

MERCENARY III

INSTRUCTION - ANWEISUNGEN - ISTRUZIONI



Game Load Instructions

MERCENARY III is fully memory resident and you can remove your game disk once loading has been completed.

AMIGA: Consider identifying a blank disk, which need not be formatted, for the gamesave option. Connect joystick through Port 2, Switch on disk drive, monitor and computer.

On the call for WORKBENCH, insert your Mercenary III disk in Drive 0 for the game to autoloading. ATARI ST: If you are to save out a gameplay later, consider formatting a blank disk now, in preparation.

Connect joystick through Port 1, Switch on monitor (and, if remote, Drive A) Place your Mercenary III disk in Drive A and switch on computer for the game to auto load.

Das Ladeverfahren



MERCENARY III lädt alle verfügbaren Daten ein, so daß Sie die Game-Diskette nach dem Einlesen aus dem Laufwerk nehmen können.

AMIGA: Benützen Sie bitte eine formatierte Leerdiskette, um einzelne Spielstände speichern zu können.

Der stick gehört - in Port 2. Nun das Laufwerk, den Monitor und den Rechner einschalten. Nach der WORKBENCH - Aufforderung bitte die Mercenary III-Diskette ins Laufwerk 0 schieben. Es bootet automatisch.

ATARI ST: Falls Sie während des Games einen bestimmten Spielstand speichern möchten, empfiehlt es sich, eine Leerdiskette zu formatieren, die später dann zum Einsatz kommt.

Den Stick stecken wir in Port 1. Monitor einschalten (eventuell auch externes Laufwerk) und die Mercenary III - Diskette in die Floppy stecken. Danach dem Computer Saft geben - und das Game bootet automatisch.

Mise en route



MERCENARY III est complètement résident en mémoire et vous pouvez retirer votre disquette une fois le chargement accompli.

AMIGA: Préparez une disquette vierge pas nécessairement formatée pour la sauvegarde du jeu.

Connectez le joystick sur le port 2. Allumez le lecteur, le moniteur et l'ordinateur.

A l'appel du WORKBENCH, insérez votre disquette Mercenary III dans le lecteur.

O pour charger le jeu automatiquement.

ATARI ST: Si vous souhaitez sauvegarder un jeu ultérieurement formatez une disquette vierge dès maintenant.

Brancher le joystick sur le port 1.

Allumer le moniteur (et si vous avez un lecteur externe placer votre disquette dans le lecteur A.)

Places votre disquette Mercenary III dans le lecteur A et allumez l'ordinateur pour charger le jeu.

Istruzioni per il caricamento di gioco



MERCENARY III è un programma totalmente residente in memoria; quindi, non appena caricato, puoi rimuovere e riporre il dischetto.

AMIGA: Tenere a portata di mano un disco etichettato e formattato, per l'opzione di memorizzazione della partita.

Collegare il joystick alla Porta 2.

Accendere l'unità disco, il monitor e il computer.

Alla richiesta WORKBENCH, inserire il dischetto Mercenary III nell'unità 0: il programma effettuerà il caricamento in memoria automaticamente.

ATARI ST: Tenere a portata di mano un disco etichettato e formattato, per l'opzione di memorizzazione della partita. Collegare il joystick alla Porta 1.

Accendere il monitor (e, se esterno, l'unità disco A).

Inserire il disco Mercenary III nell'unità A e accendere il computer; il caricamento del programma avverrà automaticamente.

KEYBOARD SUMMARY

K=KEYPAD C=CURSOR F=FUNCTION

O	Answer "OK - Yes"
R	Toggles Run/Walk
B	Board vehicle
L	Leave vehicle
↑	C Pick up object
↓	C Drop object
← →	C Select inventory item
<ENTER>	K To reveal control panel For controllable object selected from inventory
1-9	IN ELEVATOR Select floor number
B	Select basement
G	Return to ground floor
1-9	IN VEHICLE Select forward power
0	Max. forward power
F1-F10	Select reverse power
) (K Fine adjust power
<SPACE>	Stop power
<HELP>	Then select option key:
	F1 Save current gameplay
	F2 Re-load a gamesave
	F10 Quit current situation
<RETURN>	To pause game

Note: Keys are specified to
USA Keyboard configuration

TASTATURBELEGUNG

K=ZEHNERTASTATUR C=CURSOR F=FUNKTION

O	Umschalten "OK-YES"
R	Remmen/laufen
B	Einsteigen
L	Ausstiegen
↑	C Objekt aufnehmen
↓	C Objekt ablegen
← →	C Objekte im Inventar auswählen
<ENTER>	K Sichtmachen der Anzeige für Objekte, die vom Spieler aktiviert und benutzt werden können.
1-9	IM AUFZUG Stockwerk auswählen
B	In den Keller fahren
G	Zurück zum Erdbeschoß
1-9	IM VEHIKEL Power nach vorne
0	Höchstgeschwindigkeit
F1-F10	Auswahl der Geschwindigkeit zurück
) (K Feineinstellung der Power
<LEERTASTE>	Power Stoppen
<HELP>	Danach sind die gewünschten Optionen zu drücken:
	F1 Abspeichern des momentanen Spielstandes
	F2 Einladen eines gespeicherten Spielstandes
	F10 Das "Aussteigen" aus dem momentanen Spielverlauf
<RETURN>	Köste das Spiel einfrieren

LE CLAVIER

K=CLAVIER NUMÉRIQUE C=CURSEUR F=FOUCTION

O	Réponse "OK-OUT"
R	Boutons Course/Marche
B	Monter à bord d'un véhicule
L	Quitter le véhicule
↑	C Prendre l'objet
↓	C Laisser tomber l'objet
← →	C Sélectionner un article dans l'inventaire
<ENTER>	K Pour faire apparaître l'écran de contrôle et pour contrôler un objet choisis dans l'inventaire
1-9	DANS L'ASCENSEUR Sélectionner l'étage
B	Sélectionner le sous-sol
G	Retour au rez-de- chaussée
1-9	DANS UN VEHICULE Sélectionner la marche avant (vitesse)
0	Vitesse maximale
F1-F10	Sélectionner la marche arrière (vitesse)
) (K Réglage précis de la vitesse
<SPACE>	Arrêt
<HELP>	Sélectionner alors une touche option:
	F1 Sauver le jeu en cours
	F2 Recharge une sauvegarde
	F10 Quitter la situation en cours.
<RETURN>	Köste das Spiel einfrieren

Remarque: touches spécifiques au
clavier américain.

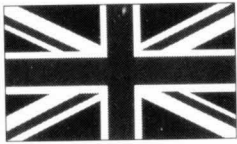
RIASSUNTO TASTIERA

TEDESCO FRANCESE
K=TASTIERINO C=CURSORE F=FUNZIONE

O	Risposta "OK-SI"
R	Commutatori Corri/Cammina
B	Salì a bordo del Veicolo
L	Lascia il veicolo
↑	C Prendi un oggetto
↓	C Lascia l'oggetto
← →	C Seleziona un articolo dell'inventario
<ENTER>	K Per visualizzare il pannello di controllo di oggetti utilizzabili selezionati dell'inventario.
1-9	NELL'ASCENSORE Seleziona il numero del piano
B	Seleziona seminterrato
G	Ritorna al piano terra
1-9	NEL VEICOLO Seleziona velocità di marcia avanti
0	Marcia avanti massima
F1-F10	Seleziona la retromarcia velocità
) (K Regolazione fine della velocità
<SPACE>	Arresto motori
<HELP>	Quindi, seleziona il tasto opzione:
	F1 Memorizza la partita corrente
	F2 Ricarica la partita memorizzata
	F10 Abbandona la situazione corrente
<RETURN>	Per fare una pausa durante la partita

Note: I tasti sono specificati in funzione
della configurazione della tastiera americana

Game Description



Mercenary III places you in the virtual worlds of the Gamma solar system. It assumes (although this is by no means necessary to play this game) that you are the hero that averted the threat of the comet Damocles (in Mercenary III). It must have been you, as you now hold the reward money; a massive 50,000,000+ Intergalactic Credits.

Your usual objective, as a soldier-of-fortune is to gain money. However, in this scenario it may well be a case of hanging on to what you've got, as it seems that everyone wants to nibble away at your fortune, but you may still come across one or two 'nice little earners'.

Gameplay

As ever in Mercenary, you are free to choose the action. But, the main gameplay does assume that you will take up the fight for the forces of good against evil, and specifically the evil represented by the enigmatic P C Bil. His projected mining operation on the rural island of Dion North will wreak havoc with the environment. One way or another, he has to be stopped!

In Mercenary III, you are never 'killed'. Your ability to play the game never ends. But, at particular points in time, your adversary will make progress, unless his plans are foiled. And if he achieves his objective, you can count yourself as having lost the battle, if not the war! If you do foil his plans, and there are several ways to do this, then the measure of your additional success is the extent of your personal fortune. If this exceeds 500,000,000 within 24 Hours, you've done the best day's work possible in Mercenary III.

Transport

You arrive in the game apparently at the mercy of public transport. Availing yourself of Bil's kind offer of a meeting gives you a free sample of the taxi and space-flight services. Most usefully it also gives you access to the Transporter System to move you around pre-set locations on some of the nine planets and nineteen moons of the Gamma System. But generally, from these points, your onwards travel is by taxi, bus, Inter-City or Space Flights. For this purpose, you will probably find the enclosed Transport Schedule invaluable.

