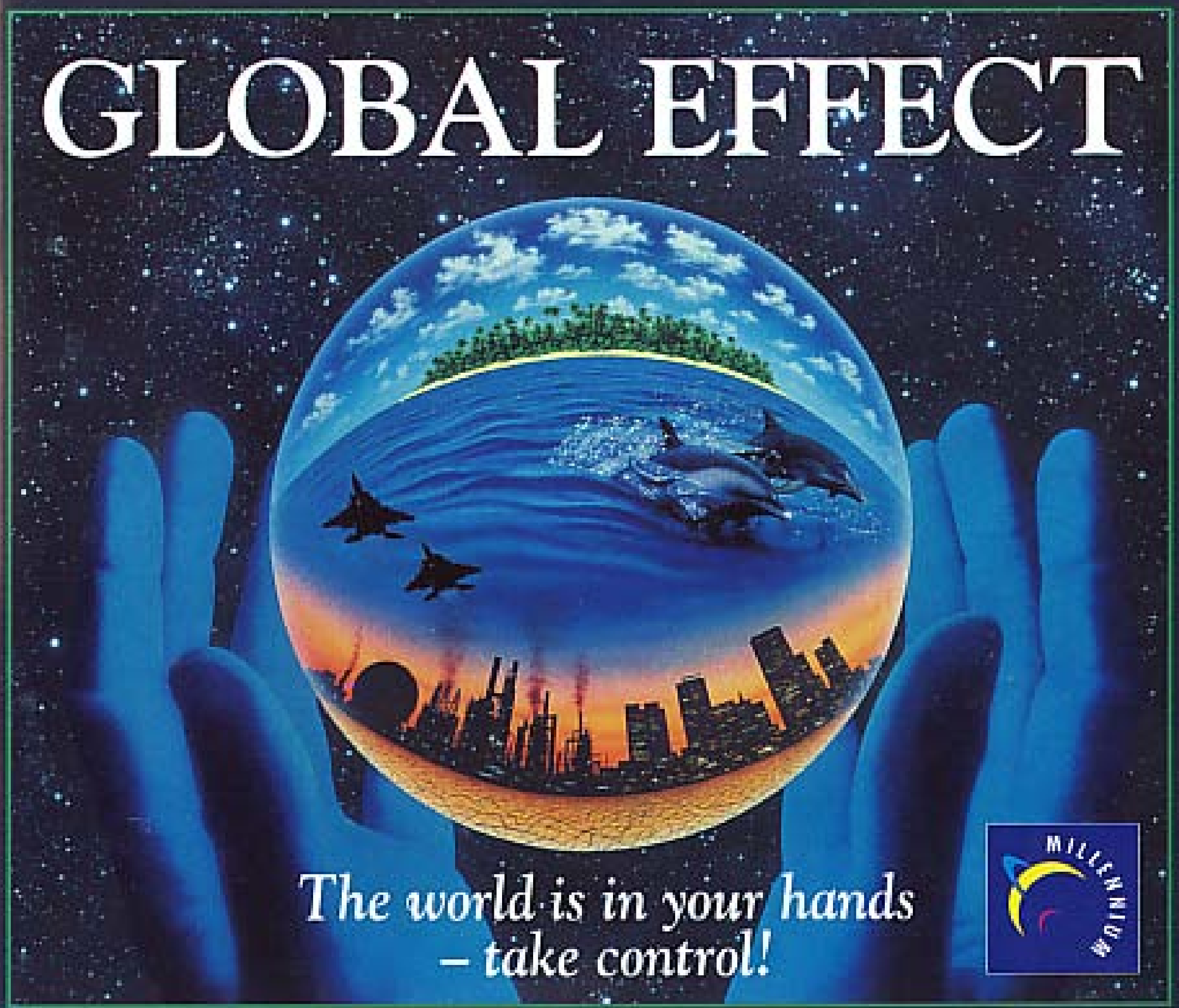
AMIGA CD32

Commodore

GLOBAL EFFECT



The world is in your hands – take control!

MILLENNIUM

USER LICENCE

You have the non-exclusive right to use this program on a single computer. You may not electronically transfer the programme from one computer to another over a network, or distribute copies of the program or documentation to others.

You as the purchaser may make one copy of the program disk(s) for backup purposes only, and when installed on a hard disk, the software may be transferred from one computer to another on a permanent basis only.

COPYRIGHT NOTICE

This manual, and the software described are protected under copyright. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, hired, lent, rented, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Millennium Interactive Ltd. Any person/persons who reproduce any portion of this product is guilty of a criminal offence and copyright violation, and any persons found doing so shall be prosecuted. This is for the benefit of the whole industry that tries to produce new and original games for you to enjoy.

Millennium Interactive Ltd makes no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchant ability or fitness for any particular purpose. This manual and software are provided "as is".

Millennium Interactive Ltd makes certain limited warranties with respect to the software and media for the software. In no event shall Millennium Interactive Ltd be liable for any special, indirect or consequential damages. These terms and conditions do not affect or prejudice the statutory right of a purchaser in any case where a purchaser is a consumer acquiring goods otherwise than in the course of business.

Millennium Interactive Ltd reserves the right to make improvements in this product described in this manual at any time without notice.

READ THIS BEFORE PLAYING THIS GAME!

In order to enjoy this product to the full, and in case you are susceptible to photosensitivity, we recommend that you:

- Avoid playing when tired. Play for no more than one hour at a time.
- Sit well away from the screen.
- Play games in well lit areas.
- Reduce the brightness of the screen to darken the contrast.
- Use as small a screen as possible.

CUSTOMER SUPPORT

If you have a problem installing or using this product, we are happy to help. Call our Customer Support Line on 0225 846025 or write to:

Customer Support
Millennium Interactive Ltd
Quern House, Mill Court,
Great Shelford, Cambridge CB2 5LD, UK.

We regret that this Customer Support Line is unable to provide hints and tips on playing this game.

To help us to solve your problem, please provide the following information when you contact us: the exact specification of the computer/console you are using, the title and version of the game, and an explanation of the problem you are experiencing. If you need to write or send this product to us, please also ensure that you enclose a note of your name, address and daytime telephone number. Please ensure that all items sent to us are adequately packaged to protect from damage.

FAULTY DISKS

Millennium warrants that the disk(s) contained in this product are free from defective materials or workmanship for a period of 30 days after purchase. If your product is faulty, please return the disk(s) only to us (including till receipt) within the warranty period, and we will replace it free of charge.

If this product develops a fault out of the warranty period, please return the disk(s) only to us, enclosing a cheque, postal order or Eurocheque for £5.00 made payable to 'Millennium Interactive Ltd'.

Millennium Interactive Ltd
Quern House, Mill Court, Great Shelford
Cambridge CB2 5LD, UK
All rights reserved
© 1994 Millennium

GLOBAL EFFECT

CONTENTS

Contents 2
English 2
Joypad Controls - *English* 3
- *Français* 3
- *Deutsch* 3
- *Italiano* 3
Avertissement sur l'epilepsie 8
Français 9
Deutsch 17
Italiano 24

CREDITS

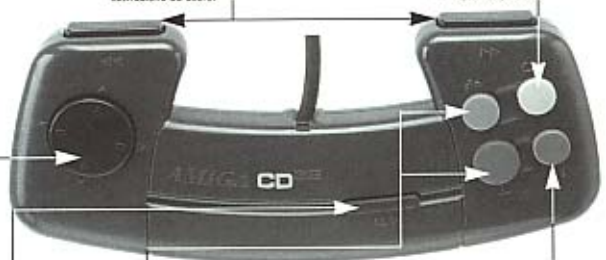
Designed and Programmed ..... Toby Simpson
CD 32 Conversion ..... by Ricky Costas
Graphics ..... Rob Chapman and Paul Dobson
Music and Audio Effects ..... Richard Joseph
Inspirational Graphics ..... Martyn Oakley
Additional Design ..... Ian Saunter
Documentation ..... Toby Simpson
Tested ..... Toby Simpson, Ricky Costas, Steve Murphy, Kelly Thomas and Stuart Saunders
Produced by ..... Tony Fagelman
Dedication ..... In Loving Memory of Kevin Hall (1968 - 1992)

JOYPAD CONTROLS

Directional Pad: Moves the pointer around the screen.
Déplace le pointeur à l'écran.
Bewegt den Cursorzeiger auf dem Bildschirm.
Sposta il cursore sullo schermo.

