

CORPORATION



PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteaudo, 22, bajo
28028 MADRID

CORE
DESIGN LIMITED

CORPORATION

MANUAL DEL AGENTE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Mantén tus discos de programa protegidos contra copia en todo momento. Así los protegerás de infecciones víricas y evitarás escribir en ellos accidentalmente.

Atari ST/STE y Commodore Amiga

1. Apaga el ordenador y desconecta todos los periféricos innecesarios.
2. Inserta el disco A y enciende el ordenador. El juego se cargará. Después sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

AVISO: No utilices los discos de juego para grabar partidas.

CORPORATION

UNIVERSAL CYBERNETICS CORPORATION

Una promoción de tremendo éxito, además de una revolucionaria gama de productos, convirtió a European Cybernetics en una de las empresas con el crecimiento más rápido que se conoce. En menos de una década han ampliado su campo de operaciones, incluyendo plantas de producción en casi todos los países consumidores del mundo, y han cambiado su nombre para reflejar su nueva condición.

El producto que convirtió a European Cybernetics en una multinacional, con intereses en varias industrias asociadas, fue un robot. Lanzaron al mercado tres versiones de su robot serie RX: RX1 fue diseñado para aplicaciones domésticas, RX2 para su utilización industrial y RX3 para la agricultura.

Durante años, antes de que apareciera la serie RX, han circulado por ahí robots, pero siempre habían requerido enormes ajustes en el lugar de trabajo para sobrepasar sus limitaciones. No se podían mover mucho o ver lo que estaban haciendo, estaban destinados a una determinada tarea y eran muy caros. La serie RX superó a sus antecesores por varias razones. Todos eran bípedos, lo que significaba que podían trabajar en los mismos lugares que los humanos; disponían de sofisticados sistemas de visión, gracias a los cuales podían moverse por todas partes, y no estaban diseñados para tareas especiales; a raíz de ello, las empresas pequeñas que no podían justificar el gasto de un robot

podieron permitirse entonces el lujo. Su forma humanoide y sus "caras sonrientes", sin embargo, no estaban diseñadas, por razones puramente funcionales. Con compañías de todo el mundo adquiriendo sus plantillas de trabajo en la UCC era bastante probable que la población, que se encontró sin trabajo, reaccionara de forma hostil. La apariencia de los robots era el resultado de una larga investigación, y tenía por objeto no intimidar a las gentes. Lo que también facilitó su aceptación fue el modelo doméstico. El RX1 disponía de una amplia variedad de funciones y personalidades que incluían hasta módulos de diversión y jardinería. La UCC mantuvo bajo el precio por medios artificiales y la campaña publicitaria los describía tan fáciles de utilizar como un aparato de vídeo (de hecho, una buena parte de su habilidad consistía en programar vídeos).

Esta masiva penetración en el mercado dio como resultado una revolución social. Casi todos los hogares tenían criados, y los que no los tenían pretendían conseguirlos. La gente todavía trabajaba, pero pocas horas, y principalmente en campos creativos. Por fin, la cultura del tiempo libre, predicha desde hacía tanto tiempo, había llegado.

Con la dominación total del mercado de la robótica, la UCC reconoció que la diversificación era la única forma de expandirse. Gracias a una serie de absorciones de empresas, se introdujeron en campos como los transportes, los productos farmacéuticos y la exploración espacial. Muy pronto se pudo llenar una casa con productos de la UCC. El departamento de relaciones públicas de la UCC había logrado presentar al público una imagen positiva de la compañía, de forma que su crecimiento meteórico no fue visto como un peligro o amenaza, sino como "el chico de la ciudad que había conseguido hacerse rico". Sin embargo, algunas sospechas empezaron a centrarse en la capacidad de la UCC de fabricar robots con fines militares. Estos temores eran siempre censurados hábilmente por la UCC, que afirmaba en esas ocasiones que sus operaciones se llevaban a cabo en un marco tan internacional que ninguna hostilidad en el mundo occidental podría afectar a la compañía. De esta forma era interés de la UCC desalentar activamente las guerras.

Entre bastidores las cosas marchaban de forma muy distinta. La UCC había ido tan lejos como le era posible con los robots, y, aunque sus máquinas eran versátiles, todavía tenían limitaciones. Los robots no se desplazaban rápidamente ni eran capaces de pensar por sí mismos, sólo podían funcionar si se les programaba. Los pensamientos propios parecían estar reservados a formas de vida orgánicas. Los animales tenían también otras ventajas. Por supuesto, se reparaban y reproducían ellos mismos.

Habiendo identificado una "clientela" para un nuevo tipo de producto, el equipo de investigación y desarrollo de Corporation empezó rápidamente a trabajar. Los nuevos productos de la UCC iban a ser nuevas formas de vida: criaturas

diseñadas para tareas específicas. La manipulación genética de este tipo era ilegal internacionalmente y por ello el nuevo trabajo se mantuvo en secreto. Se construyeron plantas de investigación en el interior de oficinas y almacenes ya existentes en todo el mundo.

Los "clientes" de este producto de alto secreto querían una máquina para matar que fuera totalmente ilegal. La UCC respondió a su deseo. Crearon un humanoide gigante simbiótico. La criatura verde utilizaba las algas de su piel para fotosintetizar comida como suplemento para su dieta. Se le proporcionó un rápido sistema de curación y el instinto de matar y devorar. El "cliente" se entusiasmó con la muestra y ordenó la fabricación de un pequeño ejército. La UCC también estaba satisfecha con sus recién nacidos y los utilizó como guardias en zonas a las que la gente no podía acceder.

Desgraciadamente, una de las criaturas escapó de la fábrica de Londres. Nadie sabe cómo lo hizo, pero se las arregló para evitar su captura y sobrevivió con los peatones que paseaban cerca de la fábrica. La prensa empezó a especular sobre la naturaleza del asesino invisible que atacaba por la fábrica y pronto se le puso el apodo de "El Destripador". Lo que más preocupaba era el estado de los cadáveres: ¡parecía como si se los hubieran comido!

Durante un cierto tiempo, el Gobierno sospechaba que la UCC estaba infringiendo las leyes internacionales y fabricando, mediante la genética, seres dotados de sentido. Si éste fuera el caso y se descubriera, afectaría negativamente la popularidad del Gobierno, por permitirlo, y la UCC podría verse obligada a poner fin a sus operaciones en este país.

El Gobierno ha decidido iniciar una investigación para verificar la validez de sus sospechas. Esta acción debe ser secreta y realizarse sin apoyo. Si el agente investigador es apresado, tendrá que arreglarse solo. Cualquier enlace con una organización de seguridad nacional sería suficiente para que la UCC lo asocie con el Gobierno. Si la UCC encuentra algo comprometedor, podría poner fin a sus operaciones nacionales y marcharse al extranjero. Una situación así sería fatal para el Gobierno, debido a la contribución que el comercio de la UCC hace al equilibrio económico del país y al elevado porcentaje de población que trabaja para ellos. La depresión resultante reduciría considerablemente el número de electores que votarían a favor del Gobierno. ZODIAC, la agencia de espionaje internacionalmente reconocida y considerada por muchos como un mito, ha sido elegida para llevar la investigación. Se elegirá un agente del departamento Libra, cuya especialidad es restaurar el equilibrio. El agente será lanzado sobre el tejado de la fábrica en la que se han producido las muertes. A partir de ahí deberá localizar el laboratorio genético y recoger un embrión del nuevo "producto", que deberá llevar al nivel inferior. Si las sospechas del Gobierno resultan ser acertadas, la evidencia puede utilizarse para obligar a la UCC a detener sus experimentos genéticos en este país.