But there are self-drive craft available to you. A hire car or a hire aircraft gives you some freedom, at a cost! There are space-craft for sale, at widely ranging prices which could well suit you in providing the ultimate freedom of travel. And what of the craft you possessed in the Damocles saga?

Unfortunately, previous players will find that there has been one significant economy. A free craft is no longer given on invoking the 'Quit' option!

People:

You can meet taxi-drivers, pilots, receptionists, clerks, officials and even your adversary. All will talk to you through your 'Benson Panel' text display. Mixing idle chatter and information with crucial clues and often relating what's said to what you are perceived to be doing, they are a key element of the gameplay.

Objects:

Considerable interaction with the game can be achieved through many of the objects that can be found, some operate to effect just by their possession. Others have a controllable use or provide text-file information on call. You can pick up and hold objects to relocate or use at any time by taking these into your inventory. You can generally hold up to a maximum of ten objects at a time.

Exploration:

The Mercenary III playfield is as vast as the Gamma solar system. You can of course explore everywhere and might eventually find all that there is to find. But generally, limit your search to obviously significant or named locations or in following up a specific clue. There's no guarantee that all such places will feature in the play, but the odds are in favour of their being relevant.

Trading:

With the new generation of entrepreneurs, Trading Posts in the game are more likely to want to deal in commodities or major items rather than in trivia, although most items do have a value. If an object is on display, it is for sale at a price shown on the wall panel. To buy it, if you can afford it, pick it up and leave the room. Where nothing is on display, you can sell an object. The buying price offered for an object currently displayed in your inventory, is shown on the wall panel. To make a sale, drop the object. A transaction is only completed once you leave the room.

Time

Your panel clock records your time into the game. Note that space travel around the system is at speeds near to the speed of light and will accelerate accordingly the passage of the 'real time' display on your clock.

Combat

Your adversary can be keenly interested in what you are doing. You may from time to time spot his Observer-Craft checking on you. These craft are not fitted for hostilities. However, in the event that they detect you in an act of hostility towards their commander-in-chief or, of course, if he receives any other direct evidence, or if you travel without permission into his protected areas, his Battle-Craft will be deployed against you.

Controls

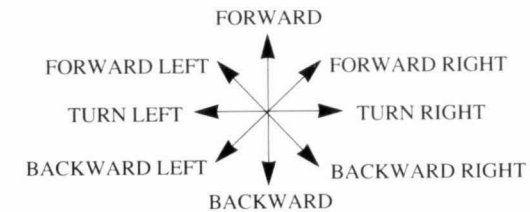
Benson's Panel: (Please turn to centre pages)

Communication:

With Benson in communication mode, you may be asked to respond. This is indicated by a question mark (?) following text. Press "O" to respond "OK - YES", otherwise NO is assumed.

Walking:

Walking is initiated by use of the joystick as shown:



You are able to RUN by pressing 'R'. To return to walking pace, press 'R' again. A white panel light indicates 'run' mode.

Transport:

To BOARD a vehicle or craft, walk near to it and press 'B'

To LEAVE parked transport (to walk away) press 'L'

POWER forward is selected by pressing a number key on the main keyboard (not the Keypad) from 1 through 9 with 0 = max. For reverse, select a Function Key F1 - F10. For fine adjustment to selected speed, press keypad ')' or '(' keys.

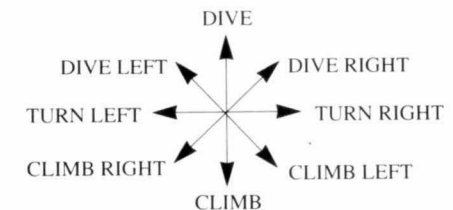
To stop, or for hover in flight, press (SPACE BAR).

GROUND VEHICLES

are steered by the joystick as shown:



AIRCRAFT need sufficient speed to take off. Landing too heavily will result in a crash! On the ground they behave as ground vehicles (above) but are controlled for direction in flight as shown:



SPACECRAFT are flown as for aircraft, but can attain escape velocity. To activate escape sequence, in flight, press (ESC KEY)

Elevators:

Elevators (lifts) in building are generally indicated by a floor number being shown. Stand centrally and select a floor number on main keyboard keys 1-9, 'B' for a basement and 'G' to return to ground level. If the number selected does not exist as a floor number, the lift will not operate.

Objects and Inventory:

All object and inventory controls are through the Keypad and the cursor control keys.

To pick up an object, stand near to it and press the ↑ key. Provided you have inventory capacity available, its name will be shown on your inventory display panel. To review names of objects held, toggle the ← or → keys. To drop an object, select its name to be shown in the inventory display panel and press the ↓ key.

Where an object has a player controllable use, it can be activated if it is shown selected in the inventory display window and the (ENTER KEY) is pressed. An auxiliary central 'use panel' will scroll on giving instructions to operate the object via the keypad keys. This use panel will remain activated unless the object is dropped, or an alternative object is activated.

Combat:

Craft have a defensive missile capability. In general play, you do not have an enemy, but if you do provoke an attack, this is relentless. Unless you can destroy the enemy ship, it will ultimately find you and home in for the kill. Depress the joystick 'fire' button missile..

Quit Situation:

Press (HELP) key.
Benson response: 'F1=SAVE F2=LOAD F10=QUIT OTHER=RETURN TO GAME'
Press FUNCTION KEY F10

SAVE GAME FACILITY

Important ENSURE THAT YOUR GAME DISK (WHICH SHOULD IN ANY EVENT ALWAYS BE WRITE-PROTECTED) IS REMOVED FROM DRIVE. NOTE THAT A SAVE WILL WRITE TO ANY ENABLED DISK AND WILL CORRUPT EXISTING DOS FILES. USE ONLY A 'SAVES' DISK THAT YOU IDENTIFY ACCORDINGLY.

You can save out a current gameplay status to pick up later from where you left off. At any point in the game:

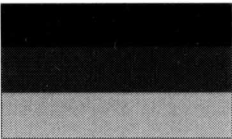
Insert your 'saves' disk, write enabled.
Press (HELP)
Benson response 'F1=SAVE F2=LOAD F10= QUIT OTHER=RETURN TO GAME'
Press Function Key F1
Benson response: 'SAVE NUMBER O - 9 '
Press a single number to identify the file.
Benson response: 'PRESS RETURN WHEN READY'
Press (RETURN) - Any other key to abort.

TO RELOAD GAMESAVE

At any point in the game, to re-load a previously saved gameplay:

Insen your 'saves' disk in dnve.
Press (HELP)
Benson response: 'F1=SAVE F2=LOAD F10=QUIT OTHER=RETURN TO GAME'
Press Function Key F2
Benson response: 'LOAD NUMBER O - 9 '
Press required file number
Benson response: 'PRESS RETURN WHEN READY'
Press (RETURN) - Any other key to abort.

Spielbeschreibung



Mercenary III versetzt Sie in die virtuellen Welten des Sonnensystems Gamma. Es wird angenommen, daß Sie der Held waren, der die Gefahr des Kometen Damokles (in Mercenary II) abgewendet hat, (obwohl dies keineswegs eine Voraussetzung dafür ist, dieses Spiel zu spielen). Sie müssen es wohl gewesen sein, denn Sie sind nunmehr im Besitz der Belohnung: der enormen Summe von 50.000.000 intergalaktischen Pluspunkten.

Als Söldner ist es für gewöhnlich Ihr Ziel, sich zu bereichern. Diesmal dagegen scheint es eher so zu sein, daß Sie alles daransetzen müssen, das zu behalten, was Sie haben, weil offensichtlich alle darauf aus sind, ein Stück von Ihrem Vermögen abzuknabbern. Dennoch bietet sich Ihnen möglicherweise hier oder da eine Chance, die Ihnen ganz schön was einbringen könnte.

Wie üblich bei Mercenary können Sie sich frei entscheiden, was Sie tun wollen. Der Hauptteil des Spiels geht jedoch davon aus, daß Sie die Herausforderung annehmen, um auf der Seite des Guten gegen das Böse zu kämpfen, insbesondere gegen das Böse, das von dem geheimnisvollen Herrn P.C. Bil verkörpert wird. Sein geplanter Bergwerksbetrieb auf der ländlichen Insel Dion North würde verheerende Folgen für die Umwelt haben. Dies muß so oder so verhindert werden.

Das Spiel

In Mercenary III werden Sie nie "getötet". Sie verlieren nie Ihre Fähigkeit, weiterzuspielen. An bestimmten Punkten im Spiel wird jedoch Ihr Gegner Fortschritte machen, wenn seine Pläne nicht durchkreuzt werden. Sollte er sein Ziel erreichen, dann haben Sie die Schlacht garantiert verloren, wenn nicht sogar den ganzen Krieg! Wenn Sie seine Pläne durchkreuzen, und dazu gibt es verschiedene Mittel und Wege, dann wird Ihr zusätzlicher Erfolg in der Größe Ihres persönlichen Vermögens bemessen. Wenn dies innerhalb von 24 Stunden den Betrag von 500.000.000 überschreitet, haben Sie die beste Tagesleistung erbracht, die in Mercenary III möglich ist.