Left/Right Feature Bars: A rapid way of selecting which building block you are going to use.
Un moyen rapide pour sélectionner le bloc d'habitation que vous allez utiliser.
Wählt schnell aus, welcher Baukomplex verwendet werden soll.
Un modo rapido per selezionare il blocco di costruzione da usare.

Yellow Button: Shows the menu for a military base or plane/missile/boat.
Sert à afficher le menu de base militaire ou de navire/avion/missile.
Zeigt das Menü für Stützpunkt, Flugzeug/Rakete/Boot
Mostra il menu per una base militare o per un aereo/missile/nave.



Start/Pause Button: Start and pause game.
Interrompt et reprend le jeu
Spielstart und Pause.
Avvia e mette in pausa il gioco.

Red/Green Button: Select. Used to select a menu item, or place a building block, such as a city onto the map.
Bouton de sélection. Sert à sélectionner les éléments de menu ou à placer sur la carte un bloc de construction, comme une ville par exemple.
Select. Wählt Menüoptionen oder platziert Baukomplexe, wie z. B. eine Stadt, auf der Karte.
Seleziona. Usato per selezionare un elemento di menu o per posizionare un blocco di costruzione, come una città, sulla mappa.

Blue Button: Used to demolish blocks you have built or to clear forests.
Sert à démolir les blocs déjà construits ou raser des forêts.
Zerstört gebaute Komplexe oder rodet Wälder.
Usato per demolire blocchi costruiti o per rimuovere foreste.

This game is also compatible with an Amiga Mouse. When played with a mouse, the Yellow Button sequence is replaced by holding the right mouse button down and tapping the left.
Ce jeu est également compatible avec une souris Amiga. Si vous jouez avec une souris, au lieu d'appuyer sur le bouton jaune, vous maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et cliquez avec le bouton gauche.
Dieses Spiel ist auch mit einer Amiga-Maus kompatibel. Beim Spielen mit einer Maus wird die Funktion der gelben Taste durch Gedrückthalten der rechten Maustaste und Antippen der linken Maustaste ersetzt.
Questo gioco è anche compatibile con i mouse Amiga. Se si gioca con il mouse, la sequenza del pulsante giallo è riprodotta tenendo premuto il pulsante destro del mouse e facendo velocemente clic sul pulsante sinistro.

INTRODUCTION

You are now the leader of a new government in the future, far in advance of any today. Your assignment is to guide settlements through the early stages of growth, into booming civilisations with thriving environments. You are the central power point and controller of the world and you give all the commands.

Where previous leaders have failed, your task will be to try repair damage they might of caused, and create a new, cleaner world. A fully enclosed Eco System has to be perfectly balanced in order to survive the ages, and yours will be no different. Not only will you have to deal with economic problems of constructing cities, and the potential of crippling wars with other governments, but also take responsibilty for your actions and the reactions they cause. Global warming, post-nuclear devastation, encroaching desert, deforestation, growing polar caps, population explosions and pollution poisoning your planet are just some examples of the global effects you may encounter. Do you have what it takes to deal with hazardous man-made or natural disasters? Can you win your people's confidence, and maintain the flora and fauna in a well balanced environment? Take the challenge, you could make a memorable and powerful leader.

The aim of Global Effect is to build a thriving colony whilst keeping the environment in balance. You will start out with limited economic power which will need to be wielded carefully and wisely. Every action you perform, such as building a city block or constructing an oil refinery reduces your power level. Some actions use more power than others. The Cash Affording Table displays how much each building block costs relative to the others. Every game year, the state of your environment and the economy are assessed, and you are either awarded additional power to use, or have some deducted for bad management. You lose the game when you have run out of power and are being awarded negative additional power each year (you have no hope!), or when the environment is fatally damaged, and the world dies. This is an environmentally friendly game, and you succeed by keeping the world balanced for as long as possible. If you can manage one world well, there are a number of other planets throughout the universe needing your wisdom. Take the world onto your shoulders and take command.

STARTING THE GAME

Insert the Global Effect CD into your CD 32 console. An introduction sequence will start after a short time, finishing with a screen of game options. Pressing any button during the Global Effect introduction will take you straight to the game options screen. You have to select which type of game you would like to play, and these are the choices:

CREATE A WORLD

Create a World gives you the chance to design the type of game that you would like to play. Pick one of

eight fixed environmental scenarios or start from scratch with a virgin world. The Green Field option is a customised world you can set up yourself. Decide if you will play against the computer, or explore the environment alone. Playing without an opponent is the best way to practise in relative safety until you are an experienced world leader.

SAVE THE WORLD

Save the World gives four disaster situations - planets with major environmental problems before you arrive. Your job is to repair them in a set period of time, given a set amount of power. When selecting a Save the World scenario, you are given a description of what you have to do, and how many game years in which you have to complete the mission. The best players of these scenarios can record their names in the CD 32's non-volatile game storage memory, showing previous leaders' records of achievement. These can be viewed by selecting the Save the World Best Achievers icon when you reach the game options screen.

The highest achieved icon lets you see the Save the World hall of fame, with the best four players on each of the four scenarios' achievements, shown for posterity.

RULE THE WORLD

This option will involve two possible scenarios in which you have limited time and resources to act. Your mission is to destroy the other occupier of the world, whether economic or military, and repair the environmental aftermath.

PLAYING THE GAME

Having chosen your playing options, you will enter the game display. The Game Guide sheet demonstrates how the Governmental Console (GovCon) is set out, and what each of the individual functions represents and performs. Also displayed are the various construction tools available to use in your quest to build a thriving colony. Following are the three main elements of the game:

ELEMENT ONE

THE ENVIRONMENT

The environment is the key to being a successful player of Global Effect. Various tools and information are displayed to demonstrate the environmental outcomes you are creating. Graphs can be consulted to show the state of the ozone layer, global carbon dioxide (CO2) coverage or temperature. By carefully watching over these and acting accordingly, you can avoid effects such as global cooling or warming. Remember that nothing happens instantly in Global Effect. Decisions you made at the beginning of the game may not seriously effect you until 15 game years down the line, so think carefully. The following are examples of the situations to watch out for with the environment:

- **Trees** Deciduous trees produce more oxygen (O2) and take more CO2 from the atmosphere. They survive better in the tropics and are expensive. Coniferous trees are cheap to plant, survive near polar caps, produce O2 and reduce pollution. Too many trees and not enough CO2 producing materials (people, cities) can cause global cooling. Be careful to keep CO2 and O2 balanced. Watch out for global warming which is caused by burning too much fossil fuel (coal and oil) to produce electricity, which in turn produces too much CO2. Heavy deforestation causes a global lack of O2.
- **Nuclear Power Stations** The most powerful source of nearly pollution free energy for your planet. Do not build nuclear power stations on areas of seismic instability prone to earthquakes or active volcanoes.

ELEMENT TWO

CIVILISATION

Your aim is to build up a thriving civilisation whilst keeping the environment as stable as possible. This entails making many complex decisions, whilst developing a number of cities.

There are a wide range of construction tools available for your use, all displayed on the Game Guide sheet.

A city will only function if it has a power source. There are five power sources available for your disposal, the first two being natural and inexpensive wind or solar power. If you gain power later in the game, you will be able to invest in nuclear power, and increase your cities' capacities on the Economic Data Table. Coal and oil are both fossil fuel burning power sources. It is wise to set up inexpensive power sources at the start of the game, to help combat early global cooling. Coal power requires a working coal mine to be within 2 squares of a power station. Coal mines eventually run out of resources. You can avoid catastrophic power failure by surrounding a coal mine with one or more coal stores. These absorb the mine failure, and give you time to get another coal mine functioning or find alternative sources of power. Use power cables to connect up the electricity supply between the power station and buildings. When a building is powered it will light up on the screen.