Tú serás el agente ZODIAC que deberá entrar en la protegida fábrica de la UCC. El edificio está equipado con sistemas de alarma de alta tecnología. Los guardias de servicio son humanos y robots, y, posiblemente, las posibles formas de vida artificiales. Tu misión es sencilla: una vez dentro del edificio, debes localizar el laboratorio genético, recoger un embrión y escapar. Antes de empezar tendrás la oportunidad de comprar equipo y entrenarte en determinados ejercicios.

Deberás abrirte camino por el edificio, evitando a los guardias, las alarmas y las cámaras de vídeo. Tendrás que estar constantemente en guardia para superar los sistemas de defensa, que incluyen almohadillas de presión, que activan la alarma, y rayos infrarrojos. Además de los guardias de seguridad, algunos androides están programados para reparar cualquier daño que pueda sufrir el edificio. Estos robots te ignorarán normalmente, a menos que interfieras en sus tareas o impidas su movimiento. Una vez que el sistema esté alertado de tu presencia, las puertas se cerrarán automáticamente y la zona en la que te encuentres será invadida por gases soporíferos. El ordenador central enviará guardias de seguridad para apresar a los intrusos atrapados por los sistemas de defensa. Si te cogen y no consigues escapar, la UCC eliminará tu cuerpo de tal forma que no habrá evidencia de que alguna vez hayas existido.

Una estrategia podría ser localizar la caja de fusibles. Esto te permitiría cortar la energía en determinados pisos del edificio y deshabilitar así los sistemas de seguridad. Los pisos sin energía estarían envueltos en la oscuridad y sólo podrías moverte por ellos con el visor. Todos los robots de seguridad tienen también este sistema, pero los humanos y las formas de vida artificiales se quedan ciegos.

SELECCION DE PERSONAJES

Al principio del juego, tú eliges el agente que deseas poner en servicio de una lista de seis: dos hombres, dos mujeres y dos androides. Tu ordenador muestra información sobre cada uno de ellos para ayudarte a elegir. Pulsa sobre el botón "PASS" para moverte por los operativos disponibles o sobre el botón "ACCEPT" para elegir el agente que quieras.

La pantalla situada en la parte superior izquierda de la imagen muestra una representación poligonal por ordenador de la cara del agente. Al lado hay un escáner de la retina, por motivos de seguridad. La parte superior derecha de tu pantalla muestra la capacidad del agente en una serie de conceptos (detallados a continuación). La parte inferior izquierda muestra una fotografía del agente y una descripción física. En la parte inferior derecha puedes ver una imagen del agente de cuerpo entero. Esto te permite comparar alturas y pesos relativos aproximadamente o utilizando los números proporcionados.

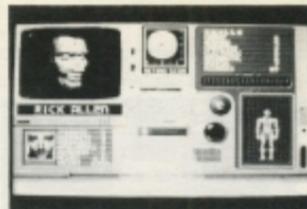


Fig. 1

APTITUDES

Fuerza (Strength)

Es la medida de la fuerza física del individuo. Se utiliza para determinar el daño que puede infligir en combates mano a mano y para calcular el equipo que el agente puede llevar consigo sin que le estorbe.

Destreza (Dexterity)

Describe la coordinación vista-oido del individuo. En el juego afecta a los daños realizados a un enemigo en un combate de misiles y a la posibilidad de efectuar una reparación correcta a equipo dañado.

Resistencia (Endurance)

La resistencia se utiliza con la fuerza para calcular el equipo que el agente puede llevar consigo sin que le estorbe.

Inteligencia (Intelligence)

La inteligencia es para el jugador una guía de cómo debe llevar a cabo su misión. Sólo se utiliza para determinar el éxito que ha obtenido el agente en entrenamientos previos a la misión para mejorar un determinado aspecto.

Movimiento (Movement)

Cada agente se mueve a una velocidad ligeramente diferente. Este valor no está asociado a distancia o tiempo. Cuanto mayor sea el número, mayor será la velocidad máxima. Si un agente lleva tanto equipo que le estorba, este valor se reduce temporalmente.

CONOCIMIENTOS

Combate (Combat)

Los conocimientos de combate se utilizan en combates mano a mano y de misiles para determinar el éxito de un golpe.

Armas (Weapons)

Relacionado con combates de misiles y con la capacidad del agente para reparar un arma.

Ordenadores (Computers)

Para reparar el ordenador es necesario conocerlo. También determina el éxito que tienen los agentes andróides cuando intentan curarse.

Electrónica (Electronics)

Para la reparación de equipos electrónicos.

Mecánica (Mechanical)

Para la reparación de equipos mecánicos.

Médica (Medical)

Determina el éxito que tendrá un agente cuando intente curarse.

Psionics

El número situado bajo este apartado detalla el nivel de energía psíquica del individuo. El valor máximo natural es 33, aunque puede verse mejorado por medicos artificiales. Los andróides poseen esta capacidad. Lee el apéndice D para más detalles sobre cómo convertirse en un agente.

ADQUISICION DEL EQUIPO

Cuando un agente ha sido seleccionado, la pantalla se queda en blanco y es sustituida por detalles del equipo que puede comprar. La pantalla muestra una imagen de ello. Pulsa sobre el botón "PASS" para moverte por el equipo disponible. No te ofrecerán equipo que no puedas comprar o llevar contigo. Para adquirir algo pulsa sobre el botón "BUY". Cuando hayas comprado todo lo que quieras (o todo lo que puedas), pulsa el botón derecho del ratón. El texto de la parte inferior izquierda de la pantalla detalla el peso, la cantidad y el coste del

componente adquirido. Los fondos de los que dispongas se muestran en la parte superior de la pantalla.

En el apéndice A tienes una lista completa del equipo que puedes utilizar.



Fig. 2

LA PANTALLA

Daños (ver fig. 3, elemento 1)

La figura mostrada a la izquierda de la zona de juego se utiliza para indicar los daños que has sufrido durante el juego. Si el recuadro situado sobre la cabeza o el situado sobre el pecho está lleno, el juego habrá terminado y el agente estará muerto. Si un recuadro se llena más de la mitad, entonces la utilización de esta zona te será restringida. Por ejemplo, si tu pierna tiene la capacidad disminuida más de la mitad, irás más lento. Si la cabeza está herida más de la mitad, tendrás afectada la visión. Lee el capítulo de los daños para más información.

La barra horizontal situada debajo de esta figura representa tu nivel de energía. Al principio está llena y gradualmente se va vaciando.

Equipo (ver fig. 3, elemento 2)

La figura mostrada a la derecha de la zona de juego se utiliza para indicar qué equipo lleva el agente y dónde lo lleva. Cada recuadro de la figura representa un bolsillo. Utiliza esta figura para examinar el equipo, para pasarlo de un bolsillo a otro y para dejar o coger objetos. Los recuadros pequeños de cada muñeca están siempre llenos. Contienen la brújula y el reloj de muñeca. El recuadro pequeño de tu cinturón siempre contiene la energía de tu traje, empléala para recargar armas y equipos.

