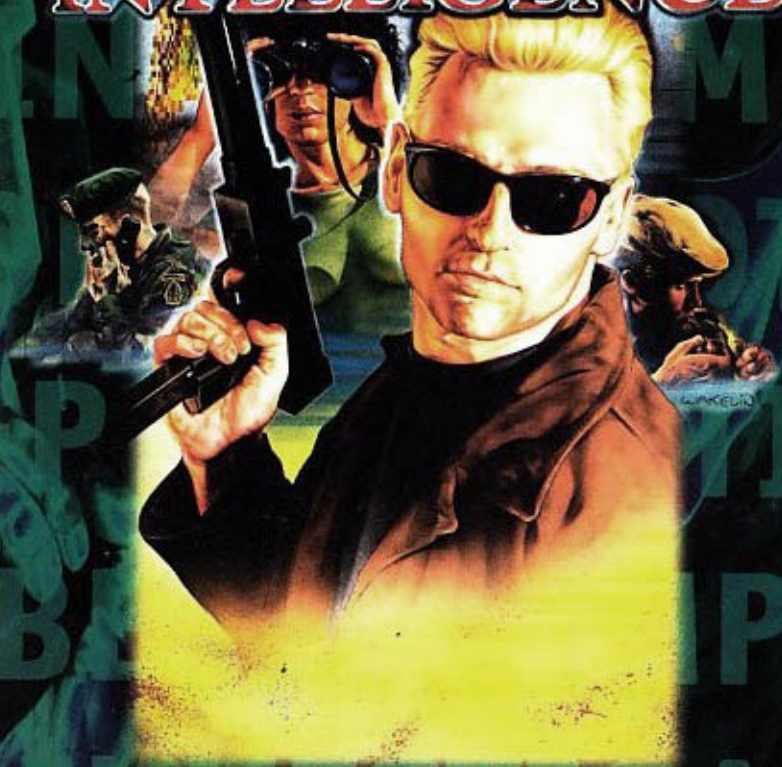




CENTRAL INTELLIGENCE



INSTRUCTION MANUAL

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH

ocean[®]



CENTRAL INTELLIGENCE

Introduction	p.2
Starting up	p.3
Specialists, Agents, and Missions	p.3
Specialist vs. Agent	p.3
Missions	p.3
The Opposition Party	p.5
Rival Leader	p.5
Rebel Forces	p.5
Student Sympathisers	p.6
The Government	p.7
The President	p.7
Ministers	p.7
Generals	p.7
Security	p.8
Characters on Sao Madrigal	p.8
Officials	p.8
Group 'A' Workers	p.9
Group 'B' Workers	p.9
Political Prisoners	p.9
Icons and Symbols	p.10
On the Front Screen	p.10
On the Specialist Screens	p.11
On the Map	p.12
On the Location Screen	p.12
On the Character Screen	p.13
On the Intelligence Screen	p.14
The Portable Icon	p.14
Micons	p.15
Intelligence	p.15
Icon Synopsis	p.16
Telex	p.17
The Clock	p.18
The Map	p.18
Technical Support	p.19



INTRODUCTION

The Caribbean island of Sao Madrigal, lying near the coast of Brazil, has fallen under the control of a fascist dictator following a bloody military coup. Recent discoveries made the island the area's largest producer of oil and chemical products. The previous democratic government had used the oil revenue to develop the island's industry and economy almost to western standards.

A lot of western investment and aid helped the island's initial development, guaranteeing favourable contracts and trade agreements for western business. After the coup all western assets were seized and any agreements revoked; the new president denounced western involvement as imperialism, and is currently negotiating new trade agreements with China, who are believed to have aided the new president in the coup.

An overt operation to restore democracy and to recover our interests is politically dangerous as the new president seems to be enjoying a lot of public support for standing up to the west. An undercover operation has been sanctioned to remove the new military junta from power. In this we will be working with the leader of the previous democratic government who is currently trying to co-ordinate and raise support for a counter revolution.

You may use propaganda, political or direct military action to bring this about - you will have to decide the most suitable approach in relation to developing conditions. Public support for the democratic faction will be vital if the opposition leader is to succeed.

Your team will consist of 3 specialists, one military, one political and one propaganda. Each of these has command of eight deep cover agents who have infiltrated the island and assumed local identities.

Upon the island, hiding in the wild rain forests that cover the island's south west region, guerrilla forces loyal to the rival leader and the opposition will provide a source of reliable intelligence and support in military operations, if you in turn supply them with essential food, medical equipment and weaponry. These people range from student sympathisers and rogue rebel factions through to high ranking government officials. Your agents will come into contact with these people and they will assist you with your overall mission.

Once the President has been deposed, and the seat of authority wrenched from the dictatorial powers that be, then and only then can the rival leader be safely returned to office, and a new government for the people formed.

STARTING UP

On loading up "Central Intelligence", you will be offered the choice of first viewing the Tutorial before going into the game. The Tutorial will show you how to set up a mission and how each of these missions affect the state of play.

When you enter the game 3 options are displayed. If you want to play as a 1st Class Agent, where the Opposition Party is already in deep trouble, winning will be more difficult. A 3rd Class Agent is for the beginner, the island is relatively neutral and defeat is less likely to happen sooner. A 2nd Class Agent would play somewhere in between these two levels.

SPECIALISTS, AGENTS & MISSIONS

Three departments are available in the game - Political, Propaganda and Military. Each department contains 8 Agents and is headed by a Specialist.

When you access a department the Specialist Screen is displayed showing the status of your Agents. Each one can be selected by clicking on the name.

Specialists can accept the same missions as Agents and also have an extra set of operations in their repertoire. They are experienced Agents and are more likely to succeed with high risk missions.

You could use a Specialist all the time but there is only one for each department. Should one be killed or imprisoned, then the whole department will have to close down and your Agents will no longer be available from the Specialist Screen. Access to the Agents in this department would still be possible but only as individuals, and should this become necessary, then you will have to locate these Agents by finding their position on The Map.



Name	Tony Baraja
Health	Good
Job	Propaganda Agent
Moral	High



Missions

Selecting an Agent or Specialist for a mission is done by making them active i.e.: clicking on the Hand Icon and turning it THUMBS UP. A Target Icon will then appear on various screens which, when selected, will bring up the Actions Window from where you can choose your mission.

The procedures for setting up each mission are similar, and it is your choice which mission you require for the task ahead.

It is possible to have every Agent active at once, and you can send more than one Agent on the same mission at the same time. However, you cannot select two Agents from different departments to go on the same mission - they must be from within the same department.

Some missions are common to all departments, but each department does have its own set of specific missions. A full list of all the missions available to each Agent and Specialist is accessed off the icon at the top of their respective Specialist Screens - it would be far better to use this information in conjunction with the Central Intelligence Demo before attempting a mission.

Any early assault using purely one department will prove to be a mistake. For example - by using Military means only at the start of a game it is unlikely that any long term progress can be made, and you will find your Agents disappearing into the dark dungeons of Sao Madrigal very quickly.

Agents can in no way remove the President solely by themselves. They must bring the people to rise against the Government, creating an atmosphere of ill feeling towards the ruling powers that be. This will not happen overnight. But by developing a balance between the 3 departments, and nurturing a working relationship with the Opposition on the island, then unnecessary and costly moves such as loss of Agents can be avoided, and a covert style operation maintained.

Resources play an important role in missions. Agents are going to need them to set up some operations. When immediate resources run out, and they will, use what can be found on the island.

Agents are also going to need the help of certain people to complete some missions. Finding out who can be trusted is only going to be achieved by making contacts early on in the game.

THE OPPOSITION PARTY

This location is the main centre for resistance activity on the island. Positioned in the town of Nueva Laguana, here the major players in the intended downfall of the Government meet and organise their strategies.

One of these is the Rival Leader, the character who will eventually succeed the President should you win.

RIVAL LEADER

Under permanent monitoring of the state police, life threatening moves will be made on the HQ and its personnel for sure. Regardless of this, the Rival Leader must be kept informed of Agent missions as much as possible, which means regular meetings at risky venues.

The reason for this is that the position the Rival Leader holds is one of great power and it is vital that access be maintained throughout the game.

Living and working from the Opposition Party HQ, the Rival Leader will receive intelligence from many sources, some of it good, some completely inaccurate. This news will be passed throughout the opposition community to resistance groups who will be relying on its authenticity to make their next moves.

The more accurate reports The Rival Leader receives, the better the chances for a group to take on a successful mission - your Agents should always be first to make contact with precise news.

One group desperately in need of accurate intelligence, as well as basic Military and Propaganda supplies are the Rebels.

REBEL FORCES

Commanded by the Rival Leader, the Rebels appear as individual rebel units brought together as one strong force by the cause to remove the President.

Found predominantly in Jungle, Rain forest and Wasteland areas of Sao



Name Tony Bar
Health Good

5

Madrigal, they will take on any mission as long as the resources are available.

They will not work with Agents, but prefer to operate as a single unit, giving back up and much needed support where and when necessary.

Rebels need intelligence to carry out missions. Agents should either contact them individually or pass news via the Rival Leader who is known to the Rebels and can be trusted.

As the country falls into the hands of the Opposition, the Rebels will head towards the Capital and other sites of importance. Conflict will increase and supplies will run out. The Rebels must be kept strong for the final battle and the storming of the President's Palace.

Just as important to the Rival Leader, another group associated with the Opposition are the students.

STUDENT SYMPATHISERS

In some cases friendly to the Rebel cause, they are also in constant touch with The Opposition Party HQ.

Operating on both sides of the law, students can be very helpful with Propaganda campaigns, but dangerous when it comes to informing on opposition missions.

They will work alongside Agents, who should try to keep them loyal with bribes and various low risk missions.

Agents should be wary of Pro-Government Students who may appear to be assisting with missions. They will most probably be talking with the State Police, and could put a whole Specialist Department at risk.

The Opposition is a large scale movement revolving around The Opposition Party HQ. This location should be monitored at all times, and must never be lost to Pro-Government forces.

Use your Agents in conjunction with these groups and other opposition followers

- then victory is possible. Ignore them and the President will find it all very easy.

THE GOVERNMENT

The Parliament and President's Palace are the two locations on Sao Madrigal from where the Government rule. Security is incredibly tight, having State Police and battalions of Troops always on guard.

Ministerial moves, like Pro-Government Propaganda, are carried out from The President's Palace. Media people often come here to prepare Broadcasts. Officials from around the island arrive every day with news and reports from their regions.

The Parliament is the home of the Military Council, where Generals organise their Troops in the battle against the Rebels.

THE PRESIDENT

The President usually commutes between these locations daily, and has a say in all matters Ministerial and Military.

Strict orders will be delivered to Government figures who will carry them out.

MINISTERS

Ministers will meet with Officials and senior figures on the island. They deal with people, and often make visits to the smaller hamlets of the island.

The State Police also come under the reign of The President's Palace. Ministers will order raids on Anti Government locations, and 'Snatch Squads' will pick up Opposition followers off the streets, perhaps never to be seen again.

GENERALS

Generals travel between Troop positions to brief units on missions. They also control the flow of military hardware that is on the island.



1 600



WALY

Troops will go on manoeuvres to spy and make assaults on Rebel positions. They will also give back up to the State Police where and when required, for example, at an Anti-Government Demonstration.

SECURITY

The President, along with all Ministers and Generals, have their own personal security as well as the normal security of State Police and Troops. It will be impossible to gain access to them when this type of security is present.

Government actions for suppressing the Opposition threat are very nearly incessant, and without the help of Agents, the Rebels will have no chance whatsoever of ousting the Government.

To rid the island of the President it will be necessary for Agents to make contact with Ministers and Generals, and bring them onto the side of the Opposition. Government security will sometimes briefly be lax, so this is the moment when an Agent should make their move.

Once a Government figure has come over to the Opposition, their life could well be in great danger. Contact must still be maintained so that they can continue to assist the Rebels.

SAO MADRIGAL

The 1360 characters on the island all have their own personalities, uses, and ways of affecting the outcome of each game.

Here are some notes on how your Agents should approach and maybe interact with them.

OFFICIALS

Covering The Hamlet Chiefs, Town Mayors and Regional Secretaries, they are the organisers behind demonstrations and rallies on the island. Should either the Government or Opposition and Agents require one to be set up, then these are the people they will have to contact.