If you choose oil power, you can construct oil rigs at sea or on the land. You will need to pipe the crude oil firstly to a refinery, and then from the refinery to the power station. Don't make the pipes too long, and be careful not to get them confused by connecting the wrong ones together!

The strongest form of power is nuclear, but is vulnerable to seismic disturbances and enemy attack. It will require a working uranium mine and a pipe to the sea for cooling, in order to function. It is necessary to install a nuclear reprocessing plant within 2 squares of the power station, so you can supply plutonium as a resource, but only use it for nuclear missiles (See War, below). As with coal, both nuclear and oil power can use stores to absorb the failure time in finding the new raw mined materials. Following are just some examples of the things to watch out for, whilst constructing a civilisation:

- **Seismic Survey** This indicates the likelihood of striking coal, oil and uranium, and also the seismic stability levels of an area of land (indicated by the areas shaded orange). You can move to adjacent areas using the arrow selectors on the seismic survey requester. If you attempt to construct a mine, or oil rig, and the target location shows a square of white dots, your attempt was unsuccessful and you will need to try again. Squares with white dots are also used to indicate inactive power stations and oil refineries.
- Services These include farming for food supplies, water supplies for clean drinking water, recycling facilities to re-use resources and sewage disposal for waste (electricity is covered above). All of these services affect an area on the screen of about 8 by 8 squares. One of each should cover a reasonable size city; experimentation will show you the effectiveness. Remember to power them or they will not function. Water supplies and sewage disposal plants require a pipe to the sea, but be sure to link them correctly to make them operate!
- **Organise your cities** It is best to separate and space out individual cities, each with its own power source and services. Keep cities bordered in with trees, national parks or city borders. Cities will keep expanding and get out of control if unrestrained, but will not expand over borders.
- **Do not mix pipelines** Pipelines pump water, crude oil, refined oil and sewerage. Take extreme care when connecting pipelines, avoid linking them incorrectly. For example, you could end up pumping crude oil into the water purification facilities, with disastrous results!
- **Watch your messages** A message bar is displayed at the top of the screen. This will keep you informed of the effectiveness of your services, power distribution, and environmental effects. Be careful not to overlook an important message. Luckily the previous ten are stored, and you can view them by using the history button from the Environmental and Economical Data Menu.

ELEMENT THREE

WAR

War is the single most serious ecological event that can happen to your world, and can very quickly undo years of careful environmental planning. Before engaging in war, you will have to construct a Headquarters (HQ), the most expensive but a very necessary item.

Once you have an HQ, you will be able to select the battle map, build up your forces and conduct a military campaign. The battle map shows where all your current planes, missiles, boats and most importantly, bases are situated. This will have to be set up close to your original home point (indicated by an H on the map). You will be warned if you attempt to build too far away. You have the choice to use your battle facilities either in a defensive or aggressive manner, or both.

- **Defensive** Build early warning devices. These cover a 100 block area and will alert you to incoming attacks. If you also build anti missile sites close to your early warning devices, they will automatically launch and destroy the incoming attacker.
- **Aggressive** You have the choice to build missile sites, airports or sea ports. Ships are effective mobile missile sites, which can launch conventional or nuclear missiles. Planes drop conventional bombs, and can cause great damage to specific targets, such as enemy power sources and HQ's for example. All of these items have a set range, so be careful that they do not run out of fuel on their missions. A missile will fly a third of the map across in distance, a plane half, and a boat will travel the from one side of the map to the other.

To launch a device, or access a menu for a plane/airbase, ship/seabase or a missile/missile site, position the pointer over your selection and press the yellow button. You can take manual control of the battle unit, or perform a number of other operations, including changing its automatic target. Automatic targets are set from the battle map by moving the pointer to where you would like to attack, and clicking. Up to four targets can be set, and battle units against the enemy can be sent out by selecting recall when launching.

Remember that nuclear wars can be crippling, after only a handful of explosions you could find that you are unable to revive the world as the radiation spreads from the explosion site outwards over the environment.

SURVIVE THROUGH THE AGES

Keep an eye on the messages displayed on the screen, and closely watch the environmental data graphs. Your power, which allows you to construct items, comes from two sources - one is your economic strength, and the other is your environmental friendliness level. If you become powerful economically and balance the environment, you will gain considerable power. Below your power graph are two meters. The one on the left shows how environmentally friendly you currently are, and the one on the right shows you if the world is cooling or warming. Keep a very close watch on the world's temperature. It should remain as balanced as possible. If you discover how to manage to balance civilisation and mother nature successfully for a long period of time, you could be the most powerful leader to rule the universe of all time.

The world is in your hands- take control!

GOOD LUCK!

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU 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 certains 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 qu'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'ils 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 de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre 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 aussie loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une piece bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GLOBAL EFFECT



Français

Remerciements

Conçu et programmé par ..... Toby Simpson
Conversion CD 32 par ..... by Ricky Costas
Graphiques ..... Rob Chapman and Paul Dobson
Musique et effets sonores ..... Richard Joseph
Graphiques d'inspiration ..... Martyn Oakley
Conception supplémentaire ..... Ian Saunter
Documentation ..... Toby Simpson
Tests ..... Toby Simpson, Ricky Costas, Steve Murphy, Kelly Thomas and Stuart Saunders
Produit par ..... Tony Fagelman
Ce jeu est dédié à ..... In Loving Memory of Kevin Hall (1968 - 1992)

INTRODUCTION

Vous êtes le chef d'un nouveau gouvernement du futur, à des siècles d'aujourd'hui. Votre mission consiste à diriger le développement de colonies humaines à travers les premières étapes de leur croissance, et d'en faire des civilisations florissantes à l'écologie prospère. En tant que centre du pouvoir, vous êtes le maître du monde et c'est vous qui donnez les ordres.

D'autres avant vous ont échoué dans cette mission, et votre tâche consiste à réparer les dégâts qu'ils ont pu causer et reconstruire un monde nouveau, plus propre. Tout écosystème doit, pour pouvoir survivre, être parfaitement équilibré, et le vôtre ne fait pas exception à la règle. Vous aurez non seulement à faire face aux problèmes économiques posés par la construction des villes et à l'éventualité de guerres meurtrières contre d'autres gouvernements, mais aussi à endosser la responsabilité totale de vos actes et des réactions qu'ils entraîneront. Réchauffement de la planète, ravages des explosions nucléaires, désertification, déforestation, extension des calottes polaires, explosion démographique et empoisonnement de la planète : voilà quelques exemples parmi tous les effets néfastes d'une mauvaise gestion de la planète. Avez-vous la trempe nécessaire pour faire face aux catastrophes d'origine naturelle ou humaine ? Pourrez-vous gagner la confiance de votre peuple et maintenir la faune et la flore vivaces dans un environnement équilibré ? Relevez le défi, vous entrerez peut-être dans la postérité comme un chef tout-puissant.

Le but de Global Effect consiste à construire une colonie humaine prospère tout en conservant un environnement équilibré. Vous démarrez avec des moyens économiques limités que vous devrez gérer avec sagesse et prudence. Chacun de vos actes, comme par exemple la construction d'un bloc d'habitations ou d'une raffinerie de pétrole, réduit votre puissance. Certaines activités requièrent plus de puissance que d'autres. Le tableau de liquidités vous montre combien coûte chaque bloc par rapport aux autres. Chaque année du jeu, une évaluation de votre environnement et de votre économie de est effectuée, et vous vous voyez soit octroyer ou de la puissance pour vous récompenser de votre habile gestion, soit au contraire pénaliser. Vous perdez le jeu quand vous vous retrouvez à court de puissance pour vous en être fait retirer chaque année (dans ce cas, c'est sans espoir !), ou lorsque l'environnement a subi des dégâts considérables et que le monde meurt. Ce jeu est un jeu écologique, et, pour gagner, il faut réussir à garder le monde équilibré aussi longtemps que possible. Si vous parvenez à gérer un monde avec succès, il existe dans l'univers des centaines de planètes qui ont besoin de votre sagesse. Portez le monde sur vos épaules et prenez le commandement des opérations.