Transport

Zu Beginn des Spiels scheinen Sie auf die öffentlichen Verkehrsmittel angewiesen zu sein. Wenn Sie von Herrn Bils freundlichem Angebot Gebrauch machen, ihn zu treffen, kommen Sie gratis in den Genuß, den Taxi- und Raumfahrtverkehr auszuprobieren. Und, was besonders hilfreich ist, es gibt Ihnen Zugang zum Transportersystem, mit dem Sie sich zwischen bestimmten Punkten auf einigen der neun Planeten und neunzehn Monde des Gammasytems hin- und herbewegen können. Von diesen Punkten aus bewegen Sie sich jedoch in der Regel per Taxi, Bus, Intercity oder Raumschiff fort. Sie werden daher sicher den beiliegenden Fahrplan außerordentlich wertvoll finden.

Es gibt jedoch auch Fahrzeuge, die Sie selbst steuern können. Ein Mietauto oder ein Mietflugzeug geben Ihnen eine gewisse Bewegungsfreiheit. Aber das wird Sie einiges kosten! Es stehen auch Raumschiffe zum Verkauf, zu sehr unterschiedlichen Preisen. Das könnte genau das Richtige für Sie sein, es würde Ihnen vollkommene Bewegungsfreiheit geben. Und was ist mit dem Schiff, das Sie in der Damokles-Sage hatten?

Frühere Spieler werden leider feststellen müssen, daß eine entscheidende Einsparung vorgenommen wurde. Beim Anruf der "Quit"-Option (d.h. "Abbrechen") wird jetzt kein Schiff mehr kostenlos ausgegeben!

Personen

Sie können auf Taxifahrer, Piloten, Empfangsdamen, Angestellte, öffentliche Vertreter, ja selbst Ihren Gegner treffen. Alle Personen sprechen über das Textfeld ihrer "Benson-Anzeigetafel" mit Ihnen. Sie werden von ihnen eine Mischung aus leerem Geschwätz, Informationen und entscheidenden Hinweisen hören, oft wird auch das Gesagte zu dem in Beziehung gesetzt, was Sie offensichtlich gerade tun. Die Personen stellen ein Schlüsselement des Spiels dar.

GegenStände

Ein erheblicher Einfluß auf das Spiel kann auch über viele der Gegenstände ausgeübt werden, die es zu finden gibt. Einige üben ihre Wirkung bereits durch den reinen Besitz aus. Bei anderen wiederum kann man den Gebrauch steuern, oder sie zeigen auf Anruf Informationen aus der Textdatei. Gegenstände können zu beliebigen Zeitpunkten aufgehoben und gehalten werden, zwecks Umplazierung oder Gebrauch, und zwar werden sie dazu einfach ins Inventar aufgenommen. Sie können im allgemeinen bis zu zehn Gegenstände gleichzeitig halten.

ErforSchung

Das Spielfeld von Mercenary III ist so riesig wie das Sonnensystem Gamma selber. Sie können natürlich alles erforschen und finden vielleicht letztendlich auch alles, was es zu finden gibt. Allgemein ist es jedoch zu empfehlen, die Suche auf Gebiete zu beschränken, die offensichtlich eine besondere Bedeutung haben oder speziell genannt worden sind, bzw. Gebiete, in die Sie bestimmte Hinweise geführt haben. Es kann nicht garantiert werden, daß all diese Orte auch im Spiel vorkommen, es spricht jedoch einiges dafür, daß sie relevant sind.

Handel
Seit dem Aufkommen der neuen Generation von Unternehmern neigen die Handelsposten dazu, den Handel in Rohstoffen oder Gegenständen von Bedeutung dem in Trivialitäten vorzuziehen, aber die meisten Gegenstände haben irgendeinen Wert.

Wenn ein Gegenstand auf der Anzeige erscheint, ist er zu dem Preis zu kaufen, der auf der Anzeigetafel an der Wand zu sehen ist. Um ihn zu kaufen, wenn Sie es sich leisten können, brauchen Sie den Gegenstand nur an sich zu nehmen und den Raum zu verlassen. Wenn die Anzeige leer ist, haben Sie die Gelegenheit, etwas zu verkaufen. Der Kaufpreis, der für einen Gegenstand geboten wird, der sich in Ihrem Inventar befindet, ist auf der Anzeigetafel an der Wand ablesbar. Um einen Verkauf zu tätigen, müssen Sie den Gegenstand fallen lassen. Eine Transaktion ist erst dann abgeschlossen, wenn Sie den Raum verlassen haben.

Zeit
Die Uhr auf der Anzeigetafel gibt an, wie weit Sie zeitlich bisher im Spiel fortgeschritten sind. Hierzu ist zu bemerken, daß das Reisen im All fast mit Lichtgeschwindigkeit vor sich geht. Die "Echtzeit", die von der Uhr angezeigt wird, vergeht also entsprechend schneller.

Kämpfe
Ihr Gegner kann reges Interesse an Ihren Handlungen zeigen. Von Zeit zu Zeit werden Sie vielleicht sein Beobachtungs-Schiff bemerken, wenn es Ihnen nachspioniert. Dieses Schiff ist nicht für Feindseligkeiten eingerichtet. Wenn es Sie jedoch bei einer feindseligen Handlung gegen seinen Oberbefehlshaber erwischt oder wenn andere direkte Beweise gegen Sie vorliegen oder wenn Sie ohne Genehmigung in seinen geschützten Gebieten unterwegs sind, dann wird das Kampfschiff gegen Sie entsandt.

Kontrollinstrumente & Steuerung

Benson's Bedienung: (siehe ganz vorn unter "Benson's Befehlsstruktur")

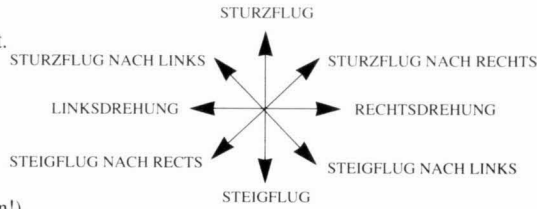
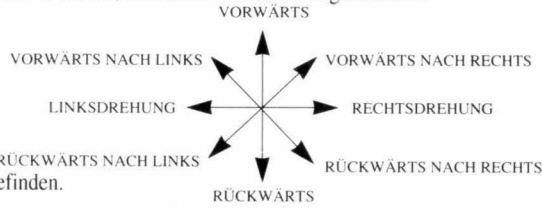
Kommunikation:
Wenn Benson sich im Kommunikationsmodus befindet, können Sie mit ihm in Verbindung treten. Dies wird durch ein Fragezeichen (?) angezeigt; es folgt Test. Drücken Sie nun bitte 'O' für JA; ansonsten wird NEIN angenommen.
Per Pedes:
Sie können sich mit Hilfe des Sticks folgendermaßen bewegen (laufen):

Wenn Sie 'R' drücken, sind Sie in der Lage zu rennen. Um wieder in die Schrittgeschwindigkeit zurückzukommen, drücken Sie abermals 'R'. Ein weißes Lämpchen zeigt an, daß wir uns im RENN-Modus befinden.

Transportmittel:
Um in ein Fahr-oder Flugzeug einzusteigen ('BOARD'), bewegt man in der unmittelbaren Nähe von (nahe bei) und drückt 'B' Sie müssen die entsprechende Taste gedrückt halten. Sie verlassen das geparkte Vehikel ('LEAVE'), um zu Fuß weiter zu gehen, indem Sie 'L' drücken. In Gegenden, wo's recht "feindselig" zugeht, sollte man ein paar brauchbare Gegenstände bei sich tragen. Volle Pulle ('POWER') nach vorn erreichen Sie mittels der oberen Zahlenreihe auf der Tastatur. '1' (langsam) bis '0' (Maximum). Um zurückzugehen, muß man die Funktionstasten benützen (entsprechend von 'F1' bis 'F10'. Eine Feineinstellung für die Geschwindigkeit läßt sich mit den Tasten '(und)' erreichen. Stoppen oder den Vogel in der Luft "hängenlassen" kann mit der LEERTASTE.

Alle BODENFAHRZEUGE werden mit dem Stick gesteuert. Hier die Übersicht:

LINKSDREHUNG ← → RECHTS-DREHUNG
Die FLUGGERÄTE brauchen immer einen ausreichenden Speed, um abzuheben. Ein schnelles und abruptes Landen endet meist mit einem Crash! Wenn Sie erstmal am Boden sind, verhalten sie sich auch wie Bodenfahrzeuge (siehe oben!), werden aber, wie folgt, beim Flug so gesteuert:



RAUMGLEITER werden genauso geflogen wie die Flugzeuge. Der Unterschied: Man kann eine "Fluchtgeschwindigkeit"erreichen. Um diese während des Raumflugs zu aktivieren, muß man die <ESC> - Taste betätigen.

Aufzüge (Lifts):
Aufzüge (Lifts) innerhalb von Gebäuden sind immer mit der entsprechenden Nummer des Stockwerkes gekennzeichnet. Man stelle sich mittig vor die Tür und wähle das Stockwerk aus. Dies geschieht über die Tasten '1' bis '9'; während 'B' uns in den Keller führt. Mit 'G' gelangen wir wieder ins Erdgeschoß. Falls die gewünschte Zahl nicht "existiert" funktioniert bzw. bewegt sich der Lift auch nicht.

Objekte, Gegenstände und das inventar:
Alle Dinge, die das Aufsammeln, Ablegen oder Umherschieben im Inventar betreffen, werden mittels Cursor-Tasten vorgenommen.