La barra horizontal situada debajo de la figura representa el nivel de energía de tu traje. Al principio está llena y gradualmente se va vaciando.

Tarjeta (ver fig. 3, elemento 3)

La tarjeta que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla es tu pase de seguridad. Contiene una fotografía tuya, tu nombre y los puntos de tus aptitudes (0-9). Estos se muestran en el siguiente orden: fuerza, destreza, resistencia, inteligencia y movimiento. Estos valores se mantienen, normalmente, estáticos durante el juego, aunque la utilización de algunos objetos puede afectar a uno o más.

Ventana de visualización (ver fig. 3, elemento 4)

La esquina inferior derecha de la pantalla representa lo que estás mirando. Normalmente suele ser el contenido de un bolsillo o algo en la habitación que está dentro de tu alcance. El pequeño botón marcado con una flecha permite moverse por todas las cosas que llevas en un determinado bolsillo o que están dentro de tu alcance. Si puedes dejar una cosa, aparece una flecha apuntando hacia abajo sobre este botón. Pulsa sobre ella si quieres dejar el objeto. El peso y cantidad, si son importantes, se muestran debajo de la imagen del objeto. Si está dañado, habrá una cruz roja a la izquierda del botón de la flecha hacia un lado. La columna vertical situada a la izquierda de esta zona se utiliza para ver la parte del proceso de reparación que se ha completado.

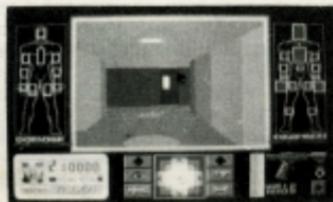


Fig. 3

Controlador

La parte central inferior de la pantalla ofrece todo lo necesario para controlar a tu agente. Ha sido diseñado pensando en que sea fácil de utilizar y totalmente flexible.

El botón marcado con una flecha apuntando hacia abajo te permite agacharte o ponerte de cunclillas. Púlsalo rápidamente para agacharte o manténlo pulsado para ponerte de cunclillas. Utiliza este botón para aterrizar si estás volando.

El botón marcado con la flecha que apunta hacia arriba te permite ponerte de pie desde la posición de cunclillas. Púlsalo rápidamente para echar un vistazo rápido a un objeto o manténlo pulsado un poco más para ponerte de pie. Pulsa este botón mientras estás de pie o corriendo para saltar sobre algo. Utilízalo para volar si tienes el jetpack o si vas a levitar (lee el apéndice B).

El botón marcado con un ojo te permite mirar a tu alrededor. Púlsalo y verás que aparece una luz en la esquina del botón. A partir de entonces cualquier cosa que esté dentro de tu alcance aparece en la ventana de visualización.

El botón marcado con una mano te permite mirar a tu alrededor. Púlsalo y verás que aparece una luz en la esquina del botón. A partir de entonces cualquier cosa que esté dentro de tu alcance aparece en la ventana de visualización.

El botón marcado con una llave inglesa se utiliza para intentar reparar un objeto.

El cuadrado sombreado determina tu movimiento. Pulsa el cualquier lugar de la cruz blanca para permanecer quieto. Las esquinas del cuadrado ocupadas por la cruz te permiten girar sin moverte. Cuanto más lejos estés del centro, más rápido te moverás. Deja el indicador rojo en posición para seguir moviéndote. Esto te permite correr por un corredor y apuntar a la pantalla, o girarte sin cambiar de sitio con tu arma preparada. Si te chocas contra un muro, te deslizarás por él.

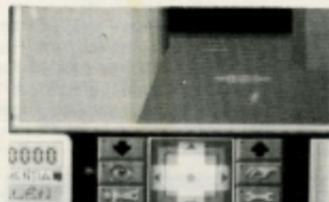


Fig. 4

DAÑOS

Tú y tu equipo estáis expuestos a ser dañados. Los daños que sufra tu cuerpo se muestran en los recuadros de la figura situada a la izquierda de la pantalla. Los daños producidos a los objetos se muestran sólo cuando miras el objeto (pulsando sobre el bolsillo). La cruz roja significa que el objeto es defectuoso. Todos los daños pueden repararse con el equipo adecuado, habilidad y tiempo.

Los daños físicos producidos en la carne se reparan utilizando el botiquín de primeros auxilios. Los robots y miembros biónicos requieren para su reparación la caja electrónica. Encuentra el equipo necesario y pulsa el botón de manipulación (el de la mano). Estas cajas de reparación sólo pueden utilizarse una vez y después estarán agotadas. Sin embargo, puedes encontrar otras y utilizarlas. La cantidad de daños reparados depende de tu habilidad en ese aspecto. Utilizar un botiquín de primeros auxilios, además de una buena habilidad médica y una gran destreza, por ejemplo, dan como resultado una buena reparación.

El equipo dañado puede funcionar incorrectamente cuando se utiliza. Un holograma dañado no es un problema, pero una granada estropeada puede explotarte en la mano. Para reparar un objeto de tu equipo miralo (pulsando su bolsillo) y después mantén el botón de reparación presionado (el de la llave inglesa). Mientras el botón esté pulsado, el mercurio del tubo indicador estará subiendo. No sueltes el botón hasta que el mercurio llegue arriba, y en ese momento tu agente pensará que la reparación ha terminado. Si te interrumpen durante la reparación, la próxima vez que lo intentes deberás empezar de nuevo desde el principio. Cuando creas que has terminado, el ordenador habrá utilizado los conocimientos de tu agente para determinar el éxito obtenido. Si la reparación falló, será obvio, porque la cruz roja que indica que el objeto es defectuoso seguirá siendo visible, o quizá sólo será obvio cuando utilices el objeto de nuevo.

Las pistolas son objetos complejos y pueden estropearse de muchas formas. Entre ellas se incluyen perder todo su cargamento, explotar cuando son dañadas, explotar cuando se utilizan y disparar misiles con potencia reducida. Reparar una pistola es un procedimiento complicado y el éxito se verá determinado por tus armas, tus habilidades electrónicas y mecánicas y tu destreza.

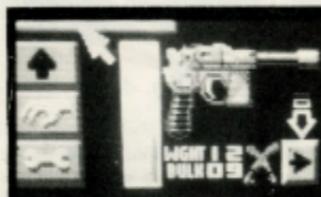


Fig. 5

ARMADURA

Otro componente del equipo que puedes elegir es la armadura. Hay cuatro tipos y todos ofrecen distintos grados de protección contra los daños. Los androides y humanoides también pueden utilizar armadura.

Básica

Esta forma de armadura es, relativamente, barata. Está hecha de un compuesto de carbono comprimido y protege contra todo daño mientras dura. Su problema es que cada golpe destruye una parte.

Reflectante

Esta armadura es excelente contra los ataques de armas enemigas. Está formado de un material plástico altamente reflectante que simplemente rechaza el misil. Sin embargo, el plástico es blando y no ofrece protección en combates mano a mano.

Estándar

Esta es la armadura estándar empleada por la mayoría del personal militar. Ofrece una protección general que no es tan buena contra el ataque de energía como la armadura Reflectante, pero absorbe los daños en combates mano a mano.