As they are liable to swap sides without warning, Agents should keep them up to date with Opposition moves but must be wary of State Police informers. Officials are a steady source of intelligence, receiving reports from all around the island. However some act as the voice of the Government Propaganda machine - so expect much disinformation.

GROUP A WORKERS

Regularly in telephone contact with Officials and Government figures, they include Directors, Management and Ambassadors. Those on the side of the Government are easily manipulated into carrying out Pro Government Propaganda, and should be approached with extreme care.

Agents will have to make contact with these people to set up some Propaganda Events - for instance - the Head of all Workers Unions on Sao Madrigal is the only person on the island who can organise mass industrial action.

GROUP B WORKERS

These are the ground floor workers of Sao Madrigal, ranging from Drivers to Engineers, Secretaries to Shop Assistants. They represent the majority of the population, but are in the minority when it comes to having any say in the running of the country.

Shifting supplies around from region to region and maintaining locations are just some of the many jobs they carry out.

They will often meet together and with Group A Workers, but are unlikely ever to come into contact with senior figures. Should you see any reports of Group B Workers meeting with important people then it could give you scope for a possible Blackmail mission by a Political Agent.

POLITICAL PRISONERS

These people are held in various State Police establishments around the island. Nobody is safe. Anybody who is suspected of crimes against the Government will



be killed or imprisoned.

Many important characters find themselves in this situation at some time, although detention may be only temporary, it could last for years.

Rebel Forces will attempt to free prisoners by making daring night time raids on High Security locations. A skilled Specialist Agent will be needed if you wish to attempt such a mission.

THE ICONS and SYMBOLS

Here is a brief description of the "Central Intelligence" icons and symbols.

The Opposition Party HQ: _____

This location, home of the Rival Leader, can be quickly accessed from here.

Student Sympathisers: _____

A screen is displayed showing each student represented by a flag, the colour of the flag determining their allegiance. By clicking on the flag the student can be accessed.

Rebels: _____

The same as with Student Sympathisers but for Rebel Forces.

Political Prisoners: _____

All characters currently in detention on the island are shown here.

The Cemetery: _____

This shows all the characters who have been killed in the game.

Political Department: _____

The Political Specialist screen is displayed.

Propaganda Department: _____

The Propaganda Specialist Screen is displayed.

Military Department: _____

The Military Specialist Screen is displayed.

Hamlets: _____

This icon gives you a list of every hamlet on the island. By clicking on a chosen hamlet its position is overlaid onto the map.

Towns: _____

The same as with Hamlets but for Towns.

Cities: _____

As with Hamlets and Towns but for Cities.

Agent Position: _____

Any area that has a Specialist or an Agent positioned there is overlaid onto the map. The colour and marking (S or A) of the symbol coincides with what it represents.

Island Allegiance Now: _____

Shows the current allegiance of the island. Each square is a populated area and the allegiance is determined by its colour : RED - Pro / BLUE - Anti / GREY - Neutral.

Island Allegiance Start: _____

This was how the allegiance of the country looked at the start of this game.

Character Allegiance Breakdown: _____

This screen displays a statistical account of the island population allegiance now, and at the start of this game.

Material Pool: _____

The material supplies currently located at the Specialist Safe House are shown.

Missions available: _____

Here is a list of all the missions available to each Military, Propaganda and Political agents. The list will differ depending on which Specialist Screen you are on.

Back one screen: _____

This will take you back to the original screen before you brought on the Specialist Screen.

On The Front Screen

Name Tony Baraja
Health Good
Job Propaganda Age
Moral High

On The Specialist Screens



View Telex Intelligence: _____
 If you don't want to wait for a piece of news to scroll across the screen, click here and the Telex will stop running. The current message will then be immediately displayed in intelligence form.

Agent Materials: _____
 The smaller materials icon shows you what materials an Agent possesses.

Allegiances: _____
 This toggles whether the allegiance of each location is shown or not when you scroll around the lowest level of the map. The Blue Flag represents Anti-Government, Red Flag Pro-Government and Grey Flag is Neutral.

Sector Information: _____
 All the locations in the current visible sector are shown on the lowest level of the map. Access to each location can be obtained by clicking on either the name or its icon reference.

Directions: _____
 Use the four normal compass points to move around the map. Clicking in the centre of the box initiates the zoom out option.

Little Man: _____
 The little man indicates a specific chosen position, and is only shown on arrival at the map.

Location Status: _____
 This is not an icon but indicates the current state of the location.

Location Allegiance: _____
 This is not an icon but shows the allegiance of the location.

Both of the next two icons are only displayed on the Location Screen if you have an Agent monitoring in the area.

Materials on sight: _____
 All the materials at the location are shown.

Characters on sight: _____
 A list of all the characters on sight are shown in the Character Window from where each character can be easily accessed.

Character Update: _____
 Click here to update the time while still in the Character Window. This is useful when you are waiting for someone to arrive at the scene without wanting to leave the Character Window.

Character's work location: _____
 This takes you to where the Character is employed on the map (defined by The Little Man).

Character's home location: _____
 In the same way, this takes you to where the Character lives.

Character's current location: _____
 This takes you to the Character's current position on the map.

Intelligence: _____
 The intelligence the character owns. Ranging from GREEN (least priority) to RED (the most confidential).

Character's materials: _____
 Any materials the character owns.

Face - I.D.Tag: _____
 Clicking on the character's face will cause the screen to clear back to the front screen. This character is now 'Tagged' and can be accessed again from the Portable Icon.

Return to Safe House(Agent only): _____
 The Agent will be immediately sent back to the Safe House.

Select/De-select Agent or Specialist: _____
 This is used to Select or De-select an Agent for a mission.

On The Map



On The Location Screen



On The Character Screen





On The Intelligence Screen

AIR BASE



Security Badge (Government Figures only): _____

This confirms if the character has bodyguards.

Character Icon Synopsis: _____

When a piece of intelligence is displayed, icons are put at the bottom of the information to represent any locations or characters that are in the intelligence (The Icon Synopsis). Clicking on a Character Icon will give you access to that Character.

Location Icon Synopsis: _____

Clicking on the Location Icon will take you to the Map, and that specific location (defined by The Little Man).

PORTABLE ICON

Clicking on the right mouse will display the 'Portable Icon'. It can be brought on at any time, on any screen, and is an extremely useful tool in the game.

It contains the 3 Political, Propaganda and Military Specialist Department Icons which allows quick access to your Agents without having to go back to the front screen. Also the two 'Tag' icons appear here.

Character Tagged: _____

Clicking on this will recall to the screen, the last character you 'Tagged'.

Intelligence Tagged: _____

Clicking here will recall to the screen, the last intelligence you had accessed.

The "Central Intelligence" Options are accessed via the Portable Icon.

Options: _____

Back to Front Screen: _____

This icon returns you to the front screen.

MICONS

Should an event or incident of vital importance occur in the game then an animated icon (MICON) will materialise on screen. By clicking on the micon, access to some relevant information is possible.

For instance, when an Agent returns from a mission a MICON appears to alert you of this. There are 3 different Micons for each Specialist Department - Political, Propaganda and Military, so that you do not get them confused.

Clicking on the MICON will bring up the Agent, who can then be interrogated or selected again as if just chosen from a Specialist Screen.

Another example would be when a Curfew has been imposed on the island. This Animated Micon will appear - _____

Clicking on this will display an Information Box explaining the reason for the MICON.

By then clicking in this Information Box you will be taken to the Town or Region where the Curfew has been imposed.

There are many different MICONS in the game, each one depicting an incident - ranging from the death of a Government Minister to news of a life-threatening move on the Rival Leader.

You don't have to click on a MICON, as it will only stay on the screen for a brief period of time. However, they do have a purpose and should not be ignored.

INTELLIGENCE

Intelligence is the staple diet of the Spy and every character on the island possesses it. Each character makes his or her decisions upon it and base their allegiance on what they know.

It comes in the form of Book Icons which are displayed in the Character Window, ranging from low grade intelligence (GRADE 1 - GREEN BOOK) to the highest of priority (GRADE 5 - RED BOOK). There is also a GREY BOOK which specifies intelligence of an unknown quantity, which basically means - make of the



contents what you will.

When you access a character, more often than not clicking on a Book Icon will give you no joy. This is because a character of a Neutral or Pro-Government persuasion will restrict their intelligence to you.

On the other hand, an Anti-Government character is more than willing to divulge what intelligence they possess to you. You can read reports freely and though the intelligence may only concern Rebel followers, it should be possible to gain an understanding of how the Opposition operate.

The problem of restricted intelligence can of course be addressed by attempting missions like a Bribe or a Blackmail, or persuading the character to turn Anti-Government, perhaps using force. These are High Risk missions and must be attempted at some stage.

By using a Bribe, the character's intelligence may well continue restricted on the Character Window, though the Agent will obtain a single piece of restricted intelligence. This intelligence can then be passed to, say, the Rival Leader, who would have no knowledge of it.

An Agent should make contact with characters as much as possible, obtaining and passing intelligence. They can act as go-between for characters who may never normally meet or exchange news.

With so much intelligence circulating around the island, it will be impossible to keep track of every item of news. What you should be looking out for are intelligence reports that relate to a planned mission, or intelligence you can specifically make a fresh move on.

ICON SYNOPSIS

When a character is accessed and intelligence is displayed, at the bottom of the intelligence window icons sometimes appear. These icons represent any characters and locations that are currently being shown in the intelligence window. By clicking on any of these icons access to either a character or location can be obtained.

Clicking on a Location Icon will take you to the map where a symbol (LITTLE

MAN) indicates the position of this location in the sector. Clicking on this symbol will then immediately take you to this location. The location will be the location described in the intelligence.

Clicking on a Character Icon will show the Character that the icon represented in the intelligence. The character can then be viewed or manipulated as if chosen from a Character screen.

There may well be a number of icons at the foot of the intelligence window, as a piece of news usually mentions numerous characters and locations or has more than one reference to the same character or location. So look at the icons as if reading the intelligence from start to finish, only displaying what is shown in the window.

If you have not already taken a look at The Central Intelligence Tutorial, do so now. It shows you how the ICON SYNOPSIS can be used in the game, and it is something that once grasped will be used extensively when analysing mission results.

TELEX

Another form of intelligence is The Telex, which is an on running service that appears on each Specialist Screen. The service is updated daily and is usually relevant to the Department you are viewing on - e.g.; Military news for the Military Department.

The intelligence you see is similar to Character Intelligence, but instead has been intercepted from various Media/Telecommunication offices on Sao Madrigal and channelled to a Specialist.

The news could be up to the minute or days old, ultra confidential or trivia. There is so much intelligence circulating around, it would be unwise to rely on this service as your only source of intelligence. But you could occasionally see a name or location that has some value and might well be worth checking out. This can be done by clicking on the RED BUTTON which temporarily stops the Telex and documents the intelligence so the ICON SYNOPSIS can be used to gain access to these names and locations.

Sometimes it is quite interesting to just sit back and watch the Telex running;



Name	Tony Baraja
Health	Good
Job	Propaganda Ag
Moral	High



you never know what news might come through next.

THE CLOCK

This is available on the Front Screen or from the Portable Icon. It is a 24hr clock. The characters of Sao Madrigal usually keep to a normal daily working schedule and use the night time for play and sleep.

All events, like Meetings and Broadcasts rely on the clock and every piece of intelligence is 'Time Stamped'.

One of the Options on "Central Intelligence" is to speed up the clock - an option more appropriate for an experienced player.

THE MAP

The island of Sao Madrigal is displayed on the front screen. Clicking anywhere on the map will bring up the smaller quarter screen map, where you can zoom in or out and scroll around. This map represents one sector of the island.

By using the available icons on the front screen, it is possible to overlay Allegiances and Positions onto the full map. Each small square represents a sector of the island.

CENTRAL INTELLIGENCE

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST POSSIBLE STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

Technical Support:

If you have any problems running or playing this game, please contact us either by fax or telephone. The telephone line is open from 10.00 am to 5.00 pm every weekday (except Bank Holidays). The fax is available 24 hours a day.