Wer ein Objekt aufnehmen möchte, stellt sich nah genug davor und drückt die ↑ - Taste. Mai vorausgesetzt, Sie haben noch Kapazitäten in Ihrem inventar frei, so wird die Bezeichnung des Objekts oder Gegenstands in der Anzeige dargestellt. Um sich die aufgesammelten Dinger näher anzuschauen, benützt man die ← oder → - Tasten. Natürlich kann man auch Gegenstände ablegen: Man sucht sich zunächst den "Begriff" heraus und drückt hernach die ↓ - Taste.

Wenn ein Gegenstand von Spieler direkt "benutzt" werden kann, muß das Ding erst einmal aktiviert werden. Hierzu auf den Namen fahren und die <ENTER> - Taste bestätigen. Ein zusätzliches Hilfsmenü gibt dem Spieler an, wie er mit dem betreffenden Objekt umzugehen hat. Dies geschieht meist über die Zehner-Tastatur. Diese Anzeige bleibt so lange im Schrim, bis Sie das Objekt ab- oder zurückgelegt haben oder ein anderes aktiviert wurde.

Luftkämpfe:
Älle Fluggeräte in DAMOCLES haben nur sogenannte "defensive Waffen" (Missiles). Im gesamten Spiel hat man keinen eigentlichen Feind. Falls Sie aber einen Angriff provozieren, so wird das feindliche Schiff nicht eher ruhen, bis es Sie gestellt und vernichtet hat.

Die Quit-Funktion:
Jetzt drücken Sie die <HELP> - Taste, und Benson meldet sich zu Wort. Er befragt Sie nach Ihren Wünschen. Diese sind; 'F1' speichern; 'F2' laden; 'F10' aussteigen; IRGENDEINE TASTE – zurück ins Spielgeschehen. Sie drücken also, falls gewünscht, die FUNKTIONSTASTE F10.

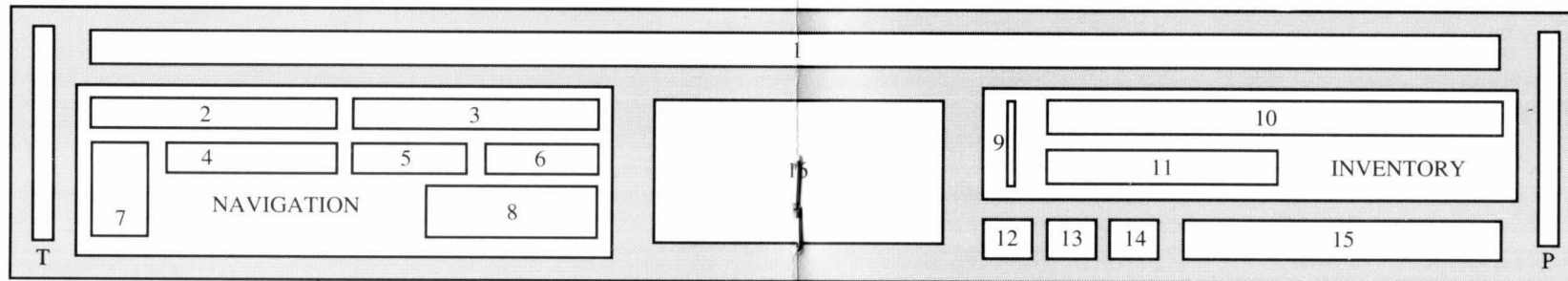
SPIELSTÄNDE ABSPEICHERN

Wichtig: ACHTEN SIE DARAUF, DASS SIE IHRE MERCENARY III SPIELDISKETTE (DIE EH IMMER SCHREIBGESCHÜTZT SEIN SOLLTE) NICHT MEHR IM LAUFWERK HABEN. BEACHTEN SIE AUCH, DASS EIN ABSPEICHERN AUF DIE ORIGINALDISKETTE BESTIMMTE DOS-FILES ZERSTÖREN KANN. BENUTZEN SIE DESHALB AUSSCHESLLICH EINE FORMATIERTE LEERDISKETTE, WENN SIE EINEN SPIELSTAND SICHERN MÖCHTEN – UND: BESCHRIFTEN SIE DIESE!

Sie sind in der Lage, jeden nur möglichen Spielstand abzuspeichern und auf diesen später zurückzugreifen. Und dies geht so: Legen Sie Ihre persönliche "Speicher" - Diskette ein; entfernen Sie vorher den Schreibschutz. Drücken Sie <HELP> Benson meldet sich 'F1=abspeichern F2=laden F10=aussteigen; IRGENDEINE TASTE=zurück ins Spielgesoehen. Sie betätigen die FUNKTIOSTASTE F1 Daraufhin meldet sich Benson: 'ABSPEICHERN unter den NUMMERN 0 -9 oder den BUCHSTABEN A-Z.' Suchen Sie sich nun eine beliebige Zahl oder einen Buchstaben aus... Benson vermeldet: 'DRÜCKEN SIE RETURN' Betätigen Sie darauf nun <RETURN> – mit jeder anderen Taste können Sie den Vorgang abbrechen.

SPIELSTÄNDE EINLADEN

Zu jeder Zeit während des Spiels (nach der Landung auf dem Eris-Spacehafen) können Sie gespeicherte Spielstände wieder einladen: Legen Sie Ihre "Speicher" - Diskette ins Laufwerk. Drücken Sie <HELP> Benson Meldet sich: 'F1=abspeichern F2=laden F10=aussteigen; IRGENDEINE TASTE=zurück ins Spielgeschehen. Drücken Sie nun die FUNKTIONSTASTE F2 Benson meldet sich erneut: 'EINLADEN die NUMMERN 0 -9 oder die BUCHSTABEN A-Z' Sie Drücken nun die entsprechende Zahl oder den Buchstaben. Benson's Meldung: 'DRÜCKEN SIE RETURN' Betätigen Sie nun mit <RETURN> – jede andere Taste läßt das Verfahren abbrechen.



GB

BENSON'S PANEL

1. Benson text messages

NAVIGATION:

2. In Space-Name of nearest body
Otherwise, current location.
3. Vehicle Speed
4. In Space-
Gamma System co-ordinates XX:YY:ZZ
Otherwise, Planet/Moon co-ordinates 999:999
5. Near City, or land base,
co-ordinates +/-99:/-99 (RED =-)
6. In Space-Distance to nearest body
Otherwise, Altitude in metres.
7. In flight elevation from horizontal.
8. Compass.

INVENTORY:

9. Inventory capacity availability gauge
10. Inventory selection window
11. Cash held (Intergalactic Credits)

PANEL LIGHTS:

12. Ground proximity warning
13. Attack warning
14. 'Run' mode selected

15. Clock

AUXILIARY PANEL:

16. Control panel for an object currently in use

T: (Outside) temperature
P: (Outside) pressure



GER

BENSON'S BEFEHLSSTRUKTUR

1. Benson's Textausgabe

NAVIGATION:

2. Im All - Name des nächstgelegenen Raumkörpers.
Ansonsten - die augenblicklich Position.
3. Geschwindigkeit des Raumgleiters.
4. Im All - die Gamma-System-Koordinaten betragen XX:YY:ZZ
Ansonsten - Planet/Mond-Koordinaten verhalten ich wie 999:499.
5. Die nächstgelegene Stadt oder Landebahn -
Koorrdinaten hierfür +/-99, +/-99 (RED =-).
6. Im All - die Entfernung zum nächstgelegenen
Raumkörper. Ansonsten - die Flughöhe
7. Während des Flugs die Höhe über dem künstlichen
Horizont.
8. Der Kompaß

INVENTAR:

9. Die Kampazitäten der Aufnahme ins Inventar.
10. Das Inventar-Auswahl-Menü
11. Restgeld - in Form von intergalaktischen Münzen.

KONTROLL-LEUCHTEN:

12. Alarm, kurz vor dem Bodenkontakt
13. Ein Angriff wird erwartet.
14. Hyperdrive wird gezündet.

15. DIE UHR

AUXILIARY PANEL:

16. Control panel for an object currently in use

T: (Outside) temperature
P: (Outside) pressure



FRA

BENSON TABLEAU DE BORD

1. Benson Texte

NAVIGATION:

2. Dans l'espace - Nom du corps le plus proche. Sinon,
situation actuelle.
3. Vitesse du véhicule
4. Dans l'espace. Coordonnées du système Gamma
XX:YY:ZZ
5. Coordonnées de la ville proche ou de la base terrestre
+/-99:99 (RED:-)
6. Dans l'espace - Distance du corps le plus proche.
7. Elévation en vol à partir de l'horizontale
8. Compas.

INVENTAIRE:

9. Indicateur de capacité liée à l'inventaire.
10. Fenêtre de sélection dans l'inventaire.
11. Liquidités détenues. Crédits intergalactiques.