Suprema

Esta armadura es lo último en protección para combates. Ofrece una protección casi completa frente a los ataques de energía, desviando la carga a la tierra, y es tan resistente que sólo un gran explosivo podría dañar al ocupante. El traje tiene las desventajas de que continuamente utiliza energía, su peso hace que el ocupante se mueva más despacio y reduce su resistencia. Como consecuencia de ello, el ocupante puede llevar menos equipo antes de que empiece a molestarle. Si el traje se queda sin energía, el ocupante queda atrapado.

COMBATE

El agente puede participar en dos formas de combate: a larga y a corta distancia. Cuando pulses sobre la ventana del juego, verás que la flecha pequeña se convierte en una cruz. Utilízala para apuntar y pulsa el botón izquierdo para atacar.

Misiles

En el combate de misiles se pueden utilizar pistolas y granadas. Para utilizar una

pistola simplemente manténla en la mano (en cualquiera) y cuando ataques dispararás un misil. Si la pistola se queda sin carga, en lugar de disparar golpearás con los puños (lee el apartado Energía para más detalles sobre cómo recargar tu equipo). Para lanzar una granada mírala y manipúlala. La granada se lanzará hacia adelante y explotará al hacer impacto. ¡Recuerda que no debes estar demasiado cerca del objetivo!

Mano a mano

Si atacas sin tener una pistola, golpearás con los puños. También harás estos si tu pistola se queda sin carga. Utilizar los puños no le hace apenas efecto al contrario. Recuerda que sólo puedes utilizar los puños hasta donde te alcancen los brazos.

El combate puede ser peligroso. Merece la pena recordar que todos los personajes del juego llevan armadura.

OBJETOS

Manipulación

Esta es una función importante y realmente es bastante sencillo, aunque a primera vista pueda parecer complicado.

Cada objeto del juego tiene una función, que, normalmente, se activa pulsando sobre el botón de manipulación. Si el objeto no puede realizar su función con normalidad, tendrás la oportunidad de recargarlo. Para que el botón funcione debes estar mirando al objeto que desees manipular.

Por ejemplo, para utilizar el botiquín médico debes pulsar sobre el bolsillo en el que esté y después pulsar el botón de manipulación. La máquina administrará un estimulante o un antídoto, o ambos. Si el botiquín no dispone de productos químicos, pulsa sobre el botón de manipulación para que aparezca una imagen de él. Ahora tienes la posibilidad de rellenarlo. Busca en tus bolsillos para ver si tienes la ampolla de productos químicos necesaria para reponer el botiquín. Si los encuentras, míralos y manipúlalos. Los productos químicos se utilizarán entonces y el botiquín será reabastecido.

El mismo procedimiento se emplea para una pistola. Si miras la pistola y la manipulas, verás una imagen de ella a pantalla completa. Ahora mira la fuente de energía que viene del cinturón de tu traje y manipúlala. La pistola se cargará entonces instantáneamente.

Para recoger un objeto pulsa el botón que representa un ojo de forma que la pequeña luz se encienda. A medida que te muevas, las cosas que estén dentro de tu alcance aparecerán en la ventana de visualización. Para coger el objeto simplemente pulsa sobre él manteniendo el botón izquierdo del ratón

presionado. El cursor se transformará en una mano. Lleva la mano al bolsillo donde quieras guardarte el objeto y suelta el botón. Si hay sitio en el bolsillo, el objeto se quedará en él. Si no, permanecerá en el suelo. Debes permanecer de pie sin moverte para poder recoger objetos.

Para cambiar un objeto de bolsillo se utiliza un procedimiento similar que para recoger objetos del suelo. Mira el objeto que quieras cambiar de sitio (pulsa sobre el bolsillo en el que esté), pulsa sobre él en la ventana de visualización manteniendo el botón izquierdo del ratón presionado. El cursor se transformará en una mano. Lleva la mano al bolsillo en el que quieras dejar el objeto y suelta el botón. Si hay espacio en el bolsillo, el objeto será trasladado.

Hay una serie de razones por las que es posible que no puedas colocar un objeto en un bolsillo. Primero asegúrate de situar la esquina superior izquierda de la mano sobre el bolsillo en el que desees dejar algo antes de soltar el botón. Utiliza el botón marcado con una flecha para ver si ya hay objetos en ese bolsillo. Cada bolsillo es de un tamaño diferente y algunos objetos sólo pueden caber en determinados bolsillos. Si eres incapaz de dejar un objeto en un bolsillo vacío prueba a dejarlo en otro.

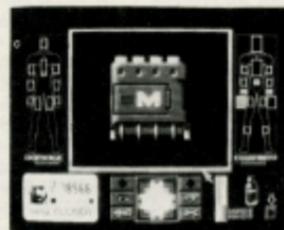


Fig. 6

Puertas

Las puertas cerradas se manipulan de forma similar a las pistolas. Hay dos tipos de puertas: las que pueden abrirse andando sobre almohadillas de presión y las que están cerradas mediante un sistema electrónico. Una puerta cerrada se representa con un recuadro gris en su superficie. Para abrirla pulsa sobre el botón del ojo y aproxímate a la puerta. Cuando tengas a tu alcance el panel de control, aparece en la ventana de visualización como una pequeña imagen (en la parte inferior derecha de la pantalla). Después pulsa sobre el botón de manipulación y el panel de control aparecerá como una imagen a toda pantalla. Con el fin de introducir el código de cuatro dígitos, pulsa sobre los botones del

panel. Cuando localices el número correcto, la luz verde del panel parpadeará. Anota los números e intenta establecer los otros tres necesarios para completar el código. Una vez que hayas logrado los cuatro pulsa la tecla ENTER del panel de control. Si has introducido los números en su secuencia correcta, la puerta se abrirá. Si no, tendrás que probar diferentes combinaciones hasta dar con la correcta.

La alternativa a abrir las puertas "manualmente" es utilizar un localizador de códigos electrónico, que puedes comprar al principio o recogerlo a medida que avances en el juego. Para utilizarlo pulsa sobre el bolsillo en el que esté guardado. Entonces aparecerá en la zona de visualización. Pulsa sobre el botón de la mano y el localizador empezará a decodificar la combinación. Eliminará los números erróneos aprendiendo de sus errores. Una vez que haya localizado el código correcto tendrás aproximadamente cinco segundos para anotar el número. Ahora podrás cruzar la puerta. Sólo puedes utilizar el localizador electrónico cuando tengas una imagen completa del panel de control.

Ascensores

Los ascensores son la única forma de moverse entre niveles. Hay dos paneles de control asociados a los ascensores. El panel pequeño situado fuera de un ascensor muestra el piso en el que está. Pulsa el botón con forma de flecha y el ascensor se activará. Cuando llegues, dispondrás de cinco segundos para atravesar la puerta abierta. En el interior hay una columna de control. Camina hacia ella y pulsa sobre el botón del ojo. Manipula el teclado para ver una imagen a pantalla completa del teclado de control. Las pulsaciones de teclas no se aceptarán hasta que hayas insertado tu tarjeta. Para ello localiza el bolsillo en el que está, mira en su interior y pulsa el botón de manipulación. La tarjeta aparecerá entonces por la ranura. La ordenación de los botones del panel de control te permite ir a cualquier piso del edificio. Para seleccionar un piso simplemente pulsa sobre su número. Si tienes acceso de seguridad a ese piso, la luz verde se encenderá y el ascensor empezará a moverse. Si no puedes entrar, no ocurrirá nada y tendrás que pulsar otro número. El panel muestra el piso en el que estás, en la parte superior derecha, y el nivel al que vas, en la parte superior izquierda. Cuando el ascensor haya alcanzado su destino, el teclado de control desaparecerá y tu tarjeta te será automáticamente devuelta.