DÉMARRAGE DU JEU

Insérez le CD Global Effect dans votre console CD 32. Après une brève séquence d'introduction, un écran de sélection d'options apparaît. Pendant l'introduction, appuyez sur un bouton au hasard pour passer directement à l'écran d'options. Il vous faut sélectionner le type de jeu auquel vous souhaitez jouer. Voici les différentes options :

CREATE A WORLD
(CRÉER UN MONDE)

L'option Créer un monde vous offre la possibilité de concevoir votre type de jeu. Choisissez l'un des huit scénarios écologiques préconçus ou démarrez à zéro, avec un monde vierge. L'option Green Field (champ vert) correspond à un monde personnalisé, à élaborer vous-même. Décidez si vous voulez jouer contre l'ordinateur ou explorer l'environnement tout seul. Jouer sans adversaire est le meilleur moyen de vous entraîner avec des risques relativement limités, en attendant d'être passé maître dans l'art de diriger le monde.

SAVE THE WORLD
(SAUVER LE MONDE)

L'option Sauver le monde vous propose quatre scénarios catastrophes, quatre planètes aux problèmes écologiques majeurs à résoudre. Votre travail consiste à régler ces problèmes dans un laps de temps donné et avec une quantité de puissance déterminée. Quand vous sélectionnez un scénario Save the world, vous obtenez une description de ce que vous avez à faire, ainsi que le nombre d'années qui vous est imparti pour remplir votre mission. Les meilleurs joueurs de ces scénarios peuvent enregistrer leur nom dans la mémoire rémanente du jeu, qui affiche les performances des dirigeants précédents. Pour visualiser ces performances, sélectionnez l'icône Save the World Best Achievers (meilleurs sauveurs de monde) quand vous parvenez à l'écran d'options de jeu.

L'icône des meilleurs performances vous permet d'obtenir le palmarès Save the world, qui comprend les quatre meilleurs joueurs des quatre scénarios, passés à la postérité.

RULE THE WORLD
(DIRIGER LE MONDE)

Cette option comprend deux scénarios possibles, pour lesquels vous disposez de temps et de ressources limités. Votre mission consiste à détruire l'autre occupant du monde, avec des armes militaires ou économiques, et de reconstruire après les ravages causés.

LE JEU LUI-MÊME

Après avoir choisi vos options, vous accédez à l'écran de jeu. Le guide du jeu vous indique comment se présente la Console Gouvernementale (GovCon), et ce que chacune des fonctions individuelles représente et exécute. Sont également affichés les différents outils de construction à votre disposition pour construire une colonie florissante. Voici les trois principaux éléments du jeu :

PREMIER ÉLÉMENT
L'ENVIRONNEMENT

L'environnement est la clé du succès dans Global Effect. Les différents outils et informations sont affichés pour vous montrer les conséquences écologiques des mesures que vous avez prises. Vous pouvez consulter des graphiques indiquant l'état de la couche d'ozone, la quantité de dioxyde de carbone (CO_2) et la température du globe. En observant attentivement ces paramètres, vous éviterez des phénomènes comme le refroidissement ou le réchauffement de la planète. Rappelez-vous que rien ne se produit de façon instantanée, et que les décisions que vous prenez au début d'un jeu peuvent ne porter leurs fruits qu'au bout de 15 ans de jeu. Voici des exemples d'éléments à observer dans l'environnement :

- **Les arbres** Les arbres à feuilles caduques produisent plus d'oxygène (O_2) et absorbent plus de CO_2 dans l'atmosphère. Ils survivent mieux sous les tropiques et sont relativement chers. Les conifères ont une plantation peu coûteuse, survivent à proximité des pôles, produisent de l'oxygène et contribuent à abaisser le niveau de pollution. La présence d'un trop grand nombre d'arbres et des sources de production de CO_2 (humains ou villes) insuffisantes peuvent entraîner un refroidissement du globe. Assurez-vous de maintenir l'équilibre entre CO_2 et O_2. Méfiez-vous du réchauffement de la planète, qui se produit lorsque les combustibles fossiles (charbon et pétrole) sont brûlés en trop grande quantité pour produire de l'électricité, qui produit à son tour trop de CO_2. La déforestation de grande ampleur entraîne une pénurie générale d'O_2.
- **Centrales nucléaires** La source d'énergie quasiment non polluante la plus puissante. Evitez de contruire des centrales nucléaires dans des régions d'instabilité sismique sujettes aux tremblements de terre et à l'activité volcanique.

DEUXIÈME ÉLÉMENT
CIVILISATION

Votre objectif consiste à développer une civilisation prospère tout en préservant le plus possible l'équilibre de l'environnement, ce qui suppose la prise de nombreuses décisions difficiles lors de la construction d'un certain nombre de villes. Vous disposez d'un large éventail d'outils, exposé dans le guide du jeu.

Une ville ne peut fonctionner que si elle possède une source d'énergie. Vous avez le choix entre cinq sources d'énergie , les deux premières étant des sources naturelles et peu coûteuses : l'énergie solaire et l'énergie éolienne. Si vous gagnez de l'énergie plus tard au cours du jeu, vous pourrez investir dans l'énergie nucléaire, et accroître les capacités de votre ville dans le tableau des données économiques. Le charbon et le pétrole constituent tous les deux des sources d'énergie à base de combustibles fossiles. Il est sage de mettre sur pied des sources d'énergie peu coûteuses dès le début du jeu, pour contribuer à combattre un refroidissement prématuré. L'énergie au charbon nécessite la présence d'une mine de charbon en activité dans un rayon de deux carrés de la centrale d'énergie. Les mines de charbon finissent par s'épuiser. Pour éviter des coupures de courant qui peuvent être catastrophiques, placez à proximité des mines une ou plusieurs réserves de charbon. En cas d'assèchement d'une mine, ces réserves vous permettent de continuer à fournir de l'énergie en attendant de mettre en route une autre mine ou une source d'énergie de remplacement. Relier les différentes sources d'électricité aux constructions par des câbles. Un bâtiment qui vient d'être relié s'éclaire à l'écran. Si vous choisissez d'utiliser du pétrole, vous pouvez construire des plate-formes de forage off-shore ou sur la terre ferme. Vous devrez commencer par acheminer le pétrole brut vers une raffinerie, puis de la raffinerie à une centrale d'énergie. Ne construisez pas de pipelines trop longs, et prenez garde à ne pas relier entre eux les mauvais tuyaux !

La forme d'énergie la plus puissante est l'énergie nucléaire, mais c'est une énergie sensible aux perturbations sismiques et aux attaques ennemies. Elle requiert par ailleurs l'existence d'une mine d'uranium en fonctionnement et d'un conduit de refroidissement reliant la mine à la mer. Il est nécessaire d'installer une usine de retraitement du combustible dans un rayon de 2 carrés, pour pouvoir disposer de plutonium comme ressource, mais ne l'utilisez que pour les missiles nucléaires (voir la section Guerre ci-dessous). Tout comme le charbon, les énergies nucléaire et pétrolière peuvent utiliser des réserves dans les périodes de manque de nouvelles matières premières. Voici quelques exemples d'éléments importants lors de la construction d'une civilisation :

- **Etude sismologique** Elle déterminera la probabilité de présence de mines de charbons, mines d'uranium et champ de pétrole, ainsi que les niveaux de stabilité d'une zone donnée (zones ombrées en orange). Pour passer aux zones adjacentes, utilisez les sélecteurs en forme de flèche du demandeur d'étude sismologique. Si vous essayez de creuser une mine ou une plate-forme de forage et que la région ciblée soit marquée de petits points blancs, c'est que votre tentative a échoué et que vous devez réessayer. Les carrés marqués de petits points blancs servent également à indiquer les centrales nucléaires et raffineries de pétrole qui ne sont pas en activité.
- **Services** Ils comprennent l'agriculture pour l'approvisionnement en nourriture, des réserves d'eau pour l'approvisionnement en eau potable, des installations de recyclage des ressources et des réseaux de canalisations pour les déchets (les réseaux électriques ont été traités plus haut). Tous ces services occupent à l'écran une surface de 8 carrés sur 8 environ, et chacun devrait couvrir une ville de taille raisonnable. En faisant des expériences, vous vous rendrez vite compte de l'efficacité d'une telle configuration. N'oubliez pas de fournir de l'énergie à vos installations, sans quoi

elles ne fonctionneront pas. Les canalisations d'eau et les stations d'épuration doivent être reliées à la mer par des conduits. Faites bien attention à relier les bons tuyaux !