LUMIERES DU TABLEAU DE BORD:

12. Singal de proximité du sol
13. Signal d'attaque
14. Mode "marche".

15. HORLOGE

ECRAN D'UTILISATION:

16. Les instructions d'utilisation de l'objet

T: (Externe) Température
P: (Externe) Pression



ITAL

QUADRO COMANDI BENSON

1. Messaggio di testo del Benson

NAVIGAZIONE:

2. Nello spazio - Nome del corpo più vicino Altrimenti,
posizione corrente
3. Velocità del veicolo
4. Nello spazio - Coordinate del Sistema Gamma
XX:YY:ZZ. Altrimenti, coordinate pianeta/luna
999:999
5. Coordinate della città o della base d'atterraggio più
vicina +/-99:/-99 (ROSSO=-)
6. Nello spazio - Distanza dal corpo più vicino
Altrimenti, altitudine
7. In volo - elevazione sull'orizzontale
8. Bussola

INVENTARIO:

9. Misuratore capacità inventario
10. Finestra selezione inventario
11. Crediti intergalattici liquidi

LUCI QUADRO COMANDI:

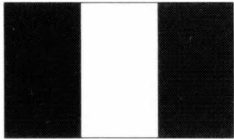
12. Avvertimento prossimità terra
13. Avvertimento attacco
14. Selezione del modo 'Run'

15. OROLOGIO

QUADRO COMANDI AUSILIARIO

T: (Externe) Température
P: (Externe) Pression

Description du jeu



Dans le jeu Mercenary III, vous vous trouvez dans les mondes virtuels du système solaire Gamma. Il présume que vous êtes le héros qui a prévenu la menace de la comète Damoclès (dans le jeu Mercenary II), bien que cela ne soit aucunement nécessaire pour jouer à ce jeu. Cela a dû être vous, puisque vous êtes, dès maintenant, en possession de la somme de récompense; un montant énorme de 50.000.000+ Crédits Intergalactiques.

Votre objectif d'habitude, en tant que soldat de fortune, est d'obtenir de l'argent. Cependant, dans ce scénario, il se peut que ce soit une question de garder ce que vous avez déjà, car il semble que tout le monde veuille grignoter votre fortune. Mais il se peut que vous trouviez quelques moyens de "vous faire des sous".

Comme d'habitude dans le jeu Mercenary, vous êtes libre de choisir les actions. Le jeu principal présume bien, pourtant, que vous voudrez vous battre pour les forces du Bien contre le Mal, et expressément contre le Mal représenté par l'énigmatique M. P C Bil. Son projet d'exploitation minière sur l'île rurale de Dion North dévastera l'environnement. Coûte-que-coûte, il doit être arrêté !

Règles du jeu

Dans le jeu Mercenary III, vous n'êtes jamais "tué". La possibilité de continuer à jouer au jeu ne cesse jamais. Cependant, à certains moments, votre adversaire fera des progrès, à moins que ses projets ne soient déjoués. Et s'il réussit à son objectif, vous pouvez vous considérer comme perdant de la bataille, sinon de la guerre! Si vous arrivez à déjouer ses projets - et il existe plusieurs façons de faire cela - la mesure de votre succès complémentaire est représentée par l'importance de votre fortune personnelle. Si cela dépasse 500.000.000 en 24 heures, vous avez fait le mieux possible dans le jeu Mercenary III au niveau du travail en une journée.

Transport

Vous entrez dans le jeu apparemment à la merci du transport public. Vous servant de l'offre gentille de la part de Bil d'une réunion vous donne un échantillon gratuit des services du taxi et du voyage spatial. Cela vous donne également et très utilement accès au Système de Transport qui vous déplace aux endroits déterminés d'avance sur certaines des neuf planètes et des dix-neuf lunes du système Gamma. Mais en général, à partir de ces endroits, votre voyage en avant est fait en taxi, en bus, par l'Inter-City ou en vol spatial. Pour cet usage, vous trouverez sans doute inestimable le Programme de Transport ci-joint.

Mais vous avez à votre disposition des vaisseaux sans chauffeur. Une voiture ou un avion de location vous offre de la liberté, à un certain prix ! Quelques vaisseaux spatiaux sont à vendre, à des prix d'une gamme extensive, ce qui pourrait bien vous convenir pour ce qui est de pourvoir la liberté ultime en ce qui concerne le voyage. Et qu'est-il devenu, le vaisseau que vous possédiez dans l'aventure de Damoclès?

Malheureusement, les joueurs préalables trouveront qu'il y a eu une économie importante: un vaisseau n'est plus offert lors de la levée de l'option "Quit" !

Personnes

Vous pouvez rencontrer des chauffeurs de taxi, des pilotes, des réceptionnistes, des commis, des officiels et même votre adversaire. Tous vous parleront à travers votre affichage de texte "Benson Panel". Ceux-ci représentent un élément clé du jeu, en mélangeant le bavardage oiseux avec des informations qui possèdent des indices critiques et souvent en établissant un rapport entre ce qui est dit et ce que vous êtes supposé faire.

Objets

Une interaction très importante avec le jeu peut être atteinte à travers beaucoup d'objets que vous pouvez trouver. Certains d'entre eux se mettent en marche uniquement grâce à la possession. L'utilisation d'autres peut être contrôlée ou bien des informations en fichier texte peuvent être fournies sur la demande. Vous avez la possibilité de ramasser et de tenir des objets afin de changer de position ou de les utiliser à n'importe quel moment, en apportant ces objets à votre inventaire. Vous pouvez, en général, tenir un maximum de dix objets à la fois.

Exploration

Le terrain de jeu de Mercenary III est aussi vaste que le système solaire Gamma. Vous pouvez bien entendu explorer partout et il se peut que vous trouviez tout ce qu'il y a à trouver. Mais en général, limitez vos recherches à des endroits évidemment importants ou nommés ou à la suite d'un indice spécifique. Il n'y a pas de garantie que tous ces endroits fassent partie dans le jeu, mais il y a de fortes chances qu'ils soient significatifs.

Commerce

En tenant compte de la nouvelle génération d'entrepreneurs, il est plus probable que les Comptoirs Commerciaux dans le jeu veuillent être dans le commerce des produits ou des articles majeurs plutôt que des bagatelles, bien que la plupart des articles aient bien une valeur.

Si un objet est en vitrine, il est à vendre au prix indiqué au panneau sur le mur. Pour l'acheter, si vous avez les moyens, ramassez-le et quittez la salle. Là où rien n'est en vitrine, vous pouvez vendre un objet. Le prix d'achat proposé d'un objet actuellement dans votre inventaire est indiqué au panneau sur le mur. Pour vendre, laissez tomber l'objet. Une transaction n'est effectuée que lorsque vous quittez la salle.

Temps

Votre chronomètre de tableau de bord enregistre le temps que vous avez passé au jeu. Notez que le voyage spatial autour du système a lieu à des vitesses qui approchent celle de la lumière et il accélérera en conséquence le passage du "temps réel" indiqué à votre chronomètre.

Combat

Votre adversaire peut être vivement intéressé à ce que vous faites. Il se peut que vous remarquiez de temps en temps que son Vaisseau Observateur vous surveille. Ces vaisseaux ne sont pas adaptés aux hostilités. Cependant, au cas où ils distinguent que vous agissez hostilement à leur commandant en chef ou, bien sûr, si celui-ci reçoit une preuve directe quoi qu'elle soit, ou que vous pénétriez ses endroits protégés sans permission, ses Vaisseaux de Bataille se déploieront contre vous.

Commandes

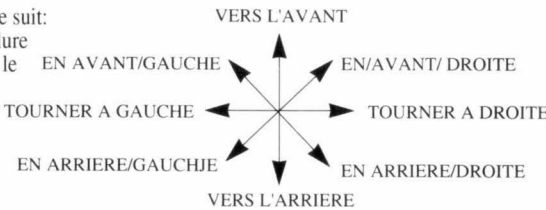
Le Tableau de bord de Benson: (revenir aux pages centrales SVP)

Communication:

Avec Benson en mode communication, il se peut que l'on vous demande de répondre. Ceci est indiqué par un point d'interrogation (?) suivant le texte. Appuyer sur "0" pour répondre oui, sinon NON est enregistré.

Marche:

La marche est mise en action par l'utilisation du joystick comme suit: vous pouvez courir en appuyant sur 'R'. Pour retourner à une allure de marche, appuyer à nouveau sur 'R'. Une lumière blanche sur le tableau de bord indique le mode "course".



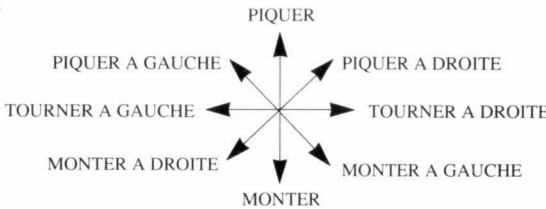
Le transport:

Pour MONTER dans un véhicule ou dans un appareil spatial, marchez jusqu'à son centre et appuyer sur 'B'. Vous avez à détenir la clé adéquate pour le faire. Pour QUITTER le moyen de transport une fois garé appuyer sur 'L'. Dans les endroits hostiles vous surez besoin d'articles de protection. Pour avancer, appuyer sur une touche numérique sur le clavier principal (et non sur le clavier numérique) de 1 (allure lente) jusqu'à 9 avec 0=allure maximale. Pour faire machine arrière, appuyez sur une touche fonction de F1 à F10. Pour sélectionner précisément la vitesse, appuyez sur les touches 'J' ou 'I' pour arrêter, ou pour pianer, appuyer sur <SPACE BAR> (barre d'espacement).

LES VEHICULES TERRESTRES sont guidés par le joystick comme suit:



LES AVIONS ont besoin d'une vitesse suffisante pour décoller. Atterrir trop lourdement aboutira à un crash! Sur le sol ils se conduisent comme des véhicules terrestres (voir ci-dessus) mais en vol leur direction est contrôlée comme suit.



LES VAISSEAUX SPATIAUX volent comme les avions mais peuvent atteindre une vitesse qui permet de s'échapper. Pour s'échapper au plus vite, en vol, appuyez sur la touche <ESC>.