Esclusas de aire

El almacén, aparcamiento y el sótano están separados por puertas de seguridad llamadas "esclusas de aire". Sus teclados de control son similares a los de las puertas cerradas. Primero inserta tu tarjeta e introduce el código de cuatro dígitos de la misma forma que en el caso de una puerta normal. Cuando hayas introducido el código correctamente, la luz se encenderá. Después pulsa el botón amarillo para abrir la puerta. Se te devolverá la tarjeta automáticamente.

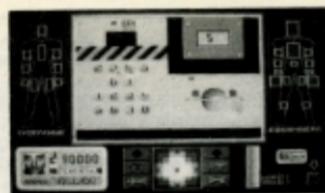


Fig. 7

Terminales

Los terminales de ordenador son extraños. Son parecidos a las columnas de control de los ascensores. Camina hacia esta columna y mírala. Cuando aparezca la imagen de una pantalla en la ventana de visualización, pulsa sobre el botón de manipulación. Los terminales de ordenador ofrecen una serie de utilidades que te permiten acceder a más pisos del edificio.

NOTA: Si decides no utilizar ninguna de las utilidades mientras aparecen en la pantalla, pulsa el botón derecho del ratón para volver a la pantalla original.

ENERGIA

Tu nivel de energía personal se muestra como una barra horizontal debajo de la figura dañada. Esta energía se agota constantemente. Si por llevar demasiado equipo te estorba, utilizarás el doble de la energía normal. La energía se recupera bebiendo el compuesto de glucosa de la botella y durmiendo. En una emergencia, manipulando el botiquín médico, te administrarán un estimulante que elevará tu energía a la mitad de su nivel normal. La utilización demasiado frecuente de este estimulante podría reducir permanentemente tu resistencia, lo cual a su vez disminuiría la carga.

Muchos elementos del equipo requieren energía para funcionar. Tu traje puede llevar una carga sólo para este propósito. El nivel de carga restante de tu traje se muestra como una barra horizontal debajo de la figura del equipo. Para recargar tu traje localiza un terminal (una pantalla de monitor; en cada nivel hay por lo menos una). Cuando lo encuentres, manipúlalo y se convertirá en una imagen a pantalla completa. Pulsa el botón de energía del terminal para activarlo. Localiza tu tarjeta y manipúlala para ponerla en la ranura. Después busca tu recuadro de energía y manipúlalo. Con ello lo conectarás al zócalo de energía del terminal. El traje se cargará instantáneamente en una fracción de segundo.

Para cargar un objeto míralo y después manipúlalo, y se convertirá en una

imagen a pantalla completa. Después mira y manipula tu recuadro de energía. Con ello lo conectarás al zócalo de energía del objeto que entonces se habrá cargado instantáneamente. Si cargaste una pistola estropeada, deberás tener cuidado, porque puede explotar.

Algunos componentes de tu equipo consumirán constantemente la energía de tu traje. Entre ellos se incluyen la armadura más potente, el jetpack (cuando lo utilices) y el visor (cuando lo utilices). Puedes cortar la energía del edificio en la caja de fusibles. Cada fusible está asociado a un nivel del edificio, incluyendo el almacén. Para el aparcamiento no hay fusible. Mirando la caja de fusibles y manipulándola se convierte en una imagen a pantalla completa. Pulsa sobre un botón situado debajo de un fusible para cortar la energía del nivel correspondiente. Los fusibles no están marcados, pero están dispuestos de una manera lógica, y con una pequeña experimentación sabrás cuál es cuál. Un fusible que haya sido movido de esta forma puede ser cambiado más tarde por el jugador o por un guardia. Utiliza la bomba o una granada para cortar permanentemente la energía en todo el edificio. Cuando cortes la energía en un nivel, todas las luces se apagarán. Los guardias robots pueden seguir viendo, debido a sus sistemas de visión mejorados. Las demás criaturas se quedan ciegas hasta que la energía vuelve a la normalidad. El jugador puede disponer de una visión mejorada si se pone el visor (los androides ya lo llevan incorporado como estándar). Cortar la energía también desactiva las puertas y los terminales.

SEGURIDAD

Cámaras

Las cámaras de seguridad están montadas en el techo y giran a intervalos regulares. Si el jugador es detectado por una, las alarmas se activan. Sin embargo, las cámaras tienen un alcance limitado y se les puede disparar desde una determinada distancia. La destrucción de un dispositivo de alarma no destruye todos.

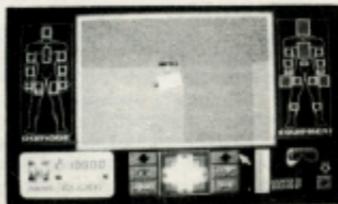


Fig. 8a

Rayos infrarrojos

Los proyectores de rayos son pequeños objetos metálicos situados en el suelo. Se les puede reconocer fácilmente por sus lentes. Si pasas por delante de estas lentes, atravesarás el rayo y activarás la alarma. Al igual que la cámara, se les puede disparar desde una determinada distancia. Los proyectores son, normalmente, difíciles de ver, porque están ocultos en huecos, pero el modo infrarrojo de tu visor te permitirá detectar el rayo. Es posible, aunque no fácil, saltar sobre el rayo infrarrojo y evitar la alarma. Para ello retrocede tanto como puedas, corre hacia el rayo a la máxima velocidad y pulsa el botón arriba/salto. ¡Para hacerlo tendrás que practicar!

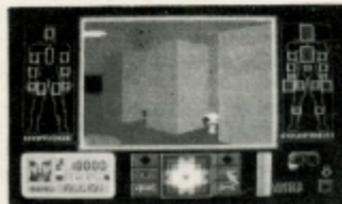


Fig. 8b

Almohadillas de presión

Las almohadillas de presión aparecen como baldosas del suelo con un color ligeramente distinto al resto. No puedes dispararlas. Una vez localizadas debes evitarlas, porque si andas sobre ellas se activará la alarma.

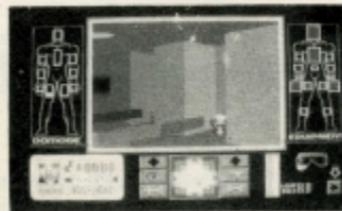


Fig. 8c

Alarmas

Cuando la alarma se activa, las luces de color naranja del techo empiezan a parpadear, una sirena empieza a ulular y los guardias de tu nivel empiezan a buscarte. Disparar a estas luces es un gasto de tiempo y energía.

Gas

Desgraciadamente, el gas soporífero se extiende por el aire. Si dispones de una mascarilla antigás, pónstela colocándola sobre el recuadro de tu cabeza. La mascarilla facial es la mejor protección. Ten en cuenta que no puedes utilizar la mascarilla antigás y el visor al mismo tiempo. Si la mascarilla no forma parte de tu equipo, alejate cuanto antes del sonido del gas expandiéndose. Esto podría reducir su efecto. Si el gas empieza a afectarte, irás más despacio y tu visión se oscurecerá. Utilizando el botiquín médico te podrás inyectar un antídoto de acción rápida.

