au fond à gauche, sous les appareils. La clef est un objet très utile pour le jeu, prenez-la vite avant le retour d'Hobbins!

Pour remettre Joey en marche, vous devez brancher son circuit imprimé dans la vieille carcasse de robot, dans la salle de l'élévateur. Pour activer le robot transporteur, examinez-le, puis parlez à Hobbins jusqu'à ce qu'il vous dise pourquoi il est en panne. Vous pourrez ensuite demander à Joey d'intervenir pour le réactiver. Lorsque le robot reviendra avec un container, il activera l'élévateur. Lorsque l'élévateur descendra, vous pourrez vous glisser à l'étage inférieur en passant par le trou.

Pour sortir de la pièce du four, examinez la petite fente dans le mur, à côté de la porte. Vous pourrez ensuite demander à Joey d'ouvrir la porte.

BONNE CHANCE...

PROBLEMES

Beneath a Steel Sky utilise un gestionnaire de mémoire spécifique qui devrait vous permettre de lancer le jeu sans avoir à reconfigurer la mémoire de votre système. Ce gestionnaire de mémoire examinera votre système et utilisera la mémoire (conventionnelle, étendue ou paginée) qu'il détectera. Si vous manquez de mémoire à cause d'autres programmes résidents, il utilisera même le disque dur en tant que "mémoire virtuelle".

Si le programme vous renvoie un message d'erreur "Out of memory", cela signifie que le gestionnaire ne peut pas trouver assez de mémoire. Essayez l'une des solutions suivantes:

1. Libérez de la mémoire en désactivant les programmes résidents (TSR) inutiles.
2. Libérez de l'espace sur votre disque dur en effaçant des fichiers INUTILES.
3. Créez une disquette système (placez une disquette vierge dans le lecteur A, entrez format A:\S et appuyez sur la touche Return). Lorsque la disquette est formatée, éteignez votre ordinateur, puis rallumez-le en laissant la disquette dans le lecteur. Votre système démarrera avec une configuration "propre", avec le maximum de mémoire disponible. Vous devriez ensuite pouvoir jouer à Beneath a Steel Sky sans le moindre problème.

Remarque: N'oubliez pas de lancer votre gestionnaire de souris avant de jouer à Beneath a Steel Sky.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Hotline: (16.1)48.42.07.39 du Lundi au Vendredi (10h00/12h00 - 14h00/16h00). Minitel: 3615 VIRGIN GAMES. Nouveautés - Catalogues - Trucs & Astuces - SOS. Solutions complètes - Petites Annonces - Jeux. SUR 3615 VIRGIN GAMES, GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX EN PARTICIPANT A DEUX CONCOURS PERMANENTS!

Vous devez savoir que les agents d'Hobart indiqués ci-dessous sont soupçonnés d'avoir développé des logiciels qui montrent le Conseil et Union City sous un jour défavorable.

LES VOICI:

Conception du jeu - Charles Cecil,
Dave Cummins, Dan Marchant & Dave Gibbons
Script - Dave Cummins

Conception du système VT (Théâtre Virtuel) - Charles Cecil,
Tony Warriner, Dave Sykes and Dan Marchant
Implémentation du système VT 2.0 - Dave Sykes & Tony Warriner

Programmation - David Sykes, Tony Warriner & James Long

BD - Dave Gibbons
Graphismes - Dave Gibbons
Décor - Les Pace and Steve Ince
Infographie & animations - Stephen Oades,
Adam Tween, Paul Humphreys & Steve Ince

Musique - Dave Cummins
Conversion musique & effets sonores - Tony Williams

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

Assistants de production - Aron Phelan, Peter Hickman

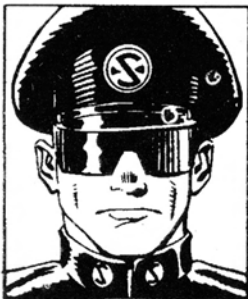
Manuel - Noirin Carmody, Dave Cummins and Charles Cecil
Adaptation Française - Art Of Words

Produit par - Daniel Marchant
Dirigé par - Charles Cecil

Conception de l'emballage - Root Associates

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

ELIMINEZ À VUE TOUT SUSPECT RENCONTRÉ

**NAME:**

REICH S. COMMANDER

ADRESSE:

BELLE VUE GARDENS, HORSTTUM 2291

ALTER:

36 JAHRE

LINC-STATUS:

5

SPEZIALEINSATZ NR.:

UO88 / H2

Diese Sicherheitsanweisung muß immer mitgeführt werden. Sie beinhaltet die Richtlinien und Gesetze, an die Sie sich zu halten haben. Es werden alle Gebiete und verdächtige Personen, die unter Beobachtung stehen, aufgeführt. Ergänzungen zu dieser Liste finden Sie in den Spezialcodedateien in Ihrem LINC-Verzeichnis. Achten Sie darauf, Ihre Dateien täglich nach neuen Informationen und besonderen Anweisungen mit Ihrer Spezialeinsatzkarte zu überprüfen. Sie werden Chief Blazer unterstellt. Treten Sie mit ihm über LINC-Kommunikation in Verbindung.

Sie werden im Hauptquartier des Sicherheitsdienstes, Granville Anhöhe Raum 1030, stationiert.

EINSATZBEFEHL:

Als ranghöchster Offizier vom LINC-Sicherheitsdienst sind Sie für den Schutz und die Spionageabwehr des gesamten Personals von Union City verantwortlich. Wir haben Informationen darüber, daß Hobart-Agenten im Begriff sind, Union City zu infiltrieren. Ihre Entlarvung und Eliminierung genießt oberste Priorität. Dieses Dokument beinhaltet eine Liste von Gebieten und ihren Referenznummern, wo Aktivitäten von Hobart-Agenten vermutet werden. Nehmen Sie in diesen Gebieten umgehend mit dem Ihnen zugeteilten Verbindungsmann Kontakt auf.

Sie bekommen eine Unbedenklichkeitserklärung für den industriellen Sektor im Horsturm und den Vorortsektor Belle Vue. Eine spezielle Unbedenklichkeitserklärung für Operationen außerhalb des Zuständigkeitsbereichs kann gesondert beantragt werden.

Die Anweisungen für Ihren Einsatz sind diesem Dokument beigelegt. Weitere Einzelheiten und Ergänzungen finden sich in Ihrem LINC-Verzeichnis.

Der Sozialverein des Sicherheitsdienstes wird von den Firmen, die in dieser Sicherheitsanweisung werben, finanziell unterstützt. Deren Großzügigkeit sollte im Falle eines Einsatzes nicht vergessen und entsprechend berücksichtigt werden.

ANGELEGENHEIT VON ÄUSSERSTER DRINGLICHKEIT

EINSATZBESPRECHUNG NR.: 02/OSS

LINC-Status: Hoch - Umgehend ausführen.

Suchaktion im GAP nach Zielperson Robert Overmann. Unbedingt lebend - wiederhole lebend - nach Union City zurückbringen.

Folgende Hintergrundinformationen: Der gesuchte Robert Overmann wurde von Mutter Nr.: VP06/N9 Piero entführt. Auf ihrem Flug nach Hobart Motorschaden und Absturz im GAP Nr.:F9/367, S23/820. Erste Untersuchungen an der Unglücksstelle fanden ein frisch aufgeworfenes Grab mit der Leiche von Piero, die vermutlich von Eingeborenen des GAP begraben wurde. In der Umgebung der Absturzstelle waren keine Spuren von einem Kleinkind zu entdecken.

Es wird angenommen, daß Robert Overmann überlebt hat. Absturzstelle befindet sich an Position 01312 Nord 23100 West. Nehmen Sie sich ein Geschwader und führen Sie eine vollständige Untersuchung durch. Durchforsten Sie die gesamte Gegend in der Nähe der Unglücksstelle nach Robert Overmann.