Ascenseurs:

Les ascenseurs dans les bâtiments sont indiqués en général par un numéro d'étage. Placez-vous au centre et sélectionnez l'étage sur le clavier principal – touche 1 à 9, 'B' pour le sous-sol et 'G' pour retourner au rez-de-chaussée. Si le chiffre sélectionné n'existe pas comme étage, l'ascenseur ne marche pas.

Objets et inventaire:

Toutes les commandes pour les objets et l'inventaire se font avec le clavier numérique et les touches de contrôle du curseur.

Pour aller chercher un objet, placez-vous près de lui et appuyer sur la touche ↑. A condition, que vous ayez une capacité d'inventaire disponible, son nom apparaîtra sur l'écran de l'inventaire. Pour revoir les noms des objets que vous possédez, appuyez sur les touches ← ou →. Pour laisser tomber un objet, sélectionner son nom sur l'écran de l'inventaire et appuyer sur la touche ↓.

Quand un objet a une utilisation contrôlable par le joueur, et s'il apparaît sélectionné dans la fenêtre écran de l'inventaire, il peut être activé en pressant la touche <ENTER>. Un écran d'utilisation auxiliaire défilera pour vous donner les instructions d'utilisation de l'objet, via les touches du clavier numérique. Cet écran d'utilisaiton se maintiendra jusqu'à ce que vous laissiez tomber l'objet ou qu'un autre objet soit activé.

Combat:

Les appareils peuvent avoir des missiles de défense. En général dans le jeu, vous n'avez pas d'ennemi, mais si vous provoquez une attaque, l'issue sera impitoyable. A moins que vous ne détruisez le vaisseau ennemi, il vous retrouvera finalement et vous poursuivra pour vous tuer.

Pour quitter le jeu:

Appuyer sur la touche <HELP> (aide). Benson répond: F1=SAVE (sauvegarde) F2=LOAD (charger) F10=QUIT (quitter) AUTRES=Retour au jeu Appuyer sur la touche fonction F10.

SAUVEGARDE DE JEU

Important: assurez vous que votre disquette Damoclès (QUI DEVRAIT TOUJOURS ETRE PROTEGEE EN ECRITURE) est enlevée du lecteur. Remarquez qu'une sauvegarde s'inscrira sur tout disquette appropriée et altérera les dossiers DOS existants. Utiliser seulement une "disquette de SAUVEGARDE" que vous identifiez en conséquence.

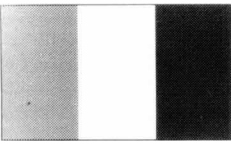
Vous pouvez sauvegarder le jeu en cours pour le reprendre plus tard au point où vous l'avez quitté. A n'importe quel endroit du jeu:

Introduisez votre "disquette de sauvegarde" non protégée en écriture. Appuyer sure <HELP> (aide) Benson répond F1=SAVE (sauvegarde) F2=LOAD (charger) F10=QUIT (quitter) Autres=Retour au jeu Appuyer sur la touche fonction F1 Benson répond: SAVE (sauvegarde) - chiffre 0-9 ou A-Z Appuyer sur un chiffre ou une lettre pour identifier le dossier. Benson répond: "PRESS RETURN WHEN READY" (appuyer sur <RETURN> quand vous êtes prêt) Appuyez sur <RETURN> (retour) – sur n'importe quelle autre touche pour abandonner l'opération.

POUR RECHARGER LA SAUVEGARDE

A n'importe quel moment du jeu (après votre atterrissage à la Station Spatiale de Eris) pour rechager un jeu préalablement sauvé.

Introduisez votre disquette de sauvegarde dans le lecteur. Appuyer sur <HELP> (aide) Benson répond F1=SAVE (sauvegarde) F2=LOAD (charger) F10=QUIT (quitter) Autres=Retour au jeu Appuyer sur la touche fonction F2 Benson répond: CHARGER - CHIFFRE 0-9 ou A-Z Appuyer sur un chiffre ou une lettre du dossier demandé. Benson répond: "Appuyer sur <RETURN> - Sur toute autre touche pour abandonner l'opération.



Descrizione del Gioco

Il gioco Mercenary III ti trasporta nel mondo fantastico del sistema solare Gamma. Si presume (sebbene questo non sia assolutamente necessario per giocare) che tu sia stato l'eroe che è riuscito ad evitare la minaccia della cometa Damocles (nel gioco Mercenary II). Devi essere stato tu poichè adesso possiedi la somma della retribuzione: l'ingente totale di 50.000.000+ in Crediti Intergalattici.

Il tuo obiettivo usuale, in qualità di soldato di ventura, è guadagnare denaro. Tuttavia, in questo caso, potrebbe certamente trattarsi di cercare di non perdere la somma posseduta poichè sembra proprio che tutti si diano da fare per impossessarsi dei tuoi beni. Comunque c'è sempre la possibilità di venire incontro a qualche "metodo che frutta denaro".

Come sempre, nel gioco Mercenary, sei libero di scegliere quale azione intraprendere. Ma si suppone che tu decida di schierarti dalla parte delle forze del bene che lottano contro quelle del male, rappresentate particolarmente dall'enigmatico Mr P C Bil. L'operazione mineraria che sta pianificando sull'isola rurale Dion North causerà danni all'ambiente. In un modo o nell'altro dovrà essere ostacolato nel suo intento!

Regole del gioco

Nel gioco Mercenary III, non potrai mai essere "ucciso". Ti sarà sempre possibile continuare nel gioco. Ma, durante punti particolari nel tempo, il tuo avversario farà dei progressi a meno che i suoi piani non vengano ostacolati. E se riuscisse a raggiungere il suo obiettivo, avrai perso la battaglia, se non la guerra!

Se riesci ad ostacolare i suoi piani, e ci sono parecchi metodi per fare questo, allora il tuo più grande successo sarà misurato dall'aumento dei tuoi beni personali. Se questi superassero 500.000.000 entro 24 ore, avrai portato a termine la migliore giornata lavorativa nel gioco Mercenary III.

Metodo di Trasporto

In questo gioco dovrai spostarti, apparentemente, facendo uso dei trasporti pubblici. Grazie all'offerta gentile di un incontro da parte di Bil, potrai provare gratuitamente i servizi di taxi e di voli spaziali. Ti sarà anche possibile, cosa molto utile, accedere al Transporter System (Sistema per i Trasporti) per spostarti alle varie località predestinate su alcuni dei nove pianeti e su alcune delle diciannove lune del Sistema Gamma. Ma nella maggioranza dei casi continuerai il tuo viaggio, da queste località, su taxi, autobus, treni Inter-City o Voli Spaziali. A questo scopo, troverai certamente utilissimo l'Elenco Metodi di Trasporto qui allegato.

Ma sono anche a tua disposizione navicelle spaziali a noleggio. Una macchina o un velivolo a noleggio ti daranno un più alto livello di libertà di movimento, ma dovrai pagare per ottenerlo! Ci sono anche navicelle spaziali in vendita a gamme di prezzi molto varie che potrebbero rappresentare l'ideale per la libertà assoluta nei tuoi spostamenti. E cosa è successo alla navicella spaziale che possedevi durante l'avventura di Damocles?

Sfortunatamente i giocatori precedenti troveranno che è stata fatta un'economia significativa. Non è più a disposizione una navicella spaziale gratuita invocando l'opzione "Abbandono"!

Gente

Potrai incontrare guidatori di taxi, piloti, receptionist, impiegati, funzionari e perfino il tuo avversario. Ti parleranno tutti attraverso la visualizzazione con testo "Benson Panel". Mescolando discorsi senza senso ad informazioni dall'importanza cruciale e spesso collegando quanto viene detto a quanto pensino tu stia facendo, rappresentano un elemento chiave del gioco.

Oggetti

Si potrà ottenere un altissimo livello di interazione con il gioco attraverso molti degli oggetti trovati. Alcuni di essi potranno essere d'aiuto solo possedendoli. Si potrà fare uso di altri manovrandoli oppure forniranno informazioni dall'archivio testo a richiesta. Potrai prendere o tenere presso di te degli oggetti per spistarli o usarli in qualsiasi momento sistemandoli nelle tue scorte. Generalmente potrai tenere presso di te un massimo di dieci oggetti contemporaneamente.

Esplorazione

Il campo da gioco del Mercenary III ha le stesse dimensioni del sistema solare Gamma. Potrai, naturalmente, esplorarlo in ogni angolo trovando eventualmente tutto quanto vi sia da scovare. Ma nella maggioranza dei casi dovresti limitare la tua ricerca a località menzionate o particolarmente significative oppure dovresti seguire una traccia specifica. Non è assolutamente garantito che tutte queste località facciano parte del gioco, ma potrebbero essere connesse ad esso.

Commercio

Con la nuova generazione di imprenditori, i Punti Vendita del gioco tenderanno a commerciare in prodotti o articoli importanti invece che in oggetti banali, sebbene quasi tutti gli articoli abbiano un valore individuale.

Quando un oggetto è in vendita, viene venduto al prezzo illustrato sul pannello a muro. Per acquistarlo, se hai abbastanza denaro per il pagamento, prendilo ed esci dal locale. Quando non ci sono articoli esposti potrai fare tu la vendita di un oggetto. Il prezzo d'acquisto offerto di un articolo che è attualmente esposto nelle tue scorte, è illustrato sul pannello a muro. Per portare a termine la vendita, dovrai lasciare cadere l'oggetto. Le operazioni di vendita non sono concluse fino a quando tu non abbia lasciato il locale.