- **Organisez vos villes** Le mieux est de séparer les villes par un certain espace, et de doter chaque ville de sa propre source d'énergie et de ses propres services. Bordez-les d'arbres, de parcs nationaux et délimitez-les. Les villes se développent en permanence et de façon anarchique si vous ne les contrôlez pas, mais elles ne peuvent sortir de leurs frontières.
- **Ne mélangez pas vos pipelines** Les pipelines pompent l'eau, le pétrole brut, le pétrole raffiné et les déchets. Faites très attention en reliant les différents tuyaux. En faisant une erreur, vous risquez de vous retrouver par exemple en train de déverser du pétrole brut dans une station d'épuration d'eau, ce qui aurait des conséquences catastrophiques !
- **Surveillez vos messages** Une barre de messages apparaît en haut de l'écran. Cette barre vous tient informé de l'efficacité de vos services, de votre réseau de distribution et de l'effet de votre travail sur l'environnement. Prenez garde à ne pas laisser passer de message important. Les dix premiers messages sont enregistrés, et vous pouvez les visualiser à l'aide du bouton d'histoire du menu de données écologiques et économiques.

TROISIÈME ÉLÉMENT

LA GUERRE

La guerre est l'accident écologique le plus grave qui puisse affecter votre monde, car elle peut anéantir en un rien de temps des années de planification écologique pointilleuse. Avant de vous lancer dans une guerre, vous devez établir votre quartier général (HQ), élément très coûteux mais indispensable.

Une fois que vous disposez d'un quartier général, vous pouvez sélectionner la carte de la bataille, développer vos forces et mener une campagne militaire. La carte de bataille vous indique la position de vos avions, missiles, navires et, surtout, bases militaires. Ces éléments devront se trouver à proximité de votre point d'origine (indiqué par un H sur la carte). Si vous essayez de construire trop loin de ce point, un message vous met en garde. Vous avez le choix entre utiliser vos installations à des fins défensives, offensives, ou les deux.

- **DéfenseConstruisez** des systèmes d'alerte à distance, qui couvrent une surface de 100 blocs et vous avertissent en cas d'attaque. Si vous construisez également des sites antimissile à proximité de ces installations, ils lanceront automatiquement des fusées pour détruire l'attaquant.
- **Agression** Vous avez le choix entre construire des bases de missiles, des aéroports et des ports maritimes. Les bateaux constituent des bases de missiles efficaces, qui peuvent lancer des missiles conventionnels ou nucléaires. Les avions lâchent des bombes conventionnelles et peuvent causer des dégâts à des objectifs précis, comme les sources d'énergie et le quartier général de l'ennemi. Tous ces éléments ont une portée limitée, faites donc attention qu'ils ne se retrouvent pas en panne de carburant en cours de mission. Un missile peut parcourir une distance correspondant à un tiers de la carte en diagonale, un avion la moitié, un bateau peut traverser toute la carte dans sa largeur.

Pour lancer une unité ou accéder au menu correspondant à un avion/une base aérienne, un navire/une base navale, ou à un missile/une base de missile, placez le pointeur sur l'élément choisi et appuyez sur le bouton jaune. Vous pouvez prendre le contrôle manuel de l'unité de combat, ou effectuer un certain nombre d'autres opérations, comme par exemple changer la cible automatique de cette unité. Pour fixer une cible automatique sur la carte, positionnez le pointeur sur l'objectif à attaquer et cliquez. Vous pouvez déterminer ainsi jusqu'à quatre cibles, en vous contentant de sélectionner "recall" (rappel) pour lancer des unités de combat à l'attaque.

Rappelez-vous que les guerres nucléaires peuvent être dévastatrices, et que quelques explosions seulement peuvent suffire pour anéantir définitivement le monde, en raison des rayonnements qui s'élargissent à partir du centre et contaminent l'environnement.

SURVIVRE À TRAVERS LES ÂGES

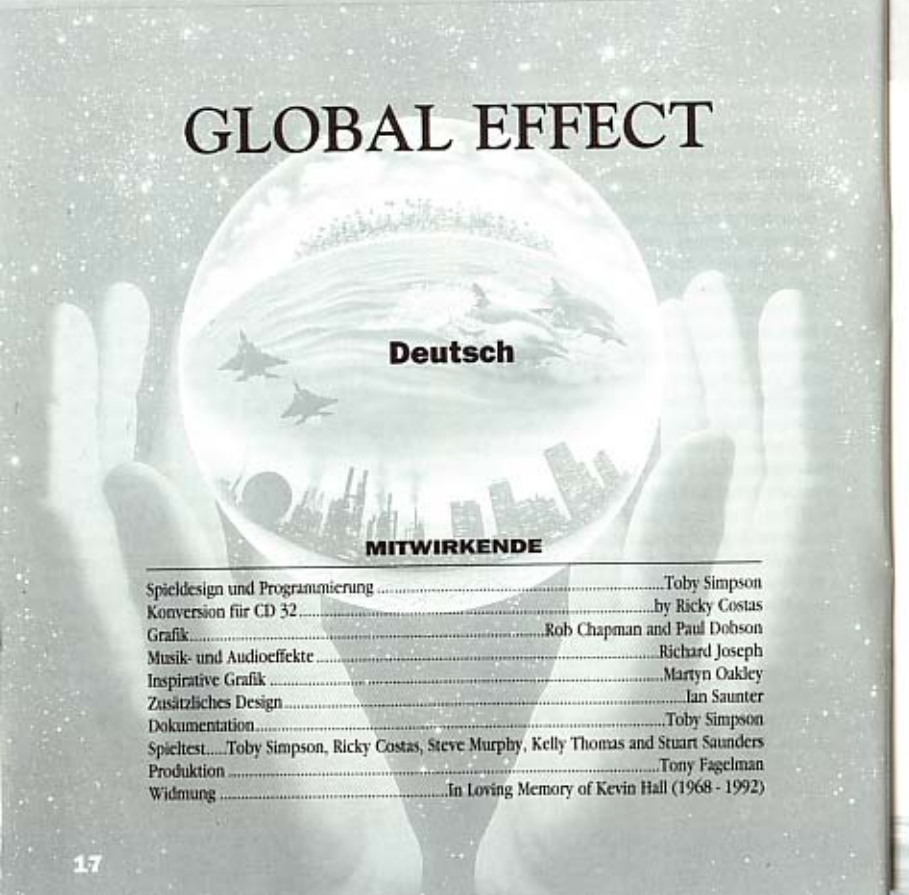
Gardez un œil sur les messages affichés à l'écran, et observez de près les graphiques écologiques. Votre pouvoir, qui vous permet de construire des choses, provient de deux sources : votre force économique et votre degré de sympathie vis à vis de l'environnement. Si vous gagnez en puissance économique et maintenez un bon équilibre écologique, vous acquerrez un pouvoir considérable. Sous le graphique de puissance se trouvent deux indicateurs : celui de gauche affiche votre degré de préoccupation écologique, celui de droite les éventuels refroidissement ou réchauffement de la planète. Surveillez de très près la température du globe, elle doit rester aussi équilibrée que possible. Si vous trouvez un moyen de concilier harmonieusement civilisation et Dame Nature pendant un certain temps, vous pourriez bien être le meilleur maître du monde de tous les temps !

Le monde est entre vos mains : ne le lâchez pas !

BONNE CHANCE !

GLOBAL EFFECT

Deutsch



MITWIRKENDE

Spieldesign und Programmierung	Toby Simpson
Konversion für CD 32	by Ricky Costas
Grafik	Rob Chapman and Paul Dobson
Musik- und Audioeffekte	Richard Joseph
Inspirative Grafik	Martyn Oakley
Zusätzliches Design	Ian Saunter
Dokumentation	Toby Simpson
Spieltest	Toby Simpson, Ricky Costas, Steve Murphy, Kelly Thomas and Stuart Saunders
Produktion	Tony Fagelman
Widmung	In Loving Memory of Kevin Hall (1968 - 1992)

EINFÜHRUNG

Sie sind der neue Regierungschef in einer weit, weit vor uns liegenden Zeit. Ihre Aufgabe besteht darin, Siedlungen durch die ersten Stufen der Entwicklung zu blühenden Zivilisationen mit intakter Umwelt zu führen. In Ihren Händen liegt alle Macht der Welt, und nur Sie geben die Befehle.