Telephone: 061 839 0999

Fax: 061 839 0997



Introduction.....	p.22
Mise en route.....	p.23
Spécialistes, agents et missions.....	p.23
Spécialistes ou agents?.....	p.23
Les missions.....	p.24
Le parti de l'opposition.....	p.25
Le chef de l'opposition.....	p.25
Les forces rebelles.....	p.25
Les étudiants sympathisants.....	p.26
Le gouvernement.....	p.27
Le Président.....	p.27
Les ministres.....	p.27
Les généraux.....	p.27
La sécurité.....	p.28
Personnages de Sao Madrigal.....	p.28
Les hauts responsables.....	p.28
Les travailleurs du groupe "A".....	p.29
Les travailleurs du groupe "B".....	p.29
Les prisonniers politiques.....	p.29
Icônes et symboles.....	p.30
Sur l'écran principal.....	p.30
Sur les écrans spécialisés.....	p.31
Sur la carte.....	p.32
Sur l'écran de localisation.....	p.32
Sur l'écran personnages.....	p.33
Sur l'écran d'information.....	p.34
L'icône portable.....	p.34
Les micônes.....	p.34
Les informations.....	p.35
Les résumés par icônes.....	p.36
Les téléx.....	p.37
L'horloge.....	p.37
La carte.....	p.37
Support technique.....	p.38



INTRODUCTION

L'île de Sao Madrigal, dans les Caraïbes, au large de la côte brésilienne, vient de tomber sous le contrôle d'un dictateur fasciste, à la suite d'un putsch militaire. De récentes découvertes avaient fait de cette île le plus important producteur de pétrole et de produits chimiques de la région. Le gouvernement démocratique précédent avait mis à profit le produit de la vente du pétrole pour développer l'industrie et l'économie du pays et lui permettre d'atteindre un niveau proche de celui des pays occidentaux.

D'importants investissements occidentaux, ainsi qu'une aide financière, avaient permis le développement initial de l'île, garantissant ainsi des contrats favorables et des accords commerciaux avec les pays développés. Avec le putsch, tous les actifs occidentaux ont été gelés et les accords répudiés; le nouveau président a dénoncé la participation des pays développés comme une forme d'impérialisme, et est en train de renégocier un nouvel accord commercial avec la Chine, qui l'aurait aidé à perpétrer son coup d'état.

Il serait politiquement dangereux de lancer ouvertement une opération destinée à restaurer la démocratie dans le pays et à récupérer nos investissements, dans la mesure où le nouveau président semble jouir du soutien d'une large partie de la population dans sa prise de position contre les pays occidentaux. Une opération clandestine a été décidée, afin de faire chuter la junte militaire. En cela, nous travaillerons avec le précédent gouvernement démocratique, qui est actuellement en train de tenter de coordonner et de rallier un support grandissant à la cause de la contre révolution.

Dans ce but, il vous est possible d'user de propagande, d'action politique ou d'action militaire directe - à vous de décider de l'approche la plus efficace en fonction de l'évolution des conditions. Le support de la population pour la faction démocratique sera vital si vous souhaitez voir réussir le chef de l'opposition.

Votre équipe sera constituée de 3 spécialistes (l'un des questions militaires, l'autre de politique, le troisième de propagande). Chacun d'entre eux commande huit agents secrets qui ont infiltré l'île et se font passer pour des autochtones.

Quelque part sur l'île, cachés dans l'immense forêt tropicale qui recouvre toute la région sud-ouest, des guérilleros loyaux à l'opposition et à son chef constituent une importante source d'informations internes et assurent un support militaire, à condition, bien entendu, que vous leur fournissiez vivres, équipements médicaux et armes. Ces éléments vont d'étudiants sympathisants à des factions de bandits rebelles, en passant par de hauts responsables gouvernementaux. Vos agents entreront en contact avec ces individus, qui vous aideront à atteindre votre objectif final.

Ce n'est qu'une fois le président déposé, et l'autorité arrachée des mains dictatoriales qui s'en sont emparées, que le chef de l'opposition pourra retrouver ses fonctions officielles afin de former un nouveau gouvernement du peuple.

MISE EN ROUTE

Au cours du chargement de "Central Intelligence", il vous sera proposé de visualiser le tutoriel avant de passer au jeu. Le tutoriel vous apprendra à mettre en place une mission et la manière dont chaque mission affecte le jeu.

Au commencement du jeu, 3 options sont affichées. Si vous souhaitez jouer comme agent de 1ère classe, où le parti de l'opposition se trouve déjà confronté à de sérieux problèmes, il vous sera plus difficile de gagner. Un agent de 3ème classe correspond à l'option pour débutant: l'île est relativement neutre et une défaite rapide moins probable. Un agent de 2ème classe se situe entre ces deux niveaux.

SPECIALISTES, AGENTS ET MISSIONS

Trois départements sont disponibles au cours du jeu - Politique, Propagande et Militaire. Chaque département comporte 8 agents et est dirigé par un spécialiste.

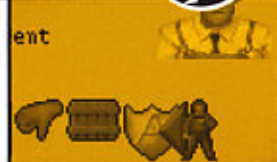
Lorsque vous vous adressez à un département, l'écran spécialisé s'affiche, indiquant le statut de vos agents. Pour sélectionner un agent, cliquez sur son nom.

Les spécialistes peuvent accepter les mêmes missions que les agents et leur répertoire comporte également des types d'opérations supplémentaires. Ils sont, en fait, des agents très expérimentés et ont de plus grandes chances de succès lors de missions à haut risque.

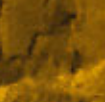
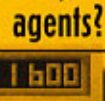
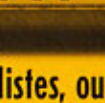
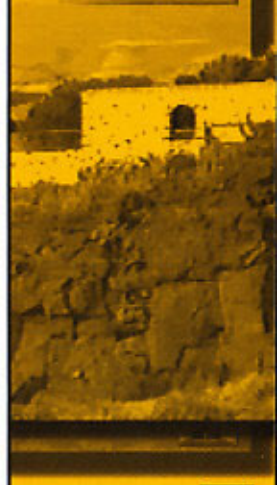
Il serait possible d'utiliser un spécialiste pour chaque mission, mais il n'y en a malheureusement qu'un par département. Si l'un d'entre eux se fait tuer ou emprisonner, c'est le département tout entier qui devra fermer et vos agents ne seront plus disponibles à l'écran spécialisé. Il sera toujours possible d'entrer en contact avec les agents de ce département, mais seulement individuellement, ce qui signifie qu'en cas de nécessité, il vous faudra les localiser vous-même sur la carte.



me Tony Baraja
alth Good
o Propaganda Agent
ral High



Spécialistes, ou agents?
14:75 1 600



DRY: 75

Pour sélectionner votre agent ou votre spécialiste pour la mission en question, il suffit de l'activer en cliquant sur l'icône main, de manière à faire apparaître un POUCE LEVE. Une icône cible apparaîtra sur les différents écrans qui, lorsque vous la sélectionnerez, fera apparaître la fenêtre Actions, à partir de laquelle vous pourrez choisir votre mission.

La procédure de mise en place de chaque mission demeure la même, et il vous appartient de choisir la mission la mieux appropriée à la tâche à effectuer.

Il est possible d'activer tous vos agents en même temps, et d'en envoyer plus d'un effectuer la même mission au même moment. Il est, cependant, impossible de sélectionner deux agents de départements différents en même temps pour effectuer la même mission - ils doivent appartenir au même département.

Certaines missions sont communes à tous les départements, mais chaque département possède sa sélection de missions spécifiques. Pour obtenir la liste complète des missions disponibles pour chaque agent et chaque spécialiste, utilisez l'icône apparaissant en haut de leurs écrans spécialisés respectifs - il est d'ailleurs recommandé d'utiliser cette option en conjonction avec la démonstration de Central Intelligence avant d'entreprendre votre première mission.

Un assaut prématuré qui n'utiliserait qu'un seul département serait voué à l'échec. Par exemple, l'utilisation des moyens militaires uniquement dès le début du jeu, rendrait un progrès au long terme peu probable, et vous verriez vos agents disparaître rapidement dans les sombres cachots de Sao Madrigal.

Les agents ne sont pas capables de déposer le Président par leur seule action. Ils doivent amener le peuple à se soulever contre le gouvernement, en créant une atmosphère de mécontentement général vis-à-vis du pouvoir en place. Ceci ne s'effectuera pas en un seul jour. Mais en développant un équilibre entre les 3 départements, ainsi qu'une bonne relation avec l'opposition sur l'île; il sera ainsi possible d'éviter des opérations inutiles et coûteuses entraînant la perte d'agents, et de mettre en place tout un réseau d'action clandestin.

Les ressources jouent un rôle important pour chaque mission. Les agents en auront besoin pour mettre en place certaines de leurs opérations. Lorsque les ressources initiales s'amenuisent, et cela finira bien par se produire, utilisez tout ce que vous pourrez trouver sur l'île.

Les agents auront également besoin d'assistance pour terminer certaines missions. Il vous faudra, dès le début du jeu, prendre contact avec les autres personnages afin de savoir qui est digne de confiance.

LE PARTI DE L'OPPOSITION

Ce lieu constitue le principal centre de la résistance sur l'île. Au coeur de la ville de Nueva Laguana, c'est ici que les personnages les plus actifs dans la lutte contre le gouvernement se retrouvent pour organiser leurs stratégies.

Parmi eux se trouve le chef de l'opposition, personnage qui prendra la place du président en cas de victoire.

LE CHEF DE L'OPPOSITION



Sous contrôle permanent de la police d'état, qui est certaine d'effectuer des opérations mettant en danger le QG et la vie de son personnel. Il est, cependant, indispensable que le chef de l'opposition soit, autant que possible, tenu informé des missions des agents, ce qui signifie que des contacts réguliers devront avoir lieu dans des endroits dangereux.

La raison en est que le chef de l'opposition détient un pouvoir très important et qu'il est vital de pouvoir entrer en contact avec lui à tout instant au cours du jeu.

Le chef de l'opposition, qui vit et travaille dans le QG du parti de l'opposition, reçoit des informations en provenance de nombreuses sources, informations parfois fiables, et parfois totalement inexacts. Ces informations sont transmises par l'opposition aux groupes de résistants qui se basent sur leur authenticité pour leurs actions à venir.

Plus les informations reçues par le chef de l'opposition sont fiables, plus grandes seront les chances de réussite des missions des résistants - vos agents devront toujours être les premiers à recevoir les informations précises.

Les rebelles constituent un autre groupe dont les activités dépendent de façon critique de la précision des informations, ainsi que de matériel militaire et de propagande de base.

LES FORCES REBELLES



Dirigées par le chef de l'opposition, les forces rebelles sont constituées d'unités individuelles rassemblées en une force puissante dont l'objectif est de déposer le Président.



On trouve les rebelles principalement dans la jungle, la forêt tropicale et les terrains vagues de Sao Madrigal, et ils accepteront n'importe quelle mission, à condition que les ressources nécessaires soient disponibles.

Ils ne travaillent pas avec les agents mais préfèrent opérer comme des unités distinctes, assurant un précieux support quand le besoin s'en fait sentir.

Les rebelles ont besoin d'informations afin de pouvoir effectuer leurs missions. Les agents doivent soit les contacter directement, soit faire passer les nouvelles par le chef de l'opposition, connu des rebelles qui lui font confiance.

Au fur et à mesure que le pays est gagné à la cause de l'opposition, les rebelles se dirigeront vers la capitale et d'autres points stratégiques. Les conflits se feront plus pressants et les ravitaillements plus rares. Les rebelles devront conserver leurs forces pour la bataille finale et l'assaut du Palais de la Présidence.

Les étudiants constituent un autre groupe lié à l'opposition, tout aussi important pour son chef.



LES ETUDIANTES SYMPATHISANTS

Parfois ralliés à la cause des rebelles, ils sont en contact permanent avec le QG du parti de l'opposition.

Les étudiants, qui se divisent entre partisans et opposants au régime militaire, peuvent être particulièrement utiles lors des campagnes de propagande, mais dangereux lorsqu'ils transmettent des informations sur les missions de l'opposition.

Ils travaillent en collaboration avec les agents, qui devront tenter de s'assurer de leur loyauté en leur graissant la patte et en leur donnant différentes missions à faible risque à accomplir.

Les agents devront se méfier des étudiants qui supportent le gouvernement tout en faisant semblant de les assister dans leurs missions. Ils sont probablement en communication avec la police d'état et peuvent mettre en danger tout un département spécialisé.