Puertas

Cuando la alarma se activa, todas las puertas que tengan un teclado quedan cerradas y no pueden abrirse. Las puertas automáticas siguen funcionando.

CAPTURA

Si te desmayas de cansancio, te quedas sin energía (androide o armadura suprema), el gas te vence o te hieren hasta el extremo de desmayarte, serás capturado y te dejarán en una celda de seguridad. Una vez recuperado, vigila todo lo que te rodea, ya que puedes encontrar una vía para escapar. Tu equipo estará intacto, pero te habrán quitado las armas. Si no tienes bastante energía o equipo para escapar, la UCC te eliminará de tal forma que no existirá la menor evidencia de que has estado allí.

ESCAPAR

Cuando te despiertas en la celda, hay siempre una forma de escapar. Revisa el equipo que te han dejado. Cuando escapes, tendrás que adivinar dónde estás. Intenta encontrar un arma tan rápido como puedas, ya que eres fácilmente vulnerable a los ataques.

PARA CARGAR Y GRABAR PARTIDAS

Para cargar o grabar una partida mira el contenido del bolsillo del cinturón. Los objetos que hay en él no pueden dejarse o moverse. Verás la fuente de energía. Pulsa sobre el botón de la flecha (situado en la esquina inferior derecha de la

ventana de visualización). Entonces verás la imagen de un disquette. Pulsa el botón de manipulación y aparecerá un menú de opciones. Entre ellas se incluyen cargar una partida grabada anteriormente y grabar la existente. Utiliza el cursor del ratón para apuntar la opción que desees elegir y pulsa el botón izquierdo. Si no deseas cargar o grabar una partida, pulsa el botón derecho. Cuando hayas elegido lo que desees hacer, te pedirán que insertes el disco para grabar partidas. Recuerda, nunca grabes una partida en tu disco original. Al principio del juego dispondrás de la opción de cargar una partida grabada. Esto te permite evitar la parte de la selección del agente y continuar jugando donde te quedaste.

CONSEJOS

- A) No camines muy deprisa ni vayas corriendo. Es mejor no activar alarmas. Si vas con cuidado, esto no sucederá.
- B) Dispara a las cámaras y a los proyectores de rayos desde una determinada distancia.
- C) Si ves que te quedas sin energía, no esperes hasta el último minuto para recargar; algo podría atacarte y quizá podrías no tener oportunidad de recargar.
- D) Utiliza el jetpack, el visor y el ordenador con moderación. Consumen energía todo el tiempo que se mantienen funcionando.
- E) Aprende a utilizar tus poderes psíquicos. Algo hace aparecer el menú de selección. Deberás saber qué.
- F) Utiliza los explosivos en pequeñas cantidades.
- G) Examina los hologramas con mucha atención.
- H) Lucha con una pared a tu espalda.
- I) Intenta mantener libre una ruta de escape. ¡Nunca sabrás cuándo te hará falta correr como un loco!

GLOSARIO

Mirar objetos

Apunta con el cursor el bolsillo en el que esté el objeto y pulsa el botón izquierdo del ratón. En la ventana de visualización aparece entonces una imagen completa.

Mirar alrededor

Para objetos que no lleves contigo pulsa el botón marcado con un ojo. Cuando tengas a tu alcance un objeto que puedas manipular, en la ventana de visualización aparecerá una pequeña imagen de él.

Manipular

Se emplea para interactuar con un objeto. En general, pulsando este botón harás que un objeto realice su tarea.

Por ejemplo: pulsa sobre el localizador de códigos y abrirá la puerta, pulsa sobre el botiquín médico y te inyectará el antídoto.

Atacar

Si mueves el cursor a la ventana del juego, se transformará en una cruz. Si pulsas ahora el botón del ratón, atacarás. Si llevas un arma, la dispararás, y, si no, utilizarás tus puños.

APENDICE A

LISTA DE COMPONENTES DEL EQUIPO

A continuación te presentamos una extensa lista completa de los objetos disponibles para su adquisición y que puedes encontrar en el edificio.

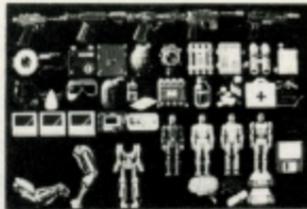


Fig 9

Armas de mano

Hay cinco tipos distintos de armas de mano. Cada una tiene un peso, volumen y precio distintos. Cuanto mayor es el precio, más potente es el arma. Los guardianes del edificio utilizan el arma más barata que hay disponible. Todas las armas son de energía y no disparan proyectiles.

Bebida

La utilización de este componente proporciona a los agentes un estímulo energético que no es tan eficaz como el estimulante del botiquín médico, pero no tiene efectos secundarios.

El dispensador de bebidas requiere pequeños paquetes de fluido rico en glucosa que están demasiado concentrados, pero vienen con una determinada cantidad de agua que se mezcla en el dispensador.

Bombas

Una bomba tiene un efecto similar a una granada, pero también puede destruir paredes. Para utilizarlas míralas y manipúlalas. Verás una imagen completa del control del reloj. Introduce el tiempo hasta la explosión y después pulsa el botón marcado "ENTER". El tiempo máximo que puedes dejar la bomba hasta que explote es de 99 minutos. Cuando hayas introducido el tiempo correctamente, la luz se encenderá. Para iniciar la cuenta atrás pulsa el botón rojo. La imagen desaparecerá de la pantalla y tendrás que pulsar la fecha para dejarlo en el suelo antes de salir corriendo.

Botiquín de primeros auxilios

Este botiquín repara los daños físicos sufridos por los agentes humanos. Sólo puede utilizarse una vez. La cantidad de daños restaurados depende de la habilidad médica del agente.

Botiquín médico

Es un pequeño dispositivo que administra automáticamente el antídoto para la mayoría de las pociones y drogas. También administrará un estimulante si nota cansancio. La utilización de este componente varias veces seguidas puede reducir permanentemente la resistencia en un punto. Recuerda que tu resistencia afecta a tu nivel de carga.

El botiquín médico requiere pequeñas ampollas de productos químicos para funcionar. Cuando lo adquieres, está lleno. En el edificio puedes encontrar los productos químicos necesarios.

Brújula

Durante el juego llevas una pequeña brújula.

Mira el bolsillo de tu muñeca y aparecerá en la ventana de visualización. La brújula no consume energía. Utilízala junto con el mapa para planear tus movimientos.

Caja electrónica

Esta caja repara los daños físicos sufridos por los agentes andróides. Sólo puede utilizarse una vez. La cantidad de daños restaurados depende de la

habilidad del agente con la electrónica. Los agentes humanos con miembros biónicos lo necesitan para reparar los daños sufridos por sus partes mecánicas.

Disruptor

Es una lámina flexible no conductora hecha de fibras cerámicas. Lleva en su interior cientos de microbaterías y un circuito impreso con varios puntos de contacto con la superficie. Manipulando esta lámina la dejas en el suelo a tus pies. Este material es invisible para los sistemas de visión de los robots. Si un robot es atraído hacia la lámina y se pone encima, el circuito se cierra y se quema. Sólo los robots más grandes pueden sobrevivir a esto. Este material es totalmente inofensivo para las criaturas orgánicas, pero los androides no pueden utilizarlo.

Drogas psíquicas

Estas tabletas, que puedes encontrar en el edificio, son un antiguo producto de la UCC que ahora han sido retiradas del mercado. Las drogas mejoran la potencia psíquica latente del usuario durante un breve espacio de tiempo. Con frecuencia tienen efectos secundarios desafortunados y duraderos, como la reducción de la destreza o resistencia del usuario.

Granadas

Hay dos tipos de granadas disponibles:

1) La granada paralizante:

El efecto de este dispositivo explosivo no es dañar, sino simplemente aturdir. Este es un efecto temporal. Proyecta una luz muy brillante en todas las direcciones cuando impacta. Sólo los robots son inmunes a este efecto.

2) La granada explosiva:

Las explosiones de granadas destruirán luces, puertas y otros objetos, pero no paredes. También dañará o matará a criaturas y robots.

Hologramas

Estos componentes se utilizan individualmente. Empleados junto con el Scanman te proporcionan una vista tridimensional de parte del edificio. Examina estas imágenes con atención, puesto que puedes obtener de ellas información útil.

Jetpack

Este componente del equipo es bastante pesado y consume mucha energía

Míralo y manipúlalo (mientras te lo pones) para activarlo. Utiliza los botones de saltar y agacharte para volar y aterrizar. Este componente sólo consume energía cuando esté volando.

Recuerda que las puertas que se abren automáticamente tienen una almohadilla de presión que las abre, por lo que deberás acercarte a ellas a pie o permanecerán sólidamente cerradas.

Localizador de código (electrónico)

Este componente se utiliza en el teclado de control de una puerta o esclusa de aire cerrada. Anula el teclado y localiza gradualmente la combinación probando y fallando. Cuando la decodifica totalmente, la combinación se muestra durante un corto espacio de tiempo antes de que la puerta se abra. Este tiempo te da la oportunidad de anotar el código. El localizador de códigos es lento, pero, probablemente, es más rápido que tú. Teclear un código conocido es siempre la forma más rápida.

Máscara

Es una mascarilla que ofrece una protección parcial frente a los ataques de gas. Esta máscara puede llevarse puesta al mismo tiempo que el visor.

Ojo psíquico

Es una cinta para la cabeza que está decorada con un ojo pintado. Los componentes electrónicos son una nueva invención de la UCC que amplían la potencia psíquica latente del usuario. Ponte la cinta en la cabeza y todas tus acciones serán más potentes.

Ordenador

Este ordenador portátil no es tan fácil de llevar como su nombre sugiere. Es un pesado componente que sólo te proporciona un servicio: puede producir un mapa de visualización. Mira el ordenador y manipúlalo para activarlo. El mapa aparece en la parte inferior izquierda de la ventana del juego y se mueve al mismo tiempo que tú. Tú estás representado en el mapa como un punto blanco. Cuando aparece el mapa, el ordenador está consumiendo energía de tu traje. Utiliza el mapa junto con la brújula de muñeca para planear tus movimientos.

Reloj de pulsera

Durante todo el juego llevas un reloj digital en la muñeca. Mira el bolsillo de tu

muñeca y aparecerá en la ventana del juego. El reloj no consume energía. Recuerda que el tiempo en el juego corre más deprisa que en la realidad.

Scanman

Este elemento se utiliza para ver y examinar hologramas (lee el párrafo sobre hologramas). Antes de utilizarlo quizá necesite ser cargado. Para emplearlo miralo y manipúlalo para generar una imagen a pantalla completa. Después mira el holograma y manipúlalo. Si el Scanman está recargado, el holograma aparecerá en la ventana central.

Pulsa los dos botones situados debajo de la ventana del juego para inclinar la vista a la izquierda o a la derecha. El botón verde centra de nuevo el punto de vista. El interruptor de la parte derecha de la ventana controla el brillo de la imagen. Algunos hologramas pueden tener demasiado brillo o estar muy oscuros, por lo que, ajustando correctamente este interruptor, puedes descubrir algo que antes estaba oculto.

Tarjeta

Todos llevan una tarjeta de identificación. La tuya lleva información sobre ti, como tu nombre, aspecto y clave de seguridad. Utiliza los terminales de ordenador para aumentar tu nivel de acceso. La tarjeta del agente se muestra en la parte inferior izquierda de la pantalla. Los números representan fuerza, destreza, resistencia, inteligencia y movimiento (por ese orden).

Visor

Este componente mejora en algunos aspectos la visión normal del agente. Utiliza las teclas de manipulación mientras te pones las gafas para seleccionar el sistema de visión que prefieras.

Visión de las imágenes intensificada: Mejorará tu capacidad de detectar funciones que normalmente no puedes ver con los ojos.

Visión por infrarrojos: Te permite detectar los rayos infrarrojos que activan la alarma y que están distribuidos por todo el edificio. Sin embargo, debes recordar que mientras utilices este componente consumirá constantemente más energía que la visión normal.

Visión térmica: Puedes utilizarla cuando hayas cortado la energía en un piso entero o en todo el edificio. Te permite localizar las posiciones exactas de androides, robots y otros personajes que no puedes distinguir en la oscuridad.

APENDICE B

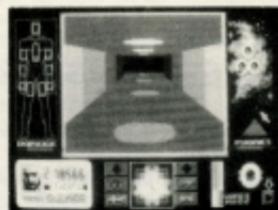


Fig. 10

PSIONICS

Los poderes psiónicos son únicos de los agentes humanos. El valor psiónico de la pantalla de selección de caracteres muestra los poderes de este tipo de que dispone cada agente.

La UCC ha realizado investigaciones en este campo durante varios años y ha producido dos utilidades que mejoran las habilidades psíquicas naturales (ver Drogas psíquicas y Ojo psíquico, en el apéndice A).

La comunidad científica todavía se niega a aceptar la existencia de este fenómeno y no hay formación disponible. Todo lo que se conoce sobre los poderes psíquicos son rumores no confirmados. La creencia más extendida se centra en el número 3 y el triángulo. Documentos de la UCC de alto secreto que se han filtrado sugieren que el número 3 es importante porque hay tres campos de poder que deben ser controlados antes de que la energía psíquica se utilice para elegir el efecto que tenga. Cada uno de estos tres campos tiene tres estados que determinan el efecto final.

El primero se cree que es sin efecto, microefecto o macroefecto. En otras palabras, si el efecto se produce en un cuerpo o en sus partes constituyentes.

El segundo es sin efecto, efecto positivo y efecto negativo. Estos términos se utilizan para simbolizar el bien y el mal, al igual que el más y el menos. La opción final se describe como sin efecto, efecto interior y efecto exterior. Esto decide si la acción elegida afectará al que realiza el hechizo o a los que están a su alrededor. El menú en el que están estas opciones es bastante abstracto y no utiliza palabras, sino símbolos. Si el jugador puede acceder a este menú, entonces experimentando tendrá las cosas más claras. A continuación tenemos una descripción de todas las habilidades disponibles:

Levitación

Es similar a la utilización del jetpack y se controla de la misma forma. También te permite "elevarte" del suelo.

Curación

Este efecto repara las células del cuerpo y los daños sufridos por el equipo y la armadura que lleva el agente.

Densidad

La capacidad de incrementar la propia densidad molecular mejorará, durante el tiempo que dure el hechizo, la armadura del agente.

Tempestad mental

Crear este efecto provoca una agitación masiva de energía que afecta a las criaturas cercanas. Las criaturas orgánicas mueren instantáneamente, ya que su sistema nervioso se quema, pero los objetos mecánicos pueden soportar una gran cantidad de daños, que pueden o no destruirles.

Los efectos psíquicos utilizan toda la potencia psíquica disponible, excepto en la levitación, que, como el jetpack, consume energía sólo cuando el agente está volando.

APENDICE C

LOS PERSONAJES

Representado por

Rick Allen
Steve Summer
Toni Carter
Donna Jaxxon
Victima
Guardia

David Wilson
James Jackman
Norma Harvey
Natasha Heath-Smith
Kate Copestake
Kevin Bulmer

ADVERTENCIA

El producto Corporation, este manual, su código de programa y todo el material asociado son propiedad de Core Design Limited, que se reserva todos los derechos. Ni estos documentos, ni el código del programa, ni el material relativo pueden copiarse, reproducirse, alquilarse, prestarse o transmitirse, ni total ni parcialmente, de ninguna manera, o traducirse o reducirse mediante ningún medio electrónico o forma legible por una máquina sin el consentimiento previo por escrito de Core Design Limited.

© 1990 por Core Design Limited. Todos los derechos reservados.

CORPORATION

Por Dimension Creative Design Ltd.

Un juego para Atari ST/STE, Commodore Amiga e IBM PC y compatibles, de CORE DESIGN LIMITED.

Diseño del juego y gráficos por Kevin Bulmer, de Dementia.

Programación para ST y Amiga por Bill Allen, de Dementia.

Programación para PC por Dave Pridmore, de Core Design Ltd.

Música por Benn Daghish y Dave Pridmore.

© 1990 Dimension Creative Designs-Core Design Ltd.

PERFIL DE LA COMPAÑÍA INTRODUCCION

UCC UNIVERSAL CYBERNETIC CORPORATION HACIA EL AÑO 2000

UCC fue fundada en 1974 por tres graduados: el doctor Alan Sargent, el doctor Tom Williams y el profesor Henry Mathews. UCC ha sido reconocida ahora como la compañía privada más grande del mundo durante más de 22 años.

Desde los primeros días de los micros caseros, el dominio de UCC en los campos de la industria tan variados como las plantas químicas, investigación médica y exploración del espacio ha destacado de nuevo con el lanzamiento del rango "RX" de robots domésticos.

Mientras va leyendo el perfil de esta compañía esperamos obtenga una perspectiva de nuestro pasado y una visión momentánea del futuro...

Fundada en 1974, UCC fue decisiva en el desarrollo del micro casero, como se llamaban entonces. La compañía se presentó al público con su revolucionario ordenador casero a principios de los 80, estando disponible por primera vez a un precio razonable. Durante esa misma década, la compañía comercializó una serie de ordenadores que avanzaban rápidamente tanto en sofisticación tecnológica como gráfica. Fue este producto el que estableció rápidamente nuestros equipos de investigación y desarrollo como los mejores del mundo.

Este abrumador éxito dentro de un mercado altamente lucrativo en un período tan corto de tiempo dio como resultado un sobresaliente éxito corporativo y un reconocimiento mundial.

Con el lanzamiento de nuestros ordenadores activados por voz, a finales de los 80, la expansión de UCC a las nuevas industrias fue rápida. El rango "RX" de robots humanoides de la compañía fue el de mayor impacto en el mercado mundial, cuando se introdujo en 1995. Con un rango que incluía modelos industriales, comerciales y domésticos, las estadísticas de confianza muestran que ahora una de cada tres casas tiene por los menos un modelo de la versión doméstica. ¡Todo esto en sólo 25 años desde sus principios en este entorno! (Empleados en cientos de miles.)

La expansión continuó a finales de la década de los 90, cuando UCC se convirtió en la empresa privada más grande del mundo de final de siglo.

La adquisición de UND Chemicals, en 1994, facilitó nuestro movimiento al mercado de fabricación de fármacos, con el lanzamiento de UCC Pharmaceuticals

en 1996. Esta división es responsable ahora de más del 25% de la producción farmacéutica del mundo.

A principios del siglo XX, fijamos nuestra atención en otro emocionante campo: el de la exploración del espacio. En aquellos años, las agencias espaciales del mundo ya habían tomado algunas iniciativas en este campo. Sin embargo, en 15 años todas las autoridades líderes de exploración del mundo reconocían que éramos el principal protagonista de este mercado. Diez años después no habíamos establecido como líderes reconocidos en tecnología de satélites y de estaciones espaciales.

En un tiempo en el que la investigación del espacio y los equipos de desarrollo estaban a la cabeza del desarrollo de investigación y tecnológico, otro equipo estaba investigando un fascinante aspecto de una tecnología aún si explotar: la regeneración cibernética.

(Crecimiento neto.)

EL FUTURO

Las estrategias de la compañía siguen siendo las mismas que en 1974. Canalizar toda la energía disponible al desarrollo, mejorar y concienciar al consumidor sobre cada uno de los conceptos de los que hemos sido pioneros y que hemos comercializado.

(Participación en el mercado de la explotación espacial.)

UCC seguirá haciendo que todos los recursos financieros sigan disponibles para apoyar proyectos de importancia comercial, industrial y ecológica tanto a nivel nacional como internacional.

PERFIL DEL CLIENTE

La base de clientes de UCC incluye a algunas de las empresas más grandes del mundo. Establecimientos como departamentos de defensa civil o equipos de investigación reconocidos internacionalmente han recurrido repetidas veces a nuestra habilidad de investigación, de desarrollo y de tecnología para aconsejar, enlazar y, cuando fuera adecuado, fabricar.

(Participación en el mercado de los robots.)

LOS PRODUCTOS

¿Y en el 2020?

Universal Cybernetics Corporation ha sido la responsable de los principales avances tecnológicos, científicos y médicos del mundo en los últimos 25 años.

Nuestros éxitos en el campo médico incluyen la eliminación de todas las formas de agentes cancerígenos en el cuerpo humano, en el 2003, hasta la cura del SIDA, en el 2014.

(Participación en el mercado farmacéutico.)

Nuestra compañía hará todos los esfuerzos imaginables para aumentar su participación en el mercado mundial farmacéutico, situada ahora en un brillante 25%.

Mucha gente ha demostrado recientemente su preocupación alegando que una participación de UCC del 100% en la industria de fabricación de robots es un monopolio poco saludable. En la empresa creemos firmemente que cualquier compañía que ha invertido la combinación de horas-hombre, apoyo financiero y tecnología punta en un proyecto innovador se merece este prestigioso apoyo.

UCC CHEMICAL	UCC ELECTRONICS	UCC PHARMACEUTICAL
	DESARROLLO DE INVESTIGACION	FABRICACION DE MICROCHIPS
INDUSTRIAL DOMESTICO		FARMACOS ESPECIALISTA
INVESTIGACION		INVESTIGACION
FABRICACION DE ROBOTS		FABRICACION DE ORDENADORES
DOMESTICOS INDUSTRIALES	MICROS CASEROS	MAINFRAME ACTIVADO POR VOZ
INVESTIGACION CIBERNETICA		FABRICACION DE DISCOS