Wo Regierende bisher gescheitert sind, müssen Sie versuchen, den entstandenen Schaden zu beseitigen und eine neue, sauberere Welt zu schaffen. Ein vollständiges Ökosystem muß perfekt ausgewogen sein, und das gilt auch für Ihr System. Sie müssen nicht nur wirtschaftliche Probleme beim Bau der Städte und Bedrohungen für die Wirtschaft durch potentielle Angreiferstaaten lösen; Sie tragen auch die Verantwortung für Ihr Vorgehen und die Reaktionen die dieses auslöst. Globale Erwärmung, postnukleare Zerstörung, sich ausweitende Wüsten, Entwaldung, wachsende Polareiskappen, Bevölkerungsexplosion und planetenweite Umweltverschmutzung sind nur einige Beispiele für die globalen Effekte, die Sie zu bewältigen haben. Können Sie mit vom Menschen heraufbeschworenen und Naturkatastrophen fertig werden? Können Sie das Vertrauen Ihres Volkes gewinnen und Flora und Fauna in einer ausgewogenen Umwelt erhalten? Nehmen Sie die Herausforderung an. Vielleicht erweisen Sie sich als starker Regierender, der in die Geschichte eingeht.

Das Ziel von Global Effect ist, eine blühende Kolonie aufzubauen und dabei die Umwelt im Gleichgewicht zu halten. Sie verfügen zunächst nur über begrenzte wirtschaftliche Macht, die Sie sorgfältig und durchdacht handhaben müssen. Mit jeder realisierten Handlung, sei es der Bau eines Stadtkomplexes oder einer Ölraffinerie, verringert sich die Wirtschaftskraft. Manche Handlungen verbrauchen mehr Wirtschaftskraft als andere. Die Cash Affording Table (Geldreserventabelle) zeigt an, wieviel jeder Baukomplex im Vergleich mit den anderen kostet. Nach jedem Spieljahr werden der Zustand Ihrer Umwelt und Wirtschaft bewertet, und dann erhalten Sie entweder mehr Wirtschaftskraft, die eingesetzt werden kann, oder Ihnen wird wegen schlechten Managements Wirtschaftskraft abgezogen. Sie verlieren das Spiel, wenn die Wirtschaftskraft zur Neige geht und Sie mehrere Jahre lang nur negative zusätzliche Wirtschaftskraft erhalten (hoffnungslose Situation!) oder wenn die Umweltschäden so drastisch sind, daß die Welt stirbt. Global Effect ist ein umweltfreundliches Spiel, und Sie gewinnen, wenn Sie die Welt so lange wie möglich im Gleichgewicht halten. Wenn Sie eine Welt gut gemanagt haben, gibt es eine ganze Reihe anderer Planeten im Universum, die Ihre Fähigkeiten benötigen. Nehmen Sie die Welt auf Ihre Schultern und das Steuer in Ihre Hand.

SPIELSTART

Legen Sie die Global-Effect-CD in Ihre Konsole CD 32 ein. Nach kurzer Zeit beginnt die Einführungssequenz. Diese endet mit der Anzeige der Spieloptionen. Durch Drücken einer beliebigen Taste

können Sie die Einführung zu Global Effect jederzeit abbrechen und sofort zum Spieloptionenbildschirm gelangen. Sie können sich zwischen den folgenden Spieltypen entscheiden:

CREATE A WORLD
(WELT ERSCHAFFEN)

Mit Create a World können Sie das Spiel nach Ihren Vorstellungen gestalten. Wählen Sie eines der acht vorprogrammierten Umweltszenarios, oder fangen Sie mit einer jungfräulichen Welt ganz von vorne an. Die Option Green Field (grünes Feld) ermöglicht die individuelle Gestaltung einer Welt. Entscheiden Sie, ob Sie gegen den Computer spielen oder die Umwelt allein erforschen möchten. Das Spielen ohne Gegner ist die beste Möglichkeit, in relativer Sicherheit zu trainieren, um sich zu einem erfahrenen Weltenlenker heranzubilden.

SAVE THE WORLD
(WELT RETTEN)

Save the World bietet vier Katastrophensituationen auf Planeten mit gewaltigen Umweltproblemen, ehe Sie die Geschicke in die Hand nehmen. Ihre Aufgabe ist, die Umwelt in einer bestimmten Zeit und mit einer bestimmten Wirtschaftskaft in Ordnung zu bringen. Wenn Sie diese Option gewählt haben, werden eine Beschriebung Ihrer Aufgabe und der Zeitrahmen angezeigt. Die besten Spieler dieser Szenarios haben die Möglichkeit, ihre Namen im nichtflüchtigen Spielspeicher der CD 32 einzutragen, der die Rekorde früherer Planetenlenker enthält. Sie können sich diese anzeigen lassen, wenn Sie auf dem Spieloptionenbildschirm das Symbol Save the World Best Achievers (Bestleistungen in Welt retten) anwählen.

Daraufhin wird die Hall of Fame (Ruhmeshalle) angezeigt. Diese enthält die Namen der vier besten Spieler aller vier Szenarios zum Gedenken für die Nachwelt.

RULE THE WORLD
(WELT REGIEREN)

Diese Option beinhaltet zwei mögliche Szenarios, in denen Sie innerhalb eines Zeit- und Ressourcenrahmens handeln müssen. Ihre Mission besteht darin, die andere Weltmacht wirtschaftlich oder militärisch zu besiegen und die Folgeschäden zu beseitigen.

SPIELOPTIONEN

Nachdem Sie die gewünschte Spieloption gewählt haben, wechseln Sie zum Spieldisplay. Die Bildschirmseite mit der Spielanleitung (Game Guide) zeigt, wie die Regierungskonsole (GovCon) aufgebaut ist und was die einzelnen Funktionen bedeuten und bewirken. Weiterhin sehen Sie die verschiedenen Bauwerkzeuge, die Ihnen zur Verfügung stehen, um eine blühende Kolonie aufzubauen. Es folgen die drei Hauptelemente des Spiels:

ELEMENT EINS
DIE UMWELT

Die Umwelt ist der Schlüssel zum Erfolg in Global Effect. Verschiedene Werkzeuge und Informationen werden angezeigt, um die Umweltfolgen Ihrer Handlungen zu demonstrieren. Schaubilder können aufgerufen werden, um den Zustand der Ozonschicht, den globalen Kohlendioxidgehalt (CO_2) oder die Temperatur zu sehen. Wenn Sie diese Werte sorgfältig überwachen und jeweils entsprechend handeln, können Sie solche Effekte wie eine globale Abkühlung oder Erwärmung vermeiden. Beachten Sie, daß sich in Global Effects alle Prozesse allmählich vollziehen. Entscheidungen, die Sie zu Beginn eines Spiels treffen, können womöglich erst im Spieljahr 15 Auswirkungen zeigen. Überdenken Sie Ihre Schritte also sorgfältig. Es folgen Beispiele für Situationen, auf die Sie bei der Umwelt achten müssen:

- **Bäume** Laubbäume produzieren mehr Sauerstoff (O_2) und entziehen der Atmosphäre mehr CO_2. Sie überleben in tropischen Gebieten besser und sind teuer. Nadelbäume können billig gepflanzt werden, überleben auch in der Nähe der Polareiskappen, produzieren O_2 und reduzieren die Umweltverschmutzung. Zu viele Bäume und zu wenige CO_2-produzierende Quellen (Menschen, Städte) können zu einer globalen Abkühlung der Atmosphäre führen. Versuchen Sie, CO_2 und O_2 im Gleichgewicht zu halten. Beobachten Sie eine eventuelle globale Erwärmung. Diese entsteht durch die Verbrennung zu vieler fossiler Energieträger (Kohle und Öl) zur Herstellung von Elektrizität, weil dabei zu viel CO_2 freigesetzt wird. Eine zu starke Entwaldung bewirkt einen globalen Mangel an O_2.
- **Kernkraftwerke** Die mächtigste Energiequelle Ihres Planeten, die fast keine Verschmutzung mit sich bringt. Bauen Sie aber keine Kernkraftwerke in seismisch instabilen Gebieten, die erdbebengefährdet sind oder aktive Vulkane aufweisen.

ELEMENT ZWEI
ZIVILISATION

Ihr Ziel besteht darin, eine blühende Zivilisation aufzubauen und dabei die Umwelt so stabil wie möglich zu halten. Dazu müssen viele komplexe Entscheidungen getroffen und einige Städte aufgebaut werden.

Ihnen steht eine breite Palette von Bauwerkzeugen zur Verfügung, die in der Spielanleitung zu sehen sind.

Eine Stadt funktioniert nur, wenn sie über eine Energiequelle verfügt. Es gibt fünf verschiedene Energiequellen, von denen die ersten zwei, Wind und Sonne, natürlich und billig sind. Wenn Sie später im Spiel an Wirtschaftskraft gewinnen, können Sie in Kernkraftwerke investieren und die Kapazitäten Ihrer Städte in der Economic Data Table (Wirtschaftsdatentabelle) erhöhen. Kohle und Öl sind fossile, brennbare Energiequellen. Zu Spielbeginn

sollte man sich billiger Energiequellen bedienen, um einer frühzeitigen globalen Erwärmung vorzubeugen. Um Kohleenergie nutzen zu können, muß sich im Abstand von 2 Quadraten vom Kraftwerk ein Kohlebergwerk befinden. Die Ressourcen von Kohlebergwerken gehen irgendwann zu Ende. Um einem katastrophalen Energiemangel vorzubeugen, können Sie um ein Kohlebergwerk eine oder mehrere Kohlehalden anlegen. Diese überbrücken den Ausfall des Bergwerks und geben Ihnen die Zeit, eine anderes Kohlebergwerk anzulegen oder alternative Energiequellen zu finden. Verwenden Sie Stromkabel, um die Elektrizitätsversorgung zwischen Kraftwerken und Gebäuden herzustellen. Gebäude mit Stromversorgung leuchten auf dem Bildschirm auf.

Wenn Sie sich für Energie aus Öl entscheiden, können Sie im Meer oder auf dem Festland Bohrtürme errichten. Sie müssen das Rohöl zunächst zu einer Raffinerie pumpen und dann von da zum Kraftwerk. Bauen Sie keine zu langen Pipelines, und bringen Sie nichts durcheinander, indem Sie die falschen Leitungen miteinander verbinden!

Die mächtigste Energieform ist Kernenergie. Diese ist allerdings durch seismische Störungen und Feindangriffe verwundbar. Damit das Kernkraftwerk funktionieren kann, brauchen Sie ein Uranbergwerk und eine Kühlleitung zum Meer. Außerdem muß im Abstand von 2 Quadraten vom Kraftwerk ein Wiederaufbereitungswerk gebaut werden. Auf diese Weise können Sie Plutonium erhalten, das nur für Kernraketen Verwendung findet (siehe Konflikte, unten). Wie Kohle können auch Kern- und Ölenergieträger gespeichert werden, um Ausfallzeiten zu überbrücken, in denen erst neue Bodenschätze gefunden werden müssen. Es folgen einige Beispiele für Aspekte, die beim Aufbau einer Zivilisation beachtet werden müssen:

- **Seismische Übersicht** Diese zeigt die Wahrscheinlichkeit des Vorkommens von Kohle, Öl und Uran sowie die seismischen Stabilitätslevel eines Gebietes an (orangefarbige Schattierung). Um benachbarte Gebiete zu sehen, verwenden Sie die Wahlpfeile des seismischen Überblicksfensters. Wenn Sie versuchen, ein Bergwerk oder einen Bohrturm zu errichten, und im Zielquadrat weiße Punkte angezeigt werden, war dieser Versuch erfolglos, und Sie müssen es noch einmal versuchen. Quadrate mit weißen Punkten bezeichnen auch stillstehende Kraftwerke und Ölraffinerien.
- **Versorgung** Dazu gehören Ackerbau und Viehzucht, Trinkwasserversorgung, Recycling- und Kläranlagen. (Die Elektrizität wurde bereits oben erwähnt.) Alle diese Versorgungselemente betreffen eine ca. 8 mal 8 Quadrate große Fläche auf dem Bildschirm. Für jede größere Stadt sollte ein solches Quadrat eingesetzt werden. Probieren Sie die effektivste Variante. Vergessen Sie nicht die entsprechende Energieversorgung, sonst funktionieren diese Quadrate nicht. Für die Trinkwasserversorgung und Kläranlagen ist eine Leitung zum Meer erforderlich. Verbinden Sie die richtigen Leitungen miteinander, damit sie funktionieren können!
- **Organisieren** Sie Ihre Städte Städte sollten in einem bestimmten Abstand voneinander aufgebaut und mit jeweils eigener Energiequelle und Nahrungsmittel- und Trinkwasserversorgung ausgestattet werden. Legen Sie rings um die Städte Baumreihen, Nationalparks oder Stadtgrenzen an. Wenn man Städte nicht unter Kontrolle hält, expandieren sie immer weiter. Stadtgrenzen verhindern die Expansion.
- **Verwechseln** Sie die Leitungen nicht!Wasser, Rohöl, raffiniertes Öl und Abwasser werden durch Leitungen gepumpt. Passen Sie deshalb beim Anschluß von Leitungen besonders auf, um Fehler zu vermeiden. Sonst könnte beispielsweise Rohöl in die Trinkwassergewinnungsanlage gepumpt werden. Und das hätte katastrophale Folgen!
- **Achten** Sie auf MeldungenAm oberen Bildschirmrand befindet sich der Meldungsbalken. In ihm werden Meldungen über die Effektivität Ihrer Nahrungsmittel-, Trinkwasser- und Energieversorgung sowie Umwelteffekte angezeigt. Sie dürfen keine wichtige Meldung verpassen. Zum Glück werden die jeweils letzten zehn gespeichert, so daß Sie diese über die "History"-Taste des Environmental and Economical Data Menu (Umwelt- und Wirtschaftsdatenmenü) aufrufen können.

ELEMENT DREI

KONFLIKTE

Militärische Konflikte sind als Einzelereignisse die ernsteste Bedrohung für die Umwelt, denn durch sie können Jahre sorgfältiger Umweltplanung schnell zunichte gemacht werden. Ehe Sie in einen Konflikt eintreten können, müssen Sie erst ein Hauptquartier (HQ) einrichten. Das ist ein sehr teures aber auch sehr notwendiges Projekt.

Wenn Sie über ein HQ verfügen, können Sie die Konfliktkarte wählen, Ihre Kräfte formieren und eine militärische Operation durchführen. Auf der Konfliktkarte sehen Sie alle aktuellen Waffen/Einheiten wie Flugzeuge Raketen, Boote und, was sehr wichtig ist, Stützpunkte. Das HQ muß sich in der Nähe Ihrer ursprünglichen Heimat befinden (auf der Karte mit H bezeichnet). Wenn Sie es zu weit weg bauen wollen, werden Warnhinweise angezeigt. Sie haben die Wahl, Ihre Konfliktkräfte defensive oder aggressiv oder auf beide Arten einzusetzen.

- **Defensiv** Bauen Sie Frühwarneinrichtungen. Diese erfassen eine Fläche von 100 Quadraten und zeigen bevorstehende Angriffe an. Wenn Sie in der Nähe der Frühwarneinrichtungen Luftabwehrpositionen bauen, werden die Luftabwehrraketen automatisch gestartet und vernichten anfliegende Angreifer.
- **Aggressiv** Sie haben die Wahl zwischen dem Bau von Raketenstartrampen, Flugplätzen und Seehäfen. Schiffe bieten effektive und mobile Raketenabschußmöglichkeiten für konventionelle

und nukleare Raketen. Flugzeuge werfen konventionelle Bomben ab und können solche spezifischen Zielen wie z. B. feindliche Energiequellen und Hauptquartiere stark beschädigen. Alle Waffen haben eine feststehende Reichweite. Achten Sie darauf, daß Ihnen bei einer Mission nicht der Kraftstoff ausgeht. Eine Rakete kann eine Entfernung von einem Kartendrittel zurücklegen und ein Flugzeug eine Kartenhälfte. Ein Boot kann sich von einer Seite der Karte zur anderen bewegen.