Tempo

L'orologio sul pannello registra il tempo impiegato durante il gioco. Da notare che i viaggi spaziali attraverso il sistema sono fatti ad una velocità simile a quella della luce e potranno accelerare nei tempi a seconda del passaggio della visualizzazione "tempo reale" sull'orologio.

ComBattimento

Il tuo avversario sarà molto interessato nei tuoi spostamenti. Di tanto in tanto, potrai vedere la sua Navicella d'Osservazione che sta controllando i tuoi movimenti. Queste navicelle non sono equipaggiate per il combattimento. Tuttavia, se percepissero che tu stia per attaccare il loro comandante o, naturalmente, qualsiasi altra evidenza diretta, o se tu stessi viaggiando in una zona protetta senza aver chiesto il permesso, allora il tuo avversario userebbe contro di te le sue Navicelle da Battaglia.

Comandi

Quando di comando del Benson (consulta le pagine centrali)

Comunicazione:

Quando il Benson è in modo comunicazione, ti verrà forse chiesto di dare delle risposte. Questa condizione è segnalata da un punto interrogativo (?) dopo il testo. Premi 'S' per SI. In caso contrario la risposta presunta è NO.

Comminare:

Puoi camminare usando il joystick, come mostrato:

Puoi correre premendo 'R'. Per tornare a camminare, premi un'altra volta 'R'. Una luce bianca sul quadro comandi indica il modo 'RUN', "corsa".

Transporto

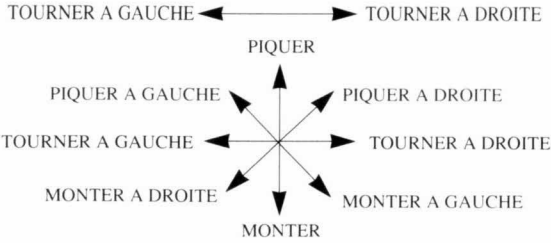
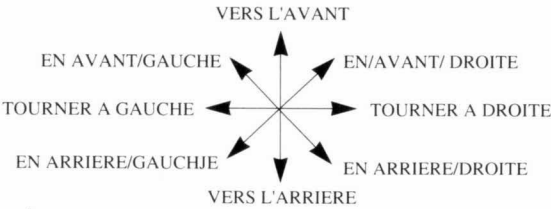
Per salire a bordo di un veicolo, commina fino al suo centro e premi 'B'. Potrai entrare, però, solo se in possesso della chiave giusta. Per abbandonare il mezzo di trasporto in parcheggio, premi 'L'. In ambienti ostili bisogno di protexioni adeguate.

La marcia avanti viene selzonata premendo un tasto numercio posto sulla tastiera principale (non sul tastierino numercio) da 1 (bassa) a 9, con 0 = massimo. Per la retromarcia, seleziona un tasto Funzione da F1 a F10. Per le regolazioni fini della velocità selezionata, premi sul tastierino i tasti ')' o '('. Per fermarti, o per librarti in volo, premi <SPACE BAR>, la barra spazio.

I VEICOLO A TERRA sono manovrati tramite il joystick, come mostrato:

I VELIVOLI hanno bisogno di una velocità sufficiente, per decollare. Un atterraggio troppo brusco finirà con un disastro! A terra si comportano come veicoli terrestri (sopra) ma la direzione di volo è controllata come mostrato:

I VELIVOLT SPAZIALI vengono pilotati come gli aerei, ma passono raggiungere una velocità di fuga. Per attivare la sequenza di fuga, in volo, premere il tasto <ESC>.



Ascensori:

Gli ascensori degli edifici in genere sono corredati dall'indicazione del numero di piano. Portati in posizione centrale e scegli il numero di un piano sulla tastiera principale, fra 1 e 9, 'B' per il seminterrato e 'G' per ritornare al piano terra. Se il numero scelto non esiste come numero di piano, l'ascensore non funzionerà.

Oggetti e Inventario:

Tutti i comandi degli oggetti e dell'inventario vengono dati con il tastierino e i tasti per il controllo del cursore.

Per prendere un oggetto, portati vicino ad esso e premi il tasto. Se hai posto nell'inventario, il suo nome comparirà sul pannello di visualizzazione dell'inventario stess. Per passare in rassegna i nomi degli oggetti in tuo possesso, premi i tasti o. Per lasciare un oggetto, seleziona il suo nome elencato nel pannello di visualizzazione dell'inventario e premi il tasto.

Gli oggetti che possono essere controllati dal giocatore, possono essere attivati selezionandoli nella finestra di visualizzazione dell'inventario e premendo il tasto <ENTER>. Un quadro comandi centrale ausiliario comincerà a scorrere dando le istruzioni per l'azionamento degli oggetti, che potrà essere effettuato da tastierino. Questo quando comandi rimarrà in funzione fino a che l'oggetto non viene lasciato, o fino a che non viene attivato un oggetto alternativo.

Combattimento:

I velivoli hanno una capacità missilistica difensiva. Nel gioco normale non hai nemici, ma se provchi un attacco non avrai tregua. La navicella nemica alla fine ti rintraccerà e ti arriverà addosso per ucciderti... se non sei riuscito a distruggerla prima!

Situazione di abandon partita:

Premi il tasto <HELP>.

Ecco la risposta del Benson: 'F1=SAVE F2=LOAD F10=QUIT OTHER=RETURN TO GAME (F1=Salva F2=Carica F3=Abbandona Altri=Ritorna al gioco) Premi IL TASTO FUNZIONE F10.

OPZIONE DI MEMORIZZAZIONE DELLA PARTITA

Importante. ASSICURATI DI TOGLIERE DALL'UNITA' IL DISCHETTO DEL GIOCO MERCENARY (QUEST'ULTIMO DEVE SEMPRE ESSERE TENUTO CON PROTEZIONE DALLA SCRITTURA). RICORDATI CHE UNA MEMORIZZAZIONE COMPORTA LA SCRITTURA SU QUALSIASI DISCHETTO ABILITATO E DANNEGGERA I FILE DOS ESISTENTI. USA SOLO UN DISCHETTO PREPARATO PER LA MEMORIZZAZIONE E QUINDI CONTRASSEGNALO.

Puio memorizzare uno stato corrente della partita per reprnderla successivamente dal punto in cui l'avevi abbandonata. In un qualsiasi momento del gioco:

Inserisci il dischetto preparato per la memorizzazione, abilitato per la scrittura.

Premi <HELP>

Benson risponde "F1=SAVE F2=LOAD F10=QUIT OTHER=RETURN TO GAME.

Premi IL TASTO FUNZION F1.

Benson risponde: 'SAVE - NUMBER 0-9 OR LETTERE A-Z'

("Salva - Numeri 0-9 o Lettere A-Z")

Premi un numero o una lettera per identificare il file.

Benson risponde: 'PRESS RETURN WHEN READY' (Premi il Taston RETURN quando pronto')

Premi <RETURN> - Qualsiasi altro tasto per interrompere.

CARICAMENTO DEL CIOCO MEMORIZZATO

In un punto qualsiasi del gioco (dopo che sei atterrato nello spaziorporto di Eris), se vuoi ricaricare una partita precedentemente memoriztta:

Inserisci il dischetto per la memorizzazione nell'unità disco;

Premi <HELP>

Benson risponde: 'F1=SAVE F2=LOAD F10=QUIT OTHER=RETURN TO GAME.'

Premi IL TASTON FUNZIONE F2.

Benson risponde: LOAD-NUMBER 0-9 OR LETTERE A-Z'.

Premi il numero o la lettera di identificazione del file.

Benson risponde: 'PRESS RETURN WHEN READY'

Premi <RETURN> - Qualsiasi altro tasto per interrompere.

DION ISLAND BUS SERVICES
LOC STOP
No. 42 – DION NORTH

07:02 Dion North Airstrip
07:01 Bil's Bar
05:01 Old Joan's Cottage
05:02 Company Store
04:03 Mine Site No. 1
03:05 Mine site No. 2
02:05 Company Store
02:06 Mine Site No. 3
05:04 Mine Site No. 4
06:04 Mine Site No. 5
06:02 Mine Site No. 6
05:02 Company Store
05:01 Old Joan's Cottage
07:01 Bil's Bar
07:02 Dion North Airstrip

No. 43 – DION EAST

07:02 Dion East Airstrip
07:01 Annie's Bar
05:01 Arthur's Cottage
05:02 Hardware Stores
05:03 Jonah's Smithy
03:03 Harris Weavers
02:05 General Stores
04:06 Fern Cottage
04:04 Bil's Mothers
05:02 Hardware Stores
05:01 Arthur's Cottage
07:01 Annie's Bar
07:02 Dion East Airstrip

No. 50 – DION MOON CLOTHO BUS

03:07 Clotho Spaceport
07:06 Business Park East
06:05 Amplin Electronics
03:03 Business Park West
02:01 Active Marketing
01:01 PCB Powergen
01:00 Bil Industries
01:01 PCB Powergen
02:01 Active Marketing
03:03 Business Park East
03:07 Clotho Spaceport

E.T.A. Bus Services
E.T.A. House
Capital City
ERIS
08:03

TAXI SERVICES –
Various Operators Principal Locations Served

BACCHUS WAYSTATION

00:03 Boshers Bar
01:08 East Strip Spaceport
00:01 Gabriel's Place
02:01 Mother Mercury's
01:03 Uncles Casino
02:08 West Side Spaceport

GAEA – CHALDEA CITY *

06:06 Bank of Gaea HQ
07:00 Dion Link Spaceport
14:07 Logos Link Spaceport
08:06 Pegasus Insurance
03:11 Pyrotech Supplies 1
11:03 Pyrotech Supplies 2
06:08 C Rooke Agencies
08:08 Trade Commission
07:14 Ur Inter-City Link
00:07 Vesta Link Spaceport

LOGOS CITY

02:05 B.I.C.C. of Gaea
02:03 Building Site
06:03 Charlene's Disco
04:02 DHSS House
04:03 Riss-Key Builders
08:03 C Rooke Estates
06:00 Logos Spaceport

METIS

00:06 Dooberry's Solicitors
02:00 Metis Spaceport
02:06 Timewarp Prison

VESTA – POLITBURO CITY

05:04 Election Registrar
04:00 Eris Link Spaceport
00:04 Galaxy Spaceport
03:01 Gaea Bank
07:03 Gaea Link Spaceport
03:07 GUM Store
06:04 Lawson Bank
04:06 Vesta Parliament

INTER-CITY Flt 032 07:14 Chaldea-UR
Flt 033 00:01 UR-Chaldea

* KAOS Taxi Services are pleased to announce their new state-of-the-art Robot Taxi Service is now operating.