Sobald Sie eine positive DNA-Prüfung vorliegen haben, bringen Sie Overmann unverzüglich nach Union City. Beseitigen Sie alle Spuren seiner Existenz im GAP.

Melden Sie sich auf dem Rückweg mit ihrer LINC-Karte bei Chief Blazer für weitere Instruktionen.

VIEL GLÜCK !

WAS IST LOS IN UNION CITY?

In *Beneath a Steel Sky* übernehmen Sie die Rolle von Robert Foster, der von dem brutalen Sicherheitsdienst nach Union City entführt wurde. Fosters Schicksal liegt in Ihren Händen. Sie müssen die Gegend erforschen, sich mit Leuten unterhalten und herausfinden, warum Foster in diese Stadt gebracht wurde. Zu Beginn des Spiels gelingt es ihm aus einem Hubschrauberwrack zu fliehen, in dem er entführt wurde. Nun liegt es an Ihnen, den Häschern der Sicherheit zu entkommen und Fosters ominöse Vergangenheit aufzudecken.

DIE SPIELSTEUERUNG

Beneath a Steel Sky wird komplett mit der Maus gesteuert. Ein Klick auf Objekte oder Personen wird bei Foster eine mehr oder weniger sinnvolle Handlung auslösen. Das ist schon fast alles. Weiter unten folgt eine ausführlichere Beschreibung für den Umgang mit der Maus.

IN UNION CITY HERUMZIEHEN...

Im Normalfall müssen Sie nur den Mauszeiger auf eine bestimmte Stelle richten und einen der Mausknöpfe drücken, um Foster dahin gehenzulassen. Natürlich kann Foster dabei nicht durch Wände gehen oder Gebiete betreten, zu denen er kein Zugang hat. Versperrt ihm eine Person den Weg, so müssen Sie eine andere Möglichkeit finden, um Ihr Ziel zu erreichen.

Der Mauszeiger verwandelt sich in einen großen Pfeil, wenn er auf einen möglichen Ausgang aus der momentanen Szenerie gerichtet wird. Zusätzlich kann Foster durch Fenster sehen, um Räume auszukundschaften. Dazu muß nur der Mauszeiger auf das Fenster gerichtet und die RECHTE Maustaste gedrückt werden.

OBJEKTE UNTERSUCHEN UND MANIPULIEREN...

Die unterschiedlichsten Gegenstände können von Foster untersucht oder benutzt werden. Der Mauszeiger verwandelt sich automatisch über einem Gegenstand in ein Fadenkreuz und die Bezeichnung des Objekts wird dazu angezeigt. Drücken Sie die LINKE Maustaste, und Foster wird sich die Sache genauer ansehen. Drücken Sie die RECHTE Maustaste, und Foster wird den Gegenstand aufheben oder ihn in Zusammenhang mit einem anderen benutzen. Das Virtual-Theatre-System unterstützt Sie dabei. Es wählt automatisch die für diesen Gegenstand naheliegendste Aktion. Wenn Sie beispielsweise auf eine verschlossene Tür klicken, dann geht das Programm davon aus, daß Sie diese Tür ÖFFNEN wollen. Oder wenn Sie auf einen Hebel klicken, dann geht Foster zu diesem Hebel und ZIEHT an ihm.

Alle Gegenstände, die Foster aufhebt und mit sich führt, werden in einem Inventar aufgelistet. Dieses Inventar wird automatisch angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand führen. Wählen Sie einen Gegenstand aus, indem Sie ihn mit der RECHTEN Maustaste anklicken. Der ausgewählte Gegenstand wird hervorgehoben, und Sie können ihn nun mit jedem anderen Objekt auf dem Bildschirm - inklusive der anderen Gegenstände im Inventar - zusammen benutzen. Sie können ihn ebenso einer anderen Person anbieten.

WIE MAN FOSTER ZUM REDEN BRINGT...

Foster wird vielen merkwürdigen Personen während des Spiels begegnen. Von ihnen kann er viel über die Stadt erfahren. Nicht alle werden ihm freundlich gesinnt sein, aber mit Beharrlichkeit und ein bißchen Glück wird er Freunde finden, die ihm weiterhelfen.

Richten Sie den Mauszeiger auf eine andere Person, dann wird ihr oder sein Name erscheinen (sofern er Foster bekannt ist). Klicken Sie mit einem der beiden Maustasten, und Foster wird sich mit der Person unterhalten. In der Regel haben Sie die Wahl zwischen mehreren Sätzen, die am oberen Bildschirmrand eingeblendet werden. Suchen Sie sich den Satz aus, mit dem Sie antworten oder fragen würden, und klicken Sie mit eine der beiden Maustasten.

AUSFÜHRLICHE SPIELANLEITUNG

Keine Angst, es ist recht einfach! Das Virtual-Theatre-System wurde so konzipiert, daß es so leicht wie möglich zu bedienen ist. Sie können die Welt dieses Spiels einfach und problemlos über die Maus steuern. Halten Sie sich an die folgenden Beispiele, und Sie werden mühelos zurechtkommen.

DER SPIELBILDSCHIRM

Wenn das Spiel beginnt, erscheint Ihr Mauszeiger als ein KLEINER PFEIL. Wenn Sie den Zeiger auf die Tür rechts neben Foster führen, verwandelt er sich in ein KREUZ mit dem Wort TÜR dicht daneben. Drücken Sie die LINKE Maustaste, und Foster wird sich die Tür genauer ansehen. Drücken Sie die RECHTE MAUSTASTE, und Foster wird versuchen, die Tür zu öffnen. Unglücklicherweise ist sie aber verschlossen, und Sie werden etwas finden müssen, womit sich diese Tür öffnen läßt.

MAUSZEIGER	LINKE MAUSTASTE	RECHTE MAUSTASTE
Kleiner Pfeil	Gehen bis zum Zeiger	Gehen bis zum Zeiger
Kreuz (auf einem Gegenstand)	Gegenstand ansehen	Gegenst. aufnehmen/benutzen
Großer Pfeil (auf einem Durchgang)	Gebiet verlassen	Gebiet verlassen
Kreuz (auf einer Person)	Mit der Person reden	Mit der Person reden

DAS INVENTAR

Wenn Sie den Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand führen, dann erscheint ein Inventarbalken, indem alle Sachen zu sehen sind, die Foster bei sich führt. Diese Gegenstände werden mit der Maus genauso wie alle anderen Objekte behandelt. Zeigen Sie auf die Gegenstände, um ihre Bezeichnung zu erfahren. Drücken Sie die LINKE MAUSTASTE für eine nähere Beschreibung. Drücken Sie die RECHTE MAUSTASTE, um den Gegenstand in die Hand zu nehmen (er wird an den Mauszeiger "angehängt"). Wenn Sie dann den Mauszeiger auf ein anderes Objekt, wie zum Beispiel die Tür führen und mit einer der beiden Maustasten klicken, wird Foster versuchen, den ausgewählten Gegenstand mit dem anderen Objekt oder einer Person sinnvoll zu benutzen.

MAUSZEIGER	LINKE MAUSTASTE	RECHTE MAUSTASTE
Kreuz (auf einem Gegenstand)	Gegenstand ansehen	Gegenstand aufnehmen
Kreuz mit ausgewähltem Gegenstand (auf einer Person)	Gegenstand der Person geben	Gegenstand der Person geben
Kreuz mit ausgewähltem Gegenstand (auf einem Objekt)	Gegenstand mit Objekt benutzen	Gegenstand mit Objekt benutzen

Wenn Sie versuchen Foster dazu zu bringen, etwas Unsinniges oder Unmögliches zu tun (z.B. einen Schraubenschlüssel mit einem Wurstbrot zu benutzen), dann dreht er sich nur zu Ihnen um und zuckt mit den Schultern.

KONTROLLMENÜ

Drücken Sie die Taste F5, und Sie kommen in das Kontrollmenü. Von hier aus können Sie Spielstände speichern und laden und Einstellungen für das Spiel vornehmen. Wenn Sie weiterspielen möchten, drücken Sie auf den Knopf SPIELEN.

SPIELSTÄNDE SICHERN

Beim Spielen von Beneath a Steel Sky ist es ratsam, Ihren Spielstand in regelmäßigen Abständen zu sichern. So können Sie problemlos an eine frühere Stelle im Spiel zurückkehren, um einen anderen Lösungsweg zu versuchen. Falls Sie Foster in eine Sackgasse geführt haben, wäre es doch zu hart, das komplette Spiel noch mal von vorne beginnen zu müssen.

Klicken Sie auf den Knopf Spielstand sichern. Es wird eine Liste von Speicherplätzen für Ihre Spielstände angezeigt. Sie können durch diese Liste mit den Pfeilkнопfen blättern. Klicken Sie auf irgendeinen, und geben Sie einen Namen für Ihren Spielstand ein (maximal 18 Buchstaben). Klicken Sie erneut auf den Knopf Spielstand sichern, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Spielstand abzuspeichern. Haben Sie es sich anders überlegt und wollen gar nichts abspeichern, dann drücken Sie auf den Knopf Abbruch.

SPIELSTÄNDE LADEN

Klicken Sie auf den Knopf Spielstand laden, um eine Liste der abgespeicherten Spielstände aufzurufen. Klicken Sie auf den gewünschten Spielstand und anschließend auf Spielstand laden - Sie können statt dessen auch die Eingabetaste drücken. Haben Sie Ihre Meinung geändert und wollen keinen Spielstand laden, dann drücken Sie auf den Knopf Abbruch.

Denken Sie aber daran, daß durch das Laden eines Spielstandes der augenblickliche Spielstand gelöscht wird.

WEITERE OPTIONEN

Die restlichen Schalter und Regler im Kontrollmenü ermöglichen Ihnen das Spiel zu beenden und zu DOS zurückzukehren, das Spiel neu zu beginnen, zwischen "Nur Sprache", "Text und Sprache" oder "Nur Text" zu wählen, die Lautstärke der Musik einzustellen und die Geschwindigkeit des Spiels Ihren Bedürfnissen anzupassen.

SPIELTIPS

Unterhalten Sie sich mit den Bürgern von Union City. Sie werden Ihnen oft nützliche Hinweise für Ihre Aufgabe geben. Untersuchen Sie alle Gegenstände, dabei könnten Joeyes analytische Fähigkeiten von Nutzen sein.

Hängen Sie fest, kehren Sie zu Orten zurück, wo Sie bereits gewesen sind. Vielleicht haben Sie ja inzwischen das Teil eines Puzzles gefunden, an dem Sie vorher immer gescheitert sind.

ACHTUNG!!

DIE FOLGENDEN HINWEISE GELTEN DER SEKTION EINS. SIE SOLLEN DENJENIGEN SPIELERN DIENEN, DIE EIN SPIEL DIESER ART ZUM ERSTEN MAL SPIELEN.

Wollen Sie die Wache weglassen, nehmen Sie sich die Metallstange links von Ihnen, und öffnen Sie damit die rechte Tür.

Den Schraubenschlüssel bekommen Sie, wenn Sie auf den Lift steigen. Dadurch wird der Alarm ausgelöst, Hobbins kommt genervt herüber und schaltet den Alarm ab. Jetzt haben Sie Zeit, um den Schraubenschlüssel aus dem Schrank zu nehmen. Der Schraubenschlüssel ist sehr wichtig für das Spiel, aber Sie müssen sich beeilen, denn Hobbins kommt schnell wieder zurück.

Joey bekommen Sie wieder zum Laufen, indem Sie seine Platine in die mittlere der alten Roboterhüllen, die neben dem Lift liegen, einbauen.

Den Transporterdroiden im Liftraum muß Joey reparieren. Dazu muß er aber wissen, was mit dem Droiden nicht in Ordnung ist. Sie erfahren das von Hobbins, wenn Sie ihn danach fragen. Erzählen Sie anschließend Joey davon, und schon bald macht sich der Transporterdroid wieder an die Arbeit. Er holt aus der angrenzenden Halle einen Kanister und stellt ihn auf den Lift. Der Lift wird aktiviert und fährt mit seiner Fracht nach unten. Das ist die Chance für Sie, um in den Liftschacht zu klettern.

Im Offenraum müssen Sie sich den Kartenschlitz neben der Tür genauer ansehen. Dann können Sie Joey darum bitten, die Tür für Sie zu öffnen.

VIEL GLÜCK...

MÖGLICHE FEHLERQUELLEN

Beneath a Steel Sky verwendet einen eigenen Speichermanager, der es Ihnen erspart, Ihre Systemkonfiguration nur für das Spiel zu ändern. Der Speichermanager durchforstet Ihren Speicher und nutzt alles an Basis-, Erweiterungs- und Expansionsspeicher, was er finden kann. Haben Sie nicht genügend Speicher, weil vielleicht andere Programme den Speicher belegen, dann wird sogar Ihre Festplatte als "Virtueller Speicher" verwendet.

Wenn das Spiel die Fehlermeldung "Nicht genügend Speicher" ausgibt, dann hat der Speichermanager sein Bestes versucht, und Sie sollten eine der folgenden Lösungen probieren:

- 1: Geben Sie Speicher frei, indem Sie alle speicherresidenten Programme entfernen.
- 2: Schaffen Sie auf Ihrer Festplatte Platz, indem Sie alte und UNNÖTIGE Dateien löschen.
- 3: Machen Sie sich eine DOS-Bootdiskette. (Eine leere Diskette in das Laufwerk einlegen und `FORMAT A: /S` gefolgt von ENTER eingeben.) Sobald Sie damit fertig sind, schalten Sie Ihren Computer aus und wieder ein, während die Bootdiskette im Laufwerk A liegt. Der Rechner fährt jetzt mit einem "sauberen" System hoch, welches Ihnen soviel freien Basisspeicher wie möglich bietet. Jetzt sollte "Steel Sky" ohne Probleme laufen. Vergessen Sie allerdings nicht, Ihren Maustreiber zu laden bevor Sie das Spiel starten.

KUNDENDIENST

Sollten Ihre Disketten defekt sein, senden Sie uns bitte NUR die Disketten mit einem adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH, Borselstr. 16 B, 22765 Hamburg. Bitte erläutern Sie kurz den aufgetretenen Fehler.

Sie sollten wissen, daß die unten aufgeführten Hobart-Agenten vermutlich für die Programmierung von Software verantwortlich sind, die Union City und seinen Sicherheitsdienst in ein schlechtes Licht wirft.

ES HANDELT SICH IM EINZELNEN UM:

Spieldesign - Charles Cecil,
Dave Cummins, Dan Marchant & Dave Gibbons
Script - Dave Cummins

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

V T Systemdesign - Tony Warriner
V T System 2.0 Realisierung - Dave Sykes & Tony Warriner

Programmierung - David Sykes, Tony Warriner & James Long

Comic - Dave Gibbons
Hintergrundzeichnungen - Dave Gibbons
Hintergrundcolorierung - Les Pace and Steve Ince
Computergrafik & Animation - Stephen Oades,
Adam Tween, Paul Humphreys & Steve Ince

Musik - Dave Cummins
Musikkonvertierung & Soundeffekte - Tony Williams

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

Assistierende Produzenten - Aron Phelan, Peter Hickman

Anleitung - Noirin Carmody, Dave Cummins and Charles Cecil

Deutsche Version - Christian Weikert

Produzent - Daniel Marchant
Regie - Charles Cecil

Packaging Design - Root Associates

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

JEDER DER VERDÄCHTIGEN IST SOFORT ZU ELIMINIEREN.

ENGLISH ADDENDUM.

PAGE 8-CONTROL PANEL.

THE MANUAL STATES THAT PRESSING F5 WILL ACCESS THE CONTROL PANEL-TO ACCESS THE CONTROL PANEL FOR THE CD32 VERSION YOU MUST MOVE THE CURSOR TO THE TOP OF THE SCREEN TO SHOW THE INVENTORY MODE, ON THE FAR LEFT THERE IS A LINC MONITOR, THIS WILL ACCESS THE CONTROL PANEL.

PAGE 8-SAVING & RESTORING SAVED GAMES.

THE CD32 VERSION OF BENEATH A STEEL SKY HAS START POINTS THAT ARE GIVEN TO THE PLAYER THROUGHOUT THE GAME. THIS CODE MUST BE KEPT BY THE PLAYER IF THEY WISH TO CONTINUE THE GAME FROM THAT POINT THE NEXT TIME THEY PLAY THE GAME. THE CODE IS ENTERED BY SELECTING ENTER GAME CODE IN THE CONTROL PANEL.

FRANCAIS ADDENDUM

PAGE 8 - PANNEAU DE CONTRÔLE

LE MANUEL PRÉCISE QU'EN APPUYANT SUR F5, VOUS ACCÉDEZ AU PANNEAU DE CONTRÔLE - CEPENDANT POUR Y ACCÉDER DANS LA VERSION DU CD32, VOUS DEVEZ PLACER LE CURSEUR EN HAUT DE L'ÉCRAN POUR FAIRE APPARAÎTRE LE MODE INVENTAIRE; AU BOUT À GAUCHE IL Y A UN MONITEUR LINC, C'EST LUI QUI VOUS PERMETTRA D'ACCÉDER AU PANNEAU DE CONTRÔLE.

PAGE 8 - SAUVEGARDER ET REPRENDRE DES JEUX DÉJÀ SAUVEGARDÉS.

TOUT AU LONG DE LA PARTIE, LA VERSION CD 32 DE BENEATH A STEEL SKY DONNE DES NUMÉROS DE DÉPART AU JOUEUR. LE JOUEUR DOIT CONSERVER CE CODE S'IL SOUHAITE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD À L'ENDROIT OÙ IL L'AVAIT LAISSÉE. IL PEUT ENTRER CE CODE EN SÉLECTIONNANT ENTER GAME CODE DANS LE PANNEAU DE CONTRÔLE. ENTRER LE CODE.

DEUTSCH NACHTRAG

SEITE 8 - KONTROLLTAFEL

IM HANDBUCH HEIßT ES, DAß SIE DURCH DRÜCKEN VON F5 AUF DIE KONTROLLTAFEL ZUGREIFEN KÖNNEN. - WENN SIE IN DER CD 32-VERSION ZUGRIFF AUF DIE KONTROLLTAFEL ERHALTEN WOLLEN, MÜSSEN SIE ZUNÄCHST DEN CURSOR AN DEN OBEREN RAND DES BILDSCHIRMS ZIEHEN, UM IN DEN INVENTAR-MODUS ZU GELANGEN. DORT FINDEN SIE GANZ LINKS EINEN LINC-MONITOR, ÜBER DEN SIE DANN DIE KONTROLLTAFEL AUFRUFEN.

SEITE 8 - SICHERN UND WIEDERAUFNAHME GESICHERTER SPIELE

DIE CD 32-VERSION VON BENEATH A STEEL SKY VERFÜGT IM GANZEN SPIEL ÜBER STARTPUNKTE. DER SPIELER SOLLTE SICH DIESE CODES AUFSCHREIBEN, WENN ER BEIM NÄCHSTEN MAL DAS SPIEL AN DIESEM PUNKT WIEDERAUFNEHMEN WILL. SIE GEBEN DEN CODE EIN, INDEM SIE AUF DER KONTROLLTAFEL DIE OPTION "ENTER GAME CODE" (SPIELCODE EINGEBEN) WÄHLEN.