Um eine Waffe zu starten oder ein Menü einer Flugzeug-/Flugplatz- einer Schiff-/Hafen- oder einer Raketen-/Raketenposition zu öffnen, fahren Sie den Zeiger über die Option Ihrer Wahl und drücken die gelbe Taste. Sie können eine Einheit manuell steuern und eine Reihe anderer Handlungen vornehmen, darunter auch die Änderung des automatischen Ziels der betreffenden Einheit. Automatische Ziele werden auf der Konfliktkarte eingestellt, indem Sie den Zeiger auf das anzugreifende Objekt fahren und dieses durch Klicken wählen. Es können bis zu vier Ziele eingestellt werden. Die Einheiten/Waffen können losgeschickt werden, indem beim Start Recall (Aufruf) gewählt wird.

Bedenken Sie, daß mit Kernwaffen geführte Konflikte vernichtend sein können. Schon nach wenigen Detonationen sind Sie nicht mehr in der Lage, die Welt wiederzubeleben, denn die vom Detonationsort ausgehende Strahlung breitet sich in der Umwelt aus.

ÜBERLEBEN ÜBER JAHRHUNDERTE

Beachten Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Meldungen, und verfolgen Sie aufmerksam die in Schaubildern angezeigten Umweltdaten. Ihr Potential, das den Bau von Projekten ermöglicht, beruht auf zwei Quellen: Ihrer Wirtschaftskraft und Ihrem Level der Umweltfreundlichkeit. Wenn Sie wirtschaftlich stark werden und die Umwelt im Gleichgewicht halten, gewinnen Sie beträchtlich an Potential. Unter Ihrem Potentialgraph befinden sich zwei Meßanzeigen. Die linke gibt Ihre aktuelle Umweltfreundlichkeit an, und die rechte zeigt, ob sich die Welt momentan abkühlt oder erwärmt. Achten Sie sehr aufmerksam auf die Welttemperatur. Sie sollte so ausgewogen wie möglich sein. Wenn es Ihnen gelingt, zu entdecken, wie man Zivilisation und Mutter Natur erfolgreich auf lange Zeit in Einklang halten kann, könnten Sie sich als der mächtigste Regierende erweisen, der je die Geschicke des Universums gelenkt hat.

Die Welt ist in Ihren Händen.
Übernehmen Sie die Kontrolle!

VIEL ERFOLG!

GLOBAL EFFECT

Italiano

AUTORI

Progettazione e programmazione	Toby Simpson
Conversione CD 32 di	by Ricky Costas
Grafica di	Rob Chapman and Paul Dobson
Musica ed effetti sonori di	Richard Joseph
Concezione grafica di	Martyn Oakley
Progettazione supplementare di	Ian Saunter
Documentazione di	Toby Simpson
Collaudo di	Toby Simpson, Ricky Costas, Steve Murphy, Kelly Thomas and Stuart Saunders
Produzione di	Tony Fagelman
In memoria di	In Loving Memory of Kevin Hall (1968 - 1992)

INTRODUZIONE

Siete i leader di un nuovo governo del futuro, molto più evoluto di tutti quelli attuali. Il vostro compito consiste nell'amministrare le comunità umane nelle prime fasi della crescita fino allo sviluppo di fiorenti civiltà in ambienti in grande espansione. Siete al centro del potere da dove controllate il mondo e impartire tutti gli ordini. Là dove i leader precedenti hanno fallito, il vostro compito sarà di tentare di porre rimedio al danno causato e creare un mondo nuovo e più pulito. Un sistema ecologico completamente integrato deve essere perfettamente equilibrato per poter sopravvivere attraverso i secoli, e anche il vostro dovrà rispettare tale principio. Non solo dovrete risolvere i problemi economici relativi alla costruzione delle città e alle potenziali guerre micidiali, ma dovrete anche assumervi la responsabilità delle vostre azioni e delle reazioni che ne conseguono. Il surriscaldamento globale, la devastazione postnucleare, l'avanzata del deserto, il disboscamento, l'avanzata delle calotte polari, il forte aumento delle popolazioni e l'inquinamento che avvelena il vostro pianeta sono solo alcuni esempi degli effetti globali che potrebbero prodursi. Disponete di tutto ciò che occorre per affrontare disastri naturali o causati dall'uomo? Siete in grado di conquistare la fiducia della vostra gente e mantenere la flora e la fauna in un ambiente equilibrato? Raccogliete la sfida e potrete diventare un leader memorabile e potente.

Lo scopo di Global Effect è di costruire una colonia fiorente mantenendo l'ambiente equilibrato. All'inizio disporrete di un potere economico limitato che dovrà essere distribuito in modo attento e saggio. Ogni azione eseguita, come la costruzione di un quartiere di una città o di una raffineria, riduce il vostro livello di potere. Alcune azioni richiedono più potere di altre. La Cash Affording Table (Tabella del denaro contante disponibile) mostra quanto costa ogni blocco di costruzione in confronto agli altri. Alla fine di ogni anno gioco, viene valutato lo stato dell'ambiente e dell'economia e vi viene fornito potere supplementare da utilizzare o ve ne viene sottratta una parte in caso di cattiva gestione. Perdete quando avete esaurito il potere e vi viene assegnato potere supplementare negativo ogni anno (non avete speranza!), oppure quando l'ambiente è irrimediabilmente danneggiato e il mondo si avvia verso la fine. Questo è un gioco a favore della salvaguardia dell'ambiente e il vostro successo deriva dal fatto che riusciate a mantenere il mondo equilibrato il più a lungo possibile. Se avrete successo in un mondo, vi sono diversi altri pianeti sparsi per l'universo che hanno bisogno della vostra saggezza. Assumete il controllo del mondo.

AVVIO DEL GIOCO

Inserire il CD di Global Effect nella console CD 32. Quasi subito avrà inizio una sequenza introduttiva che terminerà con lo schermo delle opzioni del gioco. Se si preme qualsiasi pulsante durante l'introduzione di Global Effect si passa direttamente allo schermo delle opzioni del gioco. Occorre selezionare il tipo di gioco che si intende eseguire tra le seguenti opzioni.

CREATE A WORLD
(CREAZIONE DI UN MONDO)

L'opzione "Create a World" consente di stabilire il tipo di gioco che si vuole eseguire. Scegliete uno degli otto ambienti prestabiliti oppure iniziate da zero con un mondo incontaminato. L'opzione "Green Field" (Campo verde) rappresenta un mondo personalizzato che può essere impostato dall'utente. Decidete se preferite giocare contro il computer o esplorare l'ambiente da soli. Il modo migliore per allenarsi in maniera relativamente sicura consiste nel giocare senza avversari fino a quando non si è diventati giocatori esperti.

SAVE THE WORLD
(SALVATAGGIO DEL MONDO)

L'opzione "Save the World" comprende quattro situazioni disastrose: pianeti caratterizzati da enormi problemi ambientali prima ancora del vostro arrivo. Il vostro compito consiste nel porvi rimedio in un periodo di tempo prestabilito, avendo a disposizione una determinata quantità di potere. Quando si seleziona uno scenario di "Save the World", vengono forniti una descrizione di ciò che si deve fare e il numero di anni gioco in cui la missione deve essere completata. I giocatori migliori possono registrare i propri nomi nella memoria non volatile del gioco CD 32, che mostra i precedenti record ottenuti. Questi possono essere visualizzati selezionando l'icona "Save the World Best Achievers" (Record di Save the World) quando si raggiunge lo schermo delle opzioni del gioco.

L'icona del risultato migliore consente di visualizzare i migliori risultati ottenuti in Save the World, con i nomi dei quattro giocatori migliori per ognuno dei quattro scenari.

RULE THE WORLD
(