PUBLIC TRANSPORT
SCHEDULE
GAMMA SYSTEM 01.11.2100

Published by KAOS in conjunction with E.T.A. Bus Services

ETA is a free public service operated in the interests of the enviroment by E.T.A. Plc.

WARNING

Please ensure that you do have enough funds for your journey before using KAOS services.

IMPORTANT

Always carry your Bus Pass and activate when travelling: Show in Inventory and press <ENTER> Press 'L' to leave at next stop.

E & O E Conditions of Carriage Subject to Baghdad Convention 2031

KAOS SPACE FLIGHT SCHEDULE

	DEPART		ARRIVE	FLT NO.
ERIS	07:08 Capital Spaceport – VESTA	04:00 Eris Link Spaceport	044	
VESTA	04:00 Eris Link Spaceport – ERIS	07:08 Capital Spaceport	045	
VESTA	07:03 Gaea Link Spaceport – CHALDEA	00:07 Vesta Link Spaceport	132	
CHALDEA	00:07 Vesta Link Spaceport – VESTA	07:03 Gaea Link Spaceport	133	
CHALDEA	07:00 Dion Link Spaceport – DION	00:04 Dion Spaceport	236	
CHALDEA	14:07 Logos Link Spaceport – LOGOS	06:00 Logos Spaceport	188	
LOGOS	06:00 Logos Spaceport – CHALDEA	14:07 Logos Link Spaceport	189	
DION	00:04 Dion Spaceport – CHALDEA	07:00 Dion Link Spaceport	237	

KAOS Galactic (Gamma)
Trade Commission Building
Chaldea City
GAEA 08:08

DION – BIRMINGHAM ISLAND BUS SERVICE Operated by E.T.A Bus Services

LOC	STOP	CONNECTS	LOC	STOP	CONNECTS
-----	------	----------	-----	------	----------

No. 9 – NORTH ORBITAL EXPRESS

00:04	Dion Spaceport	30 34 47
00:07	Lawson Bank	30 34 47
(02:08	Connection	11 47)
(02:06	Connection	11 47)
03:07	Connection	30 34 47
03:12	Connection	11 23
03:14	Verdant Party HQ	11 23
09:14	Bil's Farm Machnry	11 23
14:14	Authors Drive	11
15:14	Land Registry	11
03:07	Connection	30 34 47
(02:06	Connection	11 47)
(00:08	Connection	11 47)
02:07	Lawson Bank	30 34 47
00:04	Dion Spaceport	30 34 47

No. 11 – OUTER CIRCLE

03:00	Companies House	23 47
02:06	Connection	9 47
02:07	Connection	30 34
02:08	Connection	9 47
02:11	Novagen Office	
03:12	Connection	9 23
03:14	Verdant Party HQ	9 23
09:14	Bil's Farm Machnry	9 23
14:14	Authors Drive	9
15:14	Land Registry	9
15:00	Licence Centre	47
09:00	Bil's Drapery	23 47

Continues as above

No. 23 – WEST RURAL

07:10	Isle Link Airstrip	
05:09	Village School	
05:12	Meadow Farm	
09:12	Connection	30
09:14	Bil's Farm Machnry	9 11
03:14	Verdant Part HQ	9 11
03:12	Connection	9 11
01:11	Gaea Bank	
03:02	Connection	11 47
03:00	Companies House	11 47
09:02	Connection	34
05:02	O'Leary's Farm	
05:05	Bruce's Place	
07:04	Private Airstrip	

RETURN

No. 30 – NORTH EAST RURAL

00:04	Dion Spaceport	9 34 47
00:07	Lawson Bank	9 34 47
02:07	Connection	11 34
03:07	Connection	9 34 47
09:12	Connection	23
13:12	Bil's Farm Produce	
13:09	Bil's Farm	
11:10	Bil's Cottage	

RETURN

No. 34 – SOUTH EAST RURAL

00:04	Dion Spaceport	9 30 47
00:07	Lawson Bank	9 30 47
02:07	Connection	11 30
03:07	Connection	9 30 47
09:02	Connection	23
13:02	MacDonalds Farm	
13:05	Thatchers Farm	
11:04	Dunromin Villa	

*** RETURN ***

No. 47 – SOUTH ORBITAL EXPRESS

00:04	Dion Spaceport	9 30 34
00:07	Lawson Bank	9 30 34
02:08	Connection	9 11
03:07	Connection	9 30 34
03:02	Connection	11 23
03:00	Companies House	11 23
09:00	Bil's Drapery	11 23
15:00	Licence Centre	11
03:07	Connection	9 30 34
02:06	Connection	9 11
00:07	Lawson Bank	9 30 34
00:04	Dion Spaceport	9 30 34

KAOS INTER-ISLAND FLIGHTS

FLIGHT No. 309 TO DION NORTH AND
FLIGHT 404 ONWARD TO DION EAST
DEPARTS FROM ISLE LINK AIRSTrip
AT LOC 07:10 No. 23 BUS SERVICE.
RETURN FLIGHT 217 TO BIRMINGHAM.

ERIS TRANSPORT AUTHORITY (E.T.A.) BUS SERVICES

LOC	STOP	CONNECTS	LOC	STOP	CONNECTS
-----	------	----------	-----	------	----------

No. 12 – ERIS CAPITAL

09:08	Bus Station	15 29
04:09	Walkers Heath	29
04:04	Founders Monument	29
01:03	Exchequer Dist. B	
01:01	Exchequer Dist. A	
02:01	Elmdon Airport	
01:01	Exchequer Dist. A	
01:03	Exchequer Dist. B	
06:03	Margarets Retreat	29
08:03	E.T.A. House	29
07:08	Capital Spaceport	
09:08	Bus Station	15 29

No. 15 – ERIS CAPITAL

09:08	Bus Station	12 29
09:14	Wilmot Ad. Agency	
12:14	Eris Post Office HQ	
15:15	Mineral Trading	
15:12	Lawson Bank HQ	
14:11	Instant Architects	

No. 25 – KEY ISLAND

00:07	Key West Airport	
02:07	Future Publishing	
07:07	Newton Research Ltd	36
09:08	Lawson Bank	
05:08	Euopress Publishing	
04:08	News Intergalactic	
02:08	Wimbledon Common	
02:07	Future Publishing	
00:07	Key West Airport	

No. 36 – KEY ISLAND CIRCLE

07:07	Newton Research Ltd	25
06:02	Wapping East Area	
05:01	Wapping West Area	
06:02	Wapping East Area	

Continues As Above

No. 29 – ERIS CAPITAL

09:08	Bus Station	12 15
12:03	Bargain Traders	
15:03	Catalogue Stores	
14:05	Eris Power-Gen	
08:03	E.T.A. House	12
06:03	Margarets Retreat	12
04:04	Founders Monument	12
04:09	Walkers Heath	12
09:08	Bus Station	12 15

No. 7 – BARE ISLAND

02:04	Hantzen Airport	
07:04	Hantzen Admin Office	
06:02	Hantzen Sales	
06:05	Hantzen Laboratory	
06:06	Gum Store Drapery	
06:05	Hantzen Laboratory	
02:04	Hantzen Airport	

No. 17 – VELOS CITY

04:00	Velos Airport	
04:01	Eris Television	
03:02	Writers Guild	24
03:03	Backlot Area	24
03:04	Grade Appartments	24
04:06	Theatrical Costumier	
04:05	EKMPV Ad Agency	
04:01	Eris Television	
04:00	Velos Airport	

No. 24 – VELOS CITY CIRCLE TOUR

06:03	Burbank Area	
05:03	Checkland Retreat	
03:03	Backlot Area	17
03:02	Writers Guild	17
01:01	The Wendy House	
03:04	Grade Appartments	17
06:04	The Birt Residence	

Continues As Above

K A O S INTER-CITY FLIGHTS – ERIS SHUTTLE CIRCUIT

02:01	Eris Capital	to	00:07	Key Island	No. 455
00:07	Key Island	to	02:04	Bare Island	No. 372
02:04	Bare Island	to	04:00	Velos City	No. 419
04:00	Velos City	to	02:01	Capital City	No. 751