L'opposition est un mouvement de vaste envergure, centré autour du QG du parti de l'opposition. Cet endroit doit être surveillé en permanence et ne doit jamais tomber aux mains des forces pro-gouvernementales.

Utilisez vos agents en conjonction avec ces groupes et avec les autres partisans de l'opposition - et la victoire deviendra possible. Ignorez-les et vous faciliterez la tâche

du Président.

LE GOUVERNEMENT

Le gouvernement de Sao Madrigal dirige le pays depuis le Parlement et le Palais de la Présidence. Le niveau de sécurité y est très important, et la police d'état et des bataillons de l'armée y montent la garde en permanence.

Les opérations ministérielles, telles que la propagande pro-gouvernementale, s'effectuent à partir du Palais de la Présidence. Les journalistes s'y rendent souvent pour y préparer leurs reportages. De hauts responsables des différentes parties de l'île y apportent chaque jour des nouvelles et des informations en provenance de leurs régions.

Le Parlement abrite le Conseil Militaire, où les généraux organisent la bataille entre leurs armées et les rebelles.

LE PRESIDENT

Le Président se déplace tous les jours entre le Parlement et son palais, et influe sur toutes les décisions ministérielles et militaires.

Des ordres stricts sont donnés aux représentants gouvernementaux, qui les exécutent.

LES MINISTRES

Les ministres sont en contact avec les hauts responsables gouvernementaux et les principales personnalités de l'île. Ils sont en contact direct avec le peuple et se rendent souvent dans les plus petits hameaux du pays.

La police d'état dépend également directement du Palais de la Présidence. Les ministres peuvent ordonner des raids sur les poches d'activité anti-gouvernementale, et des "brigades d'enlèvement" kidnappent les partisans de l'opposition dans la rue, partisans qui disparaissent souvent à tout jamais.

LES GENERAUX

Les généraux se déplacent entre les positions des armées afin de préparer les unités aux missions. Ils contrôlent également le mouvement du matériel militaire sur l'île.



Les troupes effectuent également des manoeuvres d'espionnage et d'assaut sur les positions rebelles. Elles soutiennent aussi la police d'état lorsque leur intervention est nécessaire, par exemple au cours des manifestations anti-gouvernementales.

LA SECURITE

Le Président, tous les ministres et les généraux disposent de leur propre dispositif de sécurité, qui vient s'ajouter aux dispositifs normaux que constitue la police d'état et l'armée. Il sera impossible de s'approcher d'eux tant que ce dispositif sera en place.

Les actions gouvernementales destinées à éliminer la menace de l'opposition sont pratiquement incessantes et, sans l'assistance des agents, les rebelles n'auraient pas la moindre chance de déjouer le gouvernement.

Pour débarrasser l'île du Président, les agents auront besoin d'entrer en contact avec les ministres et les généraux et de les rallier à la cause de l'opposition. Le dispositif de sécurité gouvernemental se relâchera brièvement de temps en temps, et c'est à ce moment-là que les agents devront passer à l'action.

Une fois qu'une personnalité gouvernementale aura rejoint l'opposition, elle sera en danger de mort. Le contact devra être maintenu afin de lui permettre de continuer à aider les rebelles.

SAO MADRIGAL

Les 1360 personnages présents sur l'île possèdent tous leurs propres personnalité, us et coutumes et manière d'affecter l'issue de chaque jeu.

Les quelques notes qui suivent portent sur la façon dont vos agents devront les approcher et interagir avec eux.

LES HAUTS RESPONSABLES

Cette catégorie recouvre les chefs des hameaux, les maires des villes et les secrétaires régionaux; ce sont eux qui organisent les manifestations et les assemblées en masse sur l'île. Lorsque le gouvernement ou l'opposition et les agents souhaitent organiser un événement de ce type, c'est par ces responsables qu'ils doivent passer.

Ces personnages étant susceptibles de changer de camps sans avertissement, les agents devront les tenir informés des mouvements de l'opposition, mais se méfier des informateurs de la police d'état. Les hauts responsables constituent une source

constante d'informations, dans la mesure où ils reçoivent des rapports en provenance de toutes les régions de l'île. Certains prêtent, cependant, leur voix à la propagande gouvernementale -attendez-vous donc à de la désinformation.

LES TRAVAILLEURS DU GROUPE A

En contact téléphonique régulier avec les hauts responsables et les personnalités gouvernementales, ils comprennent les directeurs, les cadres et les ambassadeurs. Ceux qui, parmi eux, se rangent du côté du gouvernement se laissent facilement manipuler pour répandre la propagande gouvernementale et ne devront être approchés qu'avec une extrême prudence.

Les agents devront entrer en contact avec certains de ces personnages afin d'organiser quelques événements de propagande -par exemple, le dirigeant du syndicat des travailleurs de Sao Madrigal est la seule personne sur l'île qui puisse organiser une grève générale.

LES TRAVAILLEURS DU GROUPE B

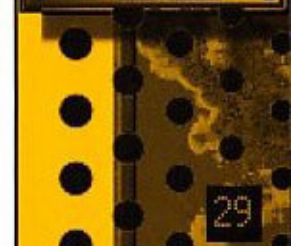
Il s'agit des travailleurs de base de Sao Madrigal, qui vont des chauffeurs aux techniciens, des secrétaires aux vendeurs. Ils représentent la majorité de la population, mais demeurent dans la minorité silencieuse quant aux prises de décisions politiques ou autres.

Parmi les nombreuses tâches dont ils sont responsables figurent le déplacement des stocks et des fournitures d'une région à l'autre et l'entretien des installations.

Ils rencontrent souvent les travailleurs du groupe A mais il est très peu probable qu'ils entrent jamais en contact avec les personnalités de l'île. Si vous apprenez que des travailleurs du groupe B sont en contact régulier avec des personnalités, il y aura peut-être matière à faire exécuter une mission de chantage par un agent politique.

LES PRISONNIERS POLITIQUES

Ces personnes sont détenues dans différents locaux de la police d'état d'un bout à l'autre de l'île. Toute personne suspectée de délits contre le gouvernement sera soit tuée, soit emprisonnée.



De nombreux personnages finissent par se trouver dans cette situation à un moment ou un autre; bien que la détention puisse n'être que temporaire, elle peut également durer des années.

Les forces rebelles tenteront de libérer les prisonniers en effectuant des raids nocturnes sur les locaux de haute sécurité. Il vous faudra utiliser les compétences d'un spécialiste si vous souhaitez effectuer des missions de ce type.

ICONES ET SYMBOLES

Ce qui suit constitue une brève description des icônes et symboles rencontrés dans "Central Intelligence".

Le QG du parti de l'opposition: _____
Permet un accès rapide au QG, où se trouve le chef de l'opposition.

Les étudiants sympathisants: _____
Un écran s'affiche, sur lequel chaque étudiant est représenté par un drapeau, la couleur de ce dernier indiquant l'appartenance politique de l'étudiant. Cliquez sur le drapeau pour communiquer avec l'étudiant.

Les rebelles: _____
Fonctionne de la même manière que pour les étudiants sympathisants, mais avec les forces rebelles.

Les prisonniers politiques: _____
Ici apparaissent tous les personnages actuellement détenus sur l'île.

Le cimetière: _____
Affiche tous les personnages ayant été tués au cours du jeu.

Le département politique: _____
Affiche l'écran spécialisé Politique.

Le département de propagande: _____
Affiche l'écran spécialisé Propagande.

Le département militaire: _____
Affiche l'écran spécialisé Militaire.

Les hameaux: _____
Cette icône vous donne une liste de tous les hameaux de l'île. Cliquez sur un hameau pour faire apparaître sa position sur la carte.

Les villes: _____
Fonctionne de manière similaire à l'option "hameaux", mais pour les villes.

Les grandes villes (centres administratifs): _____
Similaire aux options "hameaux" et "villes" mais pour les grandes villes.

Position des agents: _____
Toute zone dans laquelle se trouve un agent ou un spécialiste est indiquée sur la carte. La couleur et le signe (S ou A) indiquent le type de personnage représenté.

Couleur politique actuelle de l'île: _____
Indique la couleur politique actuelle de l'île. Chaque carré représente une zone de population et sa couleur indique son opinion politique: ROUGE - Pour / BLEU - Anti / GRIS - Neutre.

Couleur politique de l'île au début du jeu: _____
Comme son nom l'indique, représente les opinions politiques du pays au début du jeu.

Couleur politique des personnages - Statistiques _____
Cet écran affiche un décompte statistique de la couleur politique de la population actuelle et au début du jeu.

Liste des équipements: _____
Affiche les équipements actuellement stockés dans l'entrepôt du spécialiste en question.

Missions disponibles: _____
Donne la liste de toutes les missions disponibles pour les agents militaires, de propagande et politiques. La liste diffère selon l'écran spécialisé sur lequel vous vous trouvez.

Ecran précédent: _____
Vous ramène à l'écran sur lequel vous vous trouviez avant d'appeler l'écran spécialisé.

Visualiser télex d'information: _____
Si vous ne souhaitez pas attendre qu'une information tombe sur l'écran, cliquez ici et le télex s'interrompt. Le message en cours sera immédiatement affiché sous forme codée.



Sur les écrans Spécialisés



Name Tony Baraja
Health Good
Job Propaganda Age
Moral High

Sur L'écran Principal



Equipement de l'agent: _____

La petite icône d'équipement affiche l'équipement en possession de l'agent.

Appartenance politique: _____

Permet de sélectionner ou d'éteindre la fonction qui indique l'appartenance politique de chaque endroit lorsque vous faites défiler la partie inférieure de la carte. Le drapeau bleu signifie anti-gouvernement, le drapeau rouge pro-gouvernement et le drapeau gris, la neutralité.

Informations sur les secteurs: _____

Tous les lieux spécifiques du secteur visible à l'écran sont indiqués dans la partie inférieure de la carte. Il est possible d'accéder à chaque endroit en cliquant soit sur son nom, soit sur son icône de référence.

Directions: _____

Utilisez les points cardinaux habituels pour vous déplacer sur la carte. Cliquez sur le centre du cadre pour déclencher l'option de zoom arrière.

Petit bonhomme: _____

Ce symbole indique une position spécifique déterminée et ne s'affiche que lorsque vous arrivez sur la carte.

Statut d'un lieu: _____

Il ne s'agit pas là d'une icône mais d'une information sur le statut de lieux donnés.

Appartenance politique d'un lieu: _____

Il ne s'agit pas là d'une icône mais d'une information sur la couleur politique de lieux donnés.

Le deux icônes qui suivent ne s'affichent sur l'écran de localisation que si vous avez un agent qui contrôle la zone en question.

Equipements en vue: _____

Tous les équipements visibles sur les lieux sont indiqués.

Personnages en vue: _____

Une liste de tous les personnages visibles sur les lieux apparaît dans la fenêtre Personnage, à partir de laquelle il est possible de communiquer avec chacun d'entre eux.

Mise à jour des personnages: _____

Cliquez ici pour mettre l'heure à jour pendant que vous vous trouvez dans la fenêtre Personnage. Cette fonction est utile lorsque vous attendez qu'un personnage arrive sur les lieux sans vouloir quitter la fenêtre Personnage.

Lieu de travail du personnage: _____

Vous amène à l'endroit de la carte où le personnage travaille (défini par le Petit Bonhomme).

Logement du personnage: _____

De la même manière, cette option vous amène à l'endroit où le personnage habite.

Position actuelle du personnage: _____

Vous amène à la position actuelle du personnage sur la carte.

Informations: _____

Les informations détenues par le personnage. Se classent de VERT (moindre priorité) à ROUGE (ultra confidentiel).

Equipement du personnage: _____

Tout équipement en la possession du personnage.

Visage - marque d'identité: _____

Cliquez sur le visage du personnage et vous reviendrez à l'écran principal. Le personnage est maintenant "marqué" et il sera possible de le rappeler au moyen de l'icône portable.

Retour à la Maison Secrète (Agent seulement): _____

L'agent se trouve immédiatement transporté vers la Maison Secrète.

Sélection/Annulation d'un agent ou d'un spécialiste: _____

Permet de sélectionner ou d'annuler un agent pour une mission.

Badge de sécurité (pour les membres du gouvernement uniquement): _____

Confirme que le personnage est protégé par des gardes du corps.

Sur la carte



Sur l'Écran de localisation



Sur l'écran personnage



AIR BASE

Résumé par icônes de personnage: _____

Lorsqu'une information est affichée, des icônes correspondant aux lieux et personnages liés à cette information apparaissent au bas de l'écran (le résumé par icônes). Cliquez sur l'icône d'un personnage pour communiquer avec ce dernier.

Résumé par icônes de localisation _____

Cliquez sur l'icône de localisation pour être amené sur la carte, à l'endroit précis en question (défini par le Petit Bonhomme).

ICONE PORTABLE

Cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître l'"icône portable". Elle peut être utilisée à n'importe quel moment, sur n'importe quel écran, et constitue un outil extrêmement précieux au cours du jeu.

Elle contient trois icônes de départements spécialisés politique, de propagande et militaire, qui vous permettent un accès rapide à vos agents sans avoir à revenir à l'écran principal. Les deux icônes de "marquage" apparaissent également ici.

Personnage marqué: _____

Cliquez sur cette icône pour ramener à l'écran le dernier personnage marqué.

Information marquée: _____

Cliquez sur cette icône pour ramener à l'écran la dernière information qui vous a été communiquée.

L'icône portable donne également accès aux options "Central Intelligence".

Options: _____

Retour à l'écran principal: _____

L'icône vous ramène à l'écran principal.

LES MICONES

Si un événement ou un incident d'importance vitale vient à se produire au cours du jeu, une icône animée (MICONE) se matérialisera à l'écran. Cliquez sur cette dernière pour avoir accès à des informations utiles.

Par exemple, lorsqu'un agent rentre de mission, une MICONE apparaît pour vous en

informer. Il existe 3 micônes différentes pour chaque département spécialisé - politique, de propagande et militaire, afin de vous éviter de les confondre.

Cliquez sur la MICONNE pour faire apparaître l'agent, qui peut alors être interrogé ou sélectionné à nouveau, comme si vous vous trouviez sur un écran spécialisé.

Autre exemple: si un couvre-feu a été imposé sur l'île, l'icône animée apparaîtra.

Cliquez sur celle-ci pour faire afficher un cadre informatif détaillant la raison de son apparition. _____

En cliquant sur ce cadre, vous serez amené jusqu'à la ville ou la région dans laquelle ce couvre-feu a été déclaré.

Le jeu comporte de nombreuses MICONES différentes, chacune décrivant un événement spécifique (qui peut aller de la mort d'un ministre du gouvernement à la nouvelle d'un mouvement lancé pour porter atteinte à la vie du chef de l'opposition).

Vous n'êtes pas obligé de cliquer sur les MICONES, qui ne demeurent à l'écran que pendant un temps limité. Il est à noter, cependant, qu'elles jouent un rôle précis et ne devront pas être ignorées.

LES INFORMATIONS

La recherche d'informations constitue l'activité principale de tout espion, et chaque personnage de l'île possède des informations utiles. Celles-ci déterminent toutes les décisions des personnages, ainsi que leur appartenance politique.

Elles se présentent sous la forme d'icônes Livres affichées dans la fenêtre des personnages et se classent selon des catégories allant des informations de faible importance (GRADE 1 - LIVRE VERT) aux informations à priorité absolue (GRADE 5 - LIVRE ROUGE). Il existe aussi un LIVRE GRIS qui indique des informations dont la portée n'est pas connue - ce qui signifie qu'il vous appartiendra de déterminer l'importance qui leur revient.

Lorsque vous communiquez avec un personnage, il sera inutile, la plupart du temps, de cliquer sur l'icône Livre. La raison en est que les personnages possédant des opinions neutres ou pro-gouvernementales limitent le nombre d'informations qu'ils vous communiquent.

D'un autre côté, les personnages dont les opinions sont opposées au gouvernement ne demanderont qu'à vous faire part de toutes les informations dont ils ont connaissance. Consultez librement ces rapports; bien que les informations qu'ils contiennent ne concernent souvent que les partisans des rebelles, ils vous permettront de vous faire une idée de la manière dont l'opposition opère.

La question de voir certains personnages limiter les informations qu'ils vous communiquent peut, bien entendu, se régler par des missions de corruption ou de chantage, ou en persuadant les personnages de changer de couleur politique, parfois par la force. Il s'agit là de missions à haut risque, qu'il vous faudra bien effectuer à un moment ou un autre.

L'utilisation de la corruption ne signifiera pas forcément que les informations portées à l'écran du personnage en question ne seront plus limitées, mais elle pourra permettre à l'agent d'obtenir une information spécifique. Cette information pourra alors être communiquée à une personne qui n'en aurait pas eu connaissance autrement, le chef de l'opposition par exemple.

Un agent devra s'attacher à entrer en contact avec le maximum de personnages, afin d'obtenir et de transmettre des informations. Il peut également agir en tant que messenger entre des personnages qui n'ont pas normalement l'occasion de se rencontrer ou d'échanger des informations.

Une telle somme d'informations circule de part et d'autre de l'île qu'il sera impossible de toutes les obtenir. Recherchez plutôt tous les rapports d'information ayant trait à une mission prévue, ou les informations vous permettant d'entreprendre une nouvelle opération.

LES RESUMES PAR ICONES

Lorsque vous communiquez avec un personnage, et lorsque des informations sont affichées à l'écran, il n'est pas rare que des icônes apparaissent au bas de la fenêtre d'information. Ces icônes représentent les personnages et les lieux dont il est question dans la fenêtre d'information. Cliquez sur ces icônes pour avoir accès soit à un personnage, soit à un lieu.

Si vous cliquez sur une icône de localisation, vous serez amené à la carte où un symbole (UN PETIT BONHOMME) vous indiquera la position du lieu en question dans le secteur concerné. Cliquez sur ce symbole pour être directement amené dans ce lieu. Ce lieu correspond à celui mentionné par l'information.

Si vous cliquez sur une icône de personnage, le personnage mentionné par l'information en question apparaîtra à l'écran. Il est alors possible de le visualiser ou de le manipuler comme à partir d'un écran Personnage.

Il se peut qu'un certain nombre d'icônes soient présentes au bas de la fenêtre d'information, dans la mesure où la plupart des informations se rapportent à plusieurs personnages et plusieurs lieux, ou comportent plus d'une référence au même personnage ou au même lieu. Les icônes se lisent donc dans le même ordre que les informations et correspondent exactement au texte porté dans la fenêtre.

Si vous n'avez pas encore étudié le tutoriel de Central Intelligence, il est maintenant temps de le faire. Il vous expliquera comment utiliser le RESUME PAR ICONES au cours du jeu, et il s'agit d'une technique qui, une fois assimilée, vous sera extrêmement utile lorsque vous analyserez les résultats des missions.

LES TELEX

Les télex constituent une autre source d'information; il s'agit d'un service de mise à jour permanente apparaissant sur chaque écran spécialisé. La mise à jour est quotidienne et les informations se rapportent habituellement au département spécialisé affiché - c'est-à-dire, par exemple, des informations militaires pour le département militaire.

Les informations sont similaires à celles fournies par les personnages; elles ont simplement été interceptées par différents bureaux d'information/de télécommunications de Sao Madrigal et transmises jusqu'à un spécialiste.

Ces informations peuvent être fraîches ou dater de plusieurs jours, ultra confidentielles ou complètement générales. Tellement d'informations circulent sur l'île qu'il serait peu judicieux de s'en remettre uniquement à ce service comme source d'informations. Mais il se peut qu'il vous communique de temps à autre un nom de personnage ou de lieu qu'il pourrait vous être utile d'étudier de plus près. Pour cela, cliquez sur le BOUTON ROUGE pour interrompre temporairement le télex et obtenir des informations plus précises, de manière à pouvoir utiliser le RESUME PAR ICONES pour avoir accès à ces personnages et à ces lieux.

Il peut parfois être intéressant de regarder arriver les télex pendant un moment; on ne sait jamais ce qui peut tomber sur l'écran.

L'HORLOGE

Disponible depuis l'écran principal ou à partir de l'icône portable. Les personnages de Sao Madrigal suivent d'habitude un rythme de travail diurne normal, la nuit étant réservée aux loisirs et au sommeil.

Tous les événements, tels que les réunions et les diffusions radio et télévisées, se produisent en fonction de l'horloge, et toutes les informations sont "datées".

"Central Intelligence" propose l'option d'accélérer l'horloge -option plus appropriée au joueur expérimenté.

LA CARTE

L'île de Sao Madrigal est affichée sur l'écran principal. Si vous cliquez n'importe où sur la carte, une carte plus petite de quart d'écran apparaîtra et il vous sera alors possible



Name	Tony Baraja
Health	Good
Job	Propaganda Ag
Moral	High



d'utiliser le zoom et de faire défiler le paysage. Cette carte représente un secteur de l'île.

En utilisant les icônes disponibles depuis l'écran principal, il est possible d'afficher les appartenances politiques et les positions sur la carte complète. Chaque petit carré représente un secteur.

CENTRAL INTELLIGENCE

Ce programme est la propriété d'Ocean Software Limited. La reproduction, le stockage, la location ou la diffusion sous quelque forme que ce soit de ce programme sans permission écrite d'Ocean Software Limited sont rigoureusement interdits.

CE LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET FABRIQUE AVEC SOIN SELON DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE QUALITE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT.

Ce jeu a subi un test et un contrôle anti-virus. N'utilisez aucune forme de programme utilitaire avec les disquettes des logiciels Ocean, ceci pouvant entraîner l'endommagement des données et rendre la disquette inutilisable.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous avez le moindre problème pour installer ou pour jouer à ce jeu, téléphonez à notre assistance technique au (1) 40.53.03.48, du lundi au vendredi, de 14 H à 18H30 sauf les jours fériés.

Pour obtenir des trucs et astuces, appelez le 36.68.33.68.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certaines types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- *Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- *Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- *Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- *Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- *En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CENTRAL INTELLIGENCE

Einleitung	S. 40
Beginn des Spiels	S. 41
Spezialisten, Agenten und Aufträge	S. 41
Vergleich Spezialisten - Agenten	S. 41
Aufträge	S. 42
Die Opposition	S. 43
Der Oppositionsführer	S. 43
Die Rebellen	S. 43
Die studentischen Sympathisanten	S. 44
Die Regierung	S. 45
Der Präsident	S. 45
Die Minister	S. 45
Die Generale	S. 45
Die Sicherheitsorgane	S. 46
Die Bewohner von Sao Madrigal	S. 46
Die Amtsinhaber	S. 46
Beschäftigte der Gruppe 'A'	S. 47
Beschäftigte der Gruppe 'B'	S. 47
Politische Gefangene	S. 47
Icons und Symbole	S. 48
Auf dem Hauptbildschirm	S. 48
Auf den Spezialisten-Bildschirmen	S. 48
Auf der Karte	S. 50
Auf dem Positionsbildschirm	S. 50
Auf dem Personenbildschirm	S. 51
Auf dem Nachrichten-Bildschirm	S. 52
Das bewegliche Icon	S. 52
Micons	S. 52
Nachrichtenwesen	S. 53
Iconübersicht	S. 54
Telex	S. 55
Die Uhr	S. 55
Die Karte	S. 56
Technische Hilfe	S. 56

EINLEITUNG

Auf der vor der Küste Brasiliens gelegenen Karibikinsel Sao Madrigal ist ein faschistischer Diktator durch einen blutigen Militärputsch an die Macht gekommen. Vor einiger Zeit haben entsprechende Funde auf der Insel diese zum größten Erzeuger von Öl und chemischen Produkten werden lassen. Die vorangegangene demokratische Regierung benutzte die Einnahmen aus dem Ölgeschäft, um die Industrie und die Wirtschaft des Landes fast bis auf westliches Niveau auszubauen.

Umfangreiche Investitionen und Hilfe aus dem Westen unterstützten die ersten Entwicklungsbemühungen auf der Insel, für die im Gegenzug günstige Verträge und Handelsvereinbarungen für die westlichen Handelspartner gewährt wurden. Nach dem Putsch wurden sämtliche westlichen Vermögenswerte beschlagnahmt und alle Vereinbarungen widerrufen; der neue Präsident verurteilte die westlichen Investitionen als Imperialismus und führt derzeit Verhandlungen über neue Handelsvereinbarungen mit China, das den neuen Präsidenten angeblich bei seinem Putsch unterstützt haben soll.

Eine offene Operation zur Wiederherstellung der Demokratie und zur Rückgewinnung unserer Beteiligungen ist politisch gefährlich, da der neue Präsident anscheinend über umfangreiche öffentliche Unterstützung verfügt, weil er sich gegen den Westen zur Wehr gesetzt hat. Eine Geheimoperation wurde genehmigt, durch welche die neue Militärjunta abgesetzt werden soll. Dabei werden wir mit dem Führer der vorherigen demokratischen Regierung zusammenarbeiten, der derzeit bemüht ist, eine Gegenrevolution zu organisieren und Unterstützung dafür zu finden.

Du kannst Propaganda, politische oder direkte militärische Mittel einsetzen, um dies zu erreichen - Du mußt den geeignetsten Ansatz in Anbetracht der sich entwickelnden Umstände festlegen. Öffentliche Unterstützung für die demokratische Partei ist entscheidend, wenn der Oppositionsführer Erfolg haben soll.

Dein Team besteht aus 3 Spezialisten, einer für den Bereich Militär, einer für Politik und einer für Propaganda. Jedem dieser Spezialisten unterstehen acht getarnte Agenten, die auf der Insel gelandet sind und dort falsche Identitäten angenommen haben.

Im wilden Regenwald im Südwesten der Insel versteckt sich eine Guerillaarmee, die sich loyal zum Oppositionsführer und der Opposition verhält und eine Quelle für verlässliche Nachrichten darstellt sowie Unterstützung für militärische Operationen bietet, wenn Du ihr im Gegenzug wichtige Lebensmittel, medizinische Ausrüstung und Waffen lieferst. Ihre Angehörigen reichen von Sympathisanten unter den Studenten und einzelnen Rebellengruppierungen bis hin zu hochrangigen Regierungsbeamten. Deine

Agenten werden mit diesen Leuten in Kontakt treten, und sie werden Dich bei Deinem Gesamtauftrag unterstützen.

BEGINN DES SPIELS

Wenn der Präsident gestürzt wurde und den herrschenden diktatorischen Kräften die Vollmachten entrissen wurden, dann, und erst dann, kann der Oppositionsführer sicher ins Amt zurückkehren und eine neue Regierung für das Volk bilden.

Wenn Du "Geheimdienst" lädst, erhältst Du die Möglichkeit, zunächst das Lernprogramm zu sehen, bevor das Spiel beginnt. Das Lernprogramm zeigt Dir, wie Du einen Auftrag aufbaust und wie jeder dieser Aufträge den Spielstand beeinflusst.

Zu Beginn des Spiels werden Dir 3 Optionen angeboten. Wenn Du als erstklassiger Agent spielen willst, befindet sich die Opposition bereits in großen Schwierigkeiten, und das Gewinnen ist wesentlich schwieriger. Als drittklassiger Agent für Anfänger befindet sich die Insel in einem relativ neutralen Zustand, und eine Niederlage wird wahrscheinlich nicht so schnell der Fall sein. Ein zweitklassiger Agent bewegt sich irgendwo zwischen diesen beiden Leveln.

SPEZIALISTEN, AGENTEN & AUFTRÄGE

Es stehen drei Abteilungen in diesem Spiel zur Verfügung - Politik, Propaganda und Militär. Jede Abteilung besitzt acht Agenten und wird von einem Spezialisten geführt.

Wenn Du eine Abteilung betrittst, wird der Spezialisten-Bildschirm angezeigt, auf dem der Status Deiner Agenten zu sehen ist. Jeder kann durch Anklicken des Namens ausgewählt werden.

Spezialisten können dieselben Aufträge wie Agenten übernehmen und darüber hinaus noch weitere Operationen unternehmen. Es sind erfahrene Agenten, und sie haben bei gefährlichen Aufträgen eine höhere Erfolgschance.

Du kannst einen Spezialisten über die ganze Zeit hinweg einsetzen, aber es gibt pro Abteilung nur einen einzigen. Sollte dieser getötet oder gefangen genommen werden, dann muß die gesamte Abteilung geschlossen werden, und die Agenten stehen Dir nicht mehr über den Spezialisten-Bildschirm zur Verfügung. Es besteht immer noch Zugriffsmöglichkeit auf die Agenten dieser Abteilung, aber nur als Einzelpersonen; und sollte dies notwendig werden, muß Du erst die Position der Agenten auf der Karte finden.



Name: Tony Baraja
Health: Good
Job: Propaganda Agent
Moral: High



Aufträge

DAW: 75

Die Auswahl eines Agenten oder Spezialisten für einen Auftrag erfolgt durch seine Aktivierung, d.h. durch Anklicken des Hand-Icons und Drehen auf DAUMEN HOCH. Ein Ziel-Icon erscheint dann auf verschiedenen Bildschirmen, das bei Auswahl ein Handlungsfenster aufruft, in dem Du Deinen Auftrag auswählen kannst.

Die Verfahren zum Aufbau jedes Auftrags sind ähnlich, und es ist Deine Aufgabe, zu entscheiden, welchen Auftrag Du für die vor Dir liegende Aufgabe benötigst.

Es ist möglich, alle Agenten auf einmal zu aktivieren, und Du kannst mehr als einen Agenten mit demselben Auftrag zur selben Zeit losschicken. Allerdings kannst Du denselben Auftrag nicht zwei Agenten aus verschiedenen Abteilungen erteilen - sie müssen aus einer Abteilung stammen.

Einige Aufträge sind für alle Abteilungen identisch, aber jede Abteilung besitzt auch ihre eigenen Aufträge. Eine vollständige Liste aller für jeden Agenten und Spezialisten verfügbaren Aufträge kann über das oben auf den jeweiligen Spezialisten-Bildschirmen befindliche Icon angezeigt werden. Es ist ratsam, diese Information zusammen mit der Demo von Geheimdienst zu nutzen, bevor ein Auftrag in Angriff genommen wird.

Ein frühzeitiger Angriff mit ausschließlich einer Abteilung wird sich als Fehler erweisen. Wenn zum Beispiel zu Beginn des Spiels militärische Mittel eingesetzt werden, so ist ein langfristiger Erfolg unwahrscheinlich, und Deine Agenten werden schnell in den dunklen Kerkern von Sao Madrigal verschwinden.

Agenten sind nicht in der Lage, den Präsidenten eigenhändig zu stürzen. Sie müssen das Volk dazu bringen, sich gegen die Regierung zu erheben, und damit eine negative Stimmung gegen die herrschenden Kräfte schaffen. Dies wird nicht über Nacht geschehen. Aber indem ein Gleichgewicht zwischen den 3 Abteilungen entwickelt und eine Zusammenarbeit mit der Opposition auf der Insel aufgebaut wird, können unnötige und teure Aktionen wie der Verlust von Agenten verhindert und eine verdeckte Operation weitergeführt werden.

Mittel spielen bei den Aufträgen eine wichtige Rolle. Die Agenten benötigen sie, um einige Aufträge durchführen zu können. Wenn die unmittelbaren Mittel zur Neige gehen, und sie werden zur Neige gehen, dann nutze, was Du auf der Insel finden kannst.

Die Agenten werden auch die Hilfe von bestimmten Personen benötigen, um einige Aufträge durchführen zu können. Herauszufinden, wem man trauen kann, ist nur möglich, wenn man gleich zu Beginn des Spiels Kontakte knüpft.

DIE OPPOSITION

Dies ist das Hauptzentrum des Widerstandes auf der Insel. In der Zentrale in der Stadt Nueva Laguana treffen sich die wichtigsten Beteiligten an dem geplanten Sturz der Regierung und organisieren ihre Strategie.

Einer von ihnen ist der Oppositionsführer - derjenige, der schließlich an die Stelle des Präsidenten treten wird, wenn Du gewinnst.

DER OPPOSITIONSFÜHRER



Unter ständiger Überwachung durch die Staatspolizei werden mit Sicherheit tödliche Operationen gegen die Zentrale und das Personal unternommen. Trotz dieser Tatsache muß der Oppositionsführer über die Aufträge der Agenten so umfassend wie möglich informiert werden, was regelmäßige Treffen an gefährlichen Orten bedeutet.

Der Grund hierfür ist, daß die von dem Oppositionsführer eingenommene Position mit sehr viel Macht verbunden ist, und es ist von entscheidender Bedeutung, daß im gesamten Spiel Verbindung zu ihm gehalten wird.

Der Oppositionsführer lebt und arbeitet in der Parteizentrale der Opposition, und er erhält Nachrichten aus zahlreichen Quellen, von denen einige korrekt, andere vollkommen falsch sind. Diese Nachrichten werden innerhalb der Oppositionskreise an Widerstandsgruppen weitergegeben, die sich bei der Planung der nächsten Schritte auf deren Echtheit verlassen.

Je präziser die Informationen sind, die der Oppositionsführer erhält, desto größer sind die Chancen für eine Gruppe, einen erfolgreichen Auftrag auszuführen - Deine Agenten sollten stets die ersten sein, die von präzisen Nachrichten erfahren.

Eine Gruppe, die dringend zuverlässige Nachrichten benötigt, sowohl einfache militärische Informationen als auch Propagandamaterial, sind die Rebellen.

DIE REBELLEN



Sie werden von dem Oppositionsführer befehligt und bestehen aus unabhängigen Rebellen Gruppen, die durch die Sache, nämlich den Sturz des Präsidenten, zu einer starken Kraft zusammengeschweißt werden.

Überwiegend bewegen sie sich im Dschungel, im Regenwald und in der Einöde von Sao



Name Tony Bar
Health Good

Madrigal und übernehmen jeden Auftrag, sofern sie Mittel zur Verfügung haben.

Sie arbeiten nicht mit Agenten zusammen, sondern bevorzugen es, als einzelne Gruppe zu operieren; dabei leisten sie Hilfestellung und Unterstützung, wo und wann immer diese benötigt werden.

Die Rebellen benötigen Informationen, um Aufträge ausführen zu können. Die Agenten sollten ihnen diese entweder persönlich oder über den Oppositionsführer zukommen lassen, der den Rebellen vertraut ist und dem sie vertrauen.

Je weiter das Land in die Hände der Opposition fällt, desto näher werden die Rebellen in Richtung Hauptstadt und anderer wichtiger Punkte rücken. Die Kämpfe werden heftiger, und der Nachschub wird zur Neige gehen. Die Rebellen müssen jedoch gestärkt in die Entscheidungsschlacht gehen und zur Erstürmung des Präsidentenpalastes antreten können.

Genauso wichtig für den Oppositionsführer ist eine andere Gruppe, die sich mit der Opposition verbündet, nämlich die Studenten.



STUDENTISCHEN SYMPATHISANTEN

In einigen Fällen stehen sie der Sache der Rebellen freundlich gegenüber, und sie sind zudem in ständigem Kontakt mit der Parteizentrale der Opposition.

Sie bewegen sich auf beiden Seiten des Gesetzes und können bei Propagandafeldzügen sehr nützlich sein; sie können jedoch bei der Information über Aufträge der Opposition auch sehr gefährlich werden.

Sie arbeiten neben den Agenten, die versuchen sollten, sich deren Loyalität zu erhalten, indem sie ihnen Bestechungsgelder und wenig gefährliche Aufträge übertragen.

Agenten sollten unter den Studenten immer vor Anhängern der Regierung auf der Hut sein, die nur scheinbar bei Aufträgen behilflich sind. Sie werden sehr wahrscheinlich mit der Staatspolizei sprechen und können eine gesamte Spezialabteilung in Gefahr bringen.

Die Opposition ist eine große Bewegung um die Parteizentrale der Opposition herum. Diese Zentrale sollte ständig überwacht werden und darf niemals regierungsfreundlichen Kräften in die Hände fallen.

Benutze Deine Agenten in Verbindung mit diesen Gruppen und anderen Anhängern der

Opposition - dann ist ein Sieg möglich. Vernachlässige diese, und der Präsident hat leichtes Spiel.

DIE REGIERUNG

Das Parlament und der Präsidentenpalast sind die beiden Orte in Sao Madrigal, von denen aus die Regierung herrscht. Die Sicherheitsmaßnahmen sind unglaublich scharf, da die Staatspolizei und ein Bataillon Soldaten immer auf Wache sind.

Aktionen der Minister, wie etwa regierungsfreundliche Propaganda, werden vom Präsidentenpalast aus veranlaßt. Pressevertreter kommen häufig dorthin, um Sendungen vorzubereiten. Von allen Teilen der Insel kommen täglich Beamten mit Nachrichten und Berichten aus ihren Regionen.

Das Parlament ist der Sitz des Militärrates, und hier organisieren die Generäle den Kampf ihrer Truppen gegen die Rebellen.

DER PRÄSIDENT



Der Präsident fährt normalerweise jeden Tag zwischen diesen Standorten hin und her und hat in allen Regierungs- und militärischen Angelegenheiten ein Mitspracherecht.

An Vertreter der Regierung werden strenge Befehle ausgegeben, welche diese ausführen. Die Minister treffen sich mit Beamten und führenden Vertretern der Insel. Sie haben viel mit Leuten zu tun, und sie besuchen häufig die kleineren Dörfer auf der Insel.

DIE MINISTER



Die Staatspolizei steht unter dem Befehl des Präsidentenpalastes. Die Minister ordnen Razzien gegen Standorte von regierungsfreundlichen Kräften an, und 'Greifkommandos' verhaften Anhänger der Opposition von der Straße weg, die in manchen Fällen nie wieder gesehen werden.

DIE GENERÄLE



Die Generäle reisen zwischen den Truppenstandorten hin und her, um diese über Aufträge zu unterrichten. Sie kontrollieren daneben die Versorgung mit militärischem Gerät auf der Insel.

Die Truppen halten Manöver ab, um Stellungen von Rebellen auszuspionieren und anzugreifen. Sie leisten daneben der Staatspolizei Hilfestellung, wo und wann immer dies erforderlich ist, so zum Beispiel bei regierungsfeindlichen Demonstrationen.

DIE SICHERHEITSORGANE

Der Präsident sowie auch alle Minister und Generäle besitzen neben der normalen Staatspolizei und den Streitkräften ihre eigene Schutztruppe. Es ist bei dieser Art von Absicherung unmöglich, Zugang zu ihnen zu erhalten.

Die Aktionen der Regierung zur Unterdrückung der Bedrohung durch die Opposition gehen nahezu nahtlos ineinander über, und ohne die Hilfe der Agenten haben die Rebellen keinerlei Chance, die Regierung zu vertreiben.

Um die Insel von dem Präsidenten zu befreien, wird es für die Agenten notwendig sein, Kontakt mit Ministern und Generälen aufzunehmen und diese auf die Seite der Opposition zu ziehen. Die Sicherheitsmaßnahmen der Regierung sind manchmal für kurze Zeit lasch, und dies ist der Augenblick, in dem die Agenten handeln sollten.

Wenn ein Vertreter der Regierung zur Opposition übergelaufen ist, befindet sich dessen Leben höchstwahrscheinlich in großer Gefahr. Der Kontakt zu ihm muß jedoch weiter aufrechterhalten werden, damit er die Rebellen weiter unterstützen kann.

SÃO MADRIGAL

Die 1360 Bewohner der Insel haben alle ihre eigene Persönlichkeit, ihre Eigenheiten und Möglichkeiten, das Ergebnis jedes Spiels zu beeinflussen.

Hier einige Anmerkungen, wie Deine Agenten sich ihnen nähern und möglicherweise mit ihnen interagieren sollten.

DIE AMTSINHABER

Hier handelt es sich um die Dorfältesten, die Bürgermeister und Regionalvertreter; kurzum die Organisatoren der Demonstrationen und Veranstaltungen auf der Insel. Sollte entweder die Regierung oder die Opposition und die Agenten eine Demonstration organisieren wollen, so müssen sie sich an diese wenden.

Da diese die Seiten ohne Vorwarnung wechseln, sollten die Agenten sie über die Aktionen der Opposition auf dem laufenden halten, sich gleichzeitig aber vor

Informanten der Staatspolizei hüten. Die Amtsinhaber sind eine beständige Nachrichtenquelle, da sie Berichte von allen Teilen der Insel erhalten. Allerdings handeln einige auch als Stimme der Propagandamaschine der Regierung - mache Dich also auf viel falsche Informationen gefaßt.

BESCHÄFTIGTE DER GRUPPE A

Sie stehen in regelmäßigem Kontakt mit Ministern und Regierungsvertretern, und zu ihnen zählen Direktoren, Manager und Botschafter. Diejenigen auf Seiten der Regierung können leicht dazu gewonnen werden, regierungsfreundliche Propaganda zu verbreiten, und sollten nur mit äußerster Vorsicht angesprochen werden.

Die Agenten müssen jedoch Kontakt mit ihnen aufnehmen, um einige Propagandaveranstaltungen zu organisieren - so ist zum Beispiel der Leiter der Arbeitergewerkschaft von Sao Madrigal der einzige, der auf der Insel Massenstreiks organisieren kann.

BESCHÄFTIGTE DER GRUPPE B

Bei diesen handelt es sich um einfache Arbeitnehmer, zu denen Fahrer und Ingenieure, Sekretärinnen und Fabrikarbeiter gehören. Sie stellen die Mehrheit der Bevölkerung dar, haben aber, wenn es um die Führung des Landes geht, nur die Rechte einer Minderheit.

Versorgungstransporte aus einer Region in eine andere und die Wartung von Einrichtungen sind nur einige der zahlreichen Arbeiten, die von ihnen ausgeführt werden.

Sie treffen sich häufig untereinander und auch mit Beschäftigten der Gruppe 'A', aber es ist sehr unwahrscheinlich, daß sie jemals mit führenden Persönlichkeit zusammentreffen. Wenn Du Berichte über Treffen von Beschäftigten der Gruppe 'B' mit wichtigen Personen erhältst, könnte Dir dies die Möglichkeit zu einem Erpressungsversuch durch einen politischen Agenten geben.

POLITISCHE GEFANGENE

Diese werden in verschiedenen Gebäuden der Staatssicherheit auf der ganzen Insel festgehalten. Niemand ist sicher. Jeder, der im Verdacht von Verbrechen gegen die Regierung steht, wird entweder getötet oder verhaftet.



Zahlreiche wichtige Persönlichkeiten finden sich früher oder später einmal in dieser Situation, und wenngleich die Haft möglicherweise nur vorübergehend ist, kann sie auch über Jahre hinweg andauern.

Die Rebellen werden versuchen, Gefangene durch gefährliche Nachtangriffe auf Hochsicherheitsgefängnisse zu befreien. Ein erfahrener Spezialist ist notwendig, wenn Du einen derartigen Auftrag in Angriff nehmen willst.

DIE ICONS UND SYMBOLE

Nachfolgend findest Du eine kurze Beschreibung der Icons und Symbole von "Geheimdienst".

Die Parteizentrale der Opposition: _____

Diese ist das Heim des Oppositionsführers, und Du hast von hier schnellen Zugriff darauf.

Studentische Sympathisanten: _____

Es erscheint ein Bildschirm, auf dem jeder Student mit einer Fahne dargestellt wird. Die Farbe der Fahne stellt seine Loyalität dar. Durch Anklicken der Fahne wird ein Zugriff auf den Studenten ermöglicht.

Rebellen: _____

Für die Rebellentruppen gilt dasselbe wie für die studentischen Sympathisanten.

Politische Gefangene: _____

Alle derzeit in Haft befindlichen Personen werden hier angezeigt.

Der Friedhof: _____

Hier werden alle Personen angezeigt, die im Verlaufe des Spiels gestorben sind.

Politische Abteilung: _____

Der Spezialisten-Bildschirm der politischen Abteilung wird angezeigt.

Propagandaabteilung: _____

Der Spezialisten-Bildschirm der Propagandaabteilung wird angezeigt.

Militärische Abteilung: _____

Der Spezialisten-Bildschirm der militärischen Abteilung wird angezeigt.

Dörfer: _____

Dieses Icon zeigt Dir eine Liste aller Dörfer auf der Insel an. Durch Anklicken eines gewählten Dorfes wird dessen Position auf der Karte angezeigt.

Städte: _____

Für die Städte gilt das gleiche wie für die Dörfer.

Großstädte: _____

Für die Großstädte gilt das gleiche wie für die Dörfer und Städte.

Position von Agenten: _____

Jedes Gebiet, in dem sich ein Spezialist oder Agent befindet, wird auf der Karte eingeblendet. Die Farbe und die Markierung (S oder A) des Symbols zeigen an, was es darstellt.

Derzeitiges Loyalitätsverhältnis auf der Insel: _____

Zeigt das derzeitige Loyalitätsverhältnis auf der Insel. Jedes Quadrat ist eine bewohnte Fläche, und die Loyalität wird durch die Farbe dargestellt: ROT - regierungsfreundlich / BLAU - regierungsfeindlich / GRAU - neutral.

Loyalitätsverhältnis auf der Insel zu Beginn: _____

So sah das Loyalitätsverhältnis im Land zu Beginn des Spiels aus.

Aufschlüsselung der Loyalität einzelner Personen: _____

Dieser Bildschirm zeigt eine Statistik des derzeitigen Loyalitätsverhältnisses in der Bevölkerung und den Stand zu Beginn des Spiels.

Materialpool: _____

Die Materialvorräte, die sich derzeit in sicheren Häusern der Spezialisten befinden, werden hier angezeigt.

Verfügbare Aufträge: _____

Hier findet sich eine Liste aller möglichen Aufträge für militärische, Propaganda- und politische Agenten. Die Liste ist je nach Spezialisten-Bildschirm unterschiedlich.

Einen Bildschirm zurück: _____

Hierdurch gelangst Du auf den Ausgangsbildschirm zurück, von dem aus Du auf den Spezialisten-Bildschirm zugegriffen hattest.

Name Tony Baraja
Health Good
Job Propaganda Age
Moral High



Auf dem Hauptbildschirm



Auf den Spezialisten-Bildschirmen





Anzeige des Nachrichtentelex: _____
 Wenn Du nicht warten willst, bis der Text einer Nachricht über den Bildschirm gerollt ist, klickst Du dieses Icon an und das Telex hört auf zu laufen. Die aktuelle Nachricht wird dann sofort als Geheimdienstnachricht angezeigt.



Agentenmaterial: _____
 Das Icon für kleinere Materialien zeigt Dir an, welche Materialien ein Agent besitzt.

Auf der Karte



Loyalitätsverhältnis: _____
 Hier kannst Du ein- uns ausschalten, ob das Loyalitätsverhältnis jedes einzelnen Standortes angezeigt werden soll, wenn Du auf der untersten Ebene der Karte entlangrollst. Die blaue Flagge bedeutet regierungsfeindlich, die rote Flagge regierungsfreundlich und die graue Flagge neutral.



Sektorinformation: _____
 Alle Standorte im derzeit sichtbaren Sektor werden auf der untersten Ebene der Karte angezeigt. Zugriff auf jeden Standort erhält man durch Anklicken des Namens oder des entsprechenden Icons.



Richtungen: _____
 Benutze die vier Kompaßpunkte, um Dich auf der Karte zu bewegen. Anklicken der Boxmitte bewirkt die Option Wegzoomen.



Kleiner Mann: _____
 Der kleine Mann zeigt eine ausgewählte Position und ist nur zu Beginn auf der Karte zu sehen.

Auf dem Standortbildschirm



Status des Standortes: _____
 Dies ist kein Icon, aber es zeigt den derzeitigen Status des Standortes an.



Loyalitätsverhältnis am Standort: _____
 Dies ist kein Icon, aber es zeigt das Loyalitätsverhältnis am Standort an.

Die beiden nächsten Icons werden nur auf dem Standortbildschirm angezeigt, wenn einer Deiner Agenten das Gebiet überwacht.



Sichtbare Materialien: _____
 Alle Materialien des Standortes werden angezeigt.

Sichtbare Personen: _____
 Eine Liste aller sichtbaren Personen wird in dem Personenfenster gezeigt, von dem aus auf jede Person einfach zugegriffen werden kann.

Aktualisierung im Personenfenster: _____
 Klicke dieses Symbol an, wenn Du die Zeit sehen und dabei im Personenfenster bleiben willst. Dies ist sinnvoll, wenn Du auf die Ankunft einer Person wartest, ohne das Personenfenster verlassen zu wollen.

Arbeitsplatz der Person: _____
 Dies zeigt Dir auf der Karte an, wo die Person beschäftigt ist (dargestellt durch den kleinen Mann).

Wohnsitz der Person: _____
 Dies zeigt Dir auf gleiche Weise, wo die Person wohnt.

Aktueller Standort der Person: _____
 Dies zeigt Dir die aktuelle Position der Person auf der Karte.

Nachrichten: _____
 Die Nachrichten, in deren Besitz sich diese Person befindet. Reicht von GRÜN (geringste Priorität) bis zu ROT (äußerst vertraulich).

Materialien der Person: _____
 Zeigt alle Materialien an, welche die Person besitzt.

Gesicht - Erkennungsmarke: _____
 Wenn das Gesicht der Person angeklickt wird, erscheint wieder der Hauptbildschirm. Diese Person ist jetzt 'markiert' und kann über das bewegliche Icon wieder aufgerufen werden.

Rückkehr zu sicherem Haus (nur Agenten): _____
 Der Agent wird sofort zu einem sicheren Haus zurückgeschickt.

Wählen/Löschen Agent oder Spezialist: _____
 Hiermit wird ein Agent für einen Auftrag ausgewählt oder die Wahl wieder rückgängig gemacht.

Sicherheitsmarke (nur Regierungsvertreter) _____
 Diese bestätigt, daß die Person Leibwächter hat.



Auf dem Personenbildschirm



Auf dem Nachrichtenbildschirm

AIR BASE

Iconübersicht Personen: _____

Wenn eine Nachricht angezeigt wird, werden Icons am unteren Ende der Information dazu verwendet, Standorte oder Personen darzustellen, welche in der Nachricht genannt werden (die Iconübersicht). Wenn Du ein Personen-Icon anklickst, erhältst Du Zugriff auf diese Person.

Iconübersicht Standort: _____

Durch Anklicken des Standort-Icons werden die Karte und dieser spezielle Standort angezeigt (definiert durch den kleinen Mann).

BEWEGLICHES ICON

Betätigen der rechten Maustaste zeigt das 'bewegliche Icon' an. Es kann auf jedem Bildschirm jederzeit aufgerufen werden und ist ein außerordentlich nützliches Hilfsmittel im Spiel.

Es enthält die 3 Icons für die politischen, Propaganda- und militärischen Spezialisten-Bildschirme und erlaubt den schnellen Zugriff auf Deine Agenten, ohne auf den Hauptbildschirm zurückkehren zu müssen. Auch die beiden 'Markierungs'-Icons erscheinen hier.

Markierte Person: _____

Anklicken dieses Symbols ruft den Bildschirm mit der letzten Person wieder auf, die Du 'markiert' hast.

Markierte Nachricht: _____

Anklicken dieses Symbols ruft den Bildschirm mit der letzten Nachricht wieder auf, die Du abgerufen hattest.

Die "Geheimdienst"-Optionen werden über das bewegliche Icon angesprochen.

Optionen: _____

Zurück zum Hauptbildschirm. _____

Mit diesem Icon kehrst Du wieder auf den Hauptbildschirm zurück.

MICONS

Wenn sich ein Ereignis oder ein Vorfall von großer Bedeutung während des Spiels

ereignen sollte, erscheint ein bewegtes Icon (MICON) auf dem Bildschirm. Durch Anklicken des Micons ist der Zugang zu entsprechenden Informationen möglich.

Wenn zum Beispiel ein Agent von einem Auftrag zurückkehrt, informiert Dich ein MICON darüber. Es gibt drei verschiedene Micons für jede Spezialabteilung - politische, Propaganda- und militärische Abteilung - so daß Du nicht verwirrt wirst.

Anklicken des MICONs ermöglicht den Zugang zu dem Agenten, der danach befragt werden oder erneut ausgewählt werden kann, wie auch über den Spezialisten-Bildschirm.

Ein anderes Beispiel wäre die Verhängung einer Ausgangssperre auf der Insel. Ein bewegtes Icon erscheint. _____

Wenn Du dieses anklickst, erscheint eine Informationsbox, die Dir den Grund für das MICON erklärt.

Wenn Du diese Informationsbox danach anklickst, gelangst Du zu der Stadt oder dem Gebiet, über die/das die Ausgangssperre verhängt wurde.

Es gibt zahlreiche verschiedene MICONs in dem Spiel, und jedes von ihnen zeigt einen Vorfall an.

Dieser kann vom Tod eines Ministers der Regierung bis hin zu Neuigkeiten über einen Anschlag auf den Oppositionsführer reichen.

Du mußt ein MICON nicht anklicken, da es nur für kurze Zeit auf dem Bildschirm erscheint. Allerdings haben sie einen Zweck und sollten nicht ignoriert werden.

NACHRICHTENWESEN

Nachrichten sind das tägliche Brot des Spions, und jede Person auf der Insel besitzt solche. Jede Person macht ihre Entscheidungen davon abhängig und begründet ihre Loyalität auf den ihr zur Verfügung stehenden Informationen.

Diese kommen in Form von Buch-Icons, die in dem Personenfenster angezeigt werden, und sie reichen von geringem Informationsgehalt (STUFE 1 - GRÜNES BUCH) bis zu höchster Vorrangsstufe (STUFE 5 - ROTES BUCH). Es gibt auch ein GRAUES BUCH, das Informationen unbekanntes Ausmaßes anzeigt - was soviel heißt wie, mach damit was Du willst.

Wenn Du auf eine Person zugreifst, wird Dir das Anklicken des Buch-Icons sehr häufig keine Freude bereiten. Dies liegt daran, daß eine Person mit neutraler oder

regierungsfreundlicher Haltung ihre Informationen Dir gegenüber einschränken wird.

Auf der anderen Seite wird eine regierungsfeindliche Person mehr als bereit sein, Dir die Informationen mitzuteilen, die sie besitzt. Du kannst die Berichte ungehindert lesen, und wenngleich die Information möglicherweise nur Anhänger der Rebellen betrifft, ist es doch möglich, ein Verständnis für die Vorgehensweise der Opposition zu entwickeln.

Das Problem des begrenzten Zugangs zu Informationen kann natürlich durch Aufträge wie Bestechung oder Erpressung oder durch den Versuch, eine Person - manchmal mit Gewalt - zu einer regierungsfeindlichen Haltung zu bringen, gelöst werden. Dies sind sehr gefährliche Aufträge, die in einem bestimmten Stadium jedoch riskiert werden müssen.

Durch Einsatz von Bestechungsgeldern erscheint die Information einer Person im Personenfenster unter Umständen immer noch begrenzt, aber der Agent erhält möglicherweise einen Teil beschränkter Information. Diese Information kann dann zum Beispiel an den Oppositionsführer weitergegeben werden, der diese bisher nicht kannte.

Ein Agent sollte zum Erhalt und zur Weitergabe von Informationen Kontakte zu so vielen Personen herstellen wie möglich. Er kann als Vermittler zwischen Personen dienen, die sich normalerweise niemals treffen oder Neuigkeiten austauschen würden.

Bei so vielen auf der Insel herumgehenden Nachrichten wird es unmöglich sein, jede Information zu verfolgen. Du solltest daher nach Berichten Ausschau halten, die sich auf geplante Aufträge beziehen, oder nach Informationen, bei denen Du neu ansetzen kannst.

ICONÜBERSICHT

Wenn eine Person angeklickt und Nachrichten angezeigt werden, erscheinen unten in dem Nachrichtenfenster manchmal Icons. Diese Icons stellen alle Personen und Standorte dar, die derzeit im Nachrichtenfenster angezeigt werden. Durch Anklicken jedes dieser Icons kann entweder auf eine Person oder einen Standort zugegriffen werden.

Wenn Du ein Standort-Icon anklickst, gelangst Du auf der Karte dorthin, wo ein Symbol (KLEINER MANN) die Position dieses Standortes in dem Sektor anzeigt. Anklicken dieses Symbols bringt Dich dann unmittelbar zu diesem Standort. Der Standort ist jener, der in der Nachricht beschrieben wurde.

Anklicken des Personen-Icons zeigt die Person, die in der Nachricht durch das Icon

dargestellt wurde. Die Person kann betrachtet oder bewegt werden, als ob der Zugriff über den Personenbildschirm erfolgt.

Es kann durchaus eine Reihe von Icons am unteren Ende des Nachrichtenfensters geben, da eine Information normalerweise mehrere Personen und Standorte erwähnt oder mehr als einen Hinweis auf dieselbe Person oder denselben Standort enthält. Betrachte diese Icons daher so, als ob Du die Nachricht von Anfang bis Ende lesen würdest; sie stellen dar, was in dem Fenster zu lesen ist.

Wenn Du noch keinen Blick in das Lernprogramm von Geheimdienst geworfen hast, dann tue dies jetzt. Es zeigt Dir, wie die ICONÜBERSICHT während des Spiels eingesetzt werden kann, und wenn man dies einmal begriffen hat, kann man es intensiv zur Auswertung von Ergebnissen der Aufträge benutzen.

TELEX

Eine andere Art der Nachricht ist das Telex, das ständig arbeitet und auf jedem Spezialisten-Bildschirm erscheint. Der Telexdienst wird täglich aktualisiert und ist normalerweise für die Abteilung wichtig, die Du gerade betrachtest - z.B. militärische Nachrichten in der militärischen Abteilung.

Die Nachrichten, die Du siehst, sind ähnlich denen der Personeninformationen, nur werden sie von verschiedenen Medien/Fernmeldebüros in Sao Madrigal abgefangen und an einen Spezialisten weitergereicht.

Die Neuigkeiten können topaktuell oder bereits Tage alt sein, hochvertraulich oder trivial. Es gibt so viele Nachrichten, daß es nicht sinnvoll wäre, nur auf diese Quelle des Nachrichtenwesens zu vertrauen. Aber Du siehst möglicherweise gelegentlich einen Namen oder einen Standort, der wertvoll für Dich ist und den es sich lohnt zu überprüfen. Dies kann durch Anklicken des ROTEN KNOPFES erfolgen, der das Telex vorübergehend anhält und die Nachrichten darstellt, so daß die ICONÜBERSICHT benutzt werden kann, um Zugriff auf diese Personen und Standorte zu haben.

Manchmal ist es auch recht interessant sich zurückzulehnen und das Telex zu beobachten; man weiß nie, was als nächstes kommen wird.

DIE UHR

Auf diese kann man vom Hauptbildschirm oder vom beweglichen Icon zugreifen. Es handelt sich um eine 24-Stunden-Uhr. Die Einwohner von Sao Madrigal halten sich im allgemeinen an einen normalen Arbeitstag und nutzen die Nacht zum Spielen und Schlafen.





Alle Veranstaltungen wie Treffen und Sendungen hängen von der Uhr ab, und jede einzelne Nachricht wird 'zeitregistriert'.

Eine der Optionen von "Geheimdienst" besteht darin, die Uhr schneller laufen zu lassen - eine Option die eher für erfahrenere Spieler gedacht ist.

DIE KARTE

Die Insel Sao Madrigal wird auf dem Hauptbildschirm dargestellt. Wenn Du einen beliebigen Punkt auf der Karte anklickst, erscheint ein schmalere Kartenausschnitt, in den Du hinein- und hinauszoomen und auf dem Du rollen kannst. Die Karte stellt einen Sektor der Insel dar.

Wenn Du die verfügbaren Icons auf dem Hauptbildschirm benutzt, ist es möglich, Loyalitätsverhältnisse und Positionen auf die ganze Karte zu übertragen. Jedes kleine Quadrat stellt einen Sektor der Insel dar.

GEHEIMDIENST

Der Programmcode ist Eigentum von Ocean Software Limited im Sinne des Urheberrechts und darf ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, vermietet oder gesendet werden.

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANWEISUNGEN LESEN UND GENAU BEFOLGEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren getestet und geprüft. Bitte keine anderen Hilfsprogrammdisketten mit einem Ocean-Produkt verwenden, da dies zu einer Verstümmelung der Daten führen und die Diskette unbrauchbar machen kann.

Technische Unterstützung

Sollten Sie Probleme bei der Installation oder Fragen zum Spiel haben, wenden Sie sich bitte an die Bomico-Hotline Tel. Nr.: 06107-8081.

Diese steht Ihnen Montags bis Freitags in der Zeit von 15.00 bis 18.00 Uhr zur Verfügung.

Sollten Sie ein Modem besitzen, lohnt sich ein Besuch in der Bomico-Mailbox: "House of Fun".

24 Stunden Online - Nr.: 06107-93 02 22 (2400 - 14.400 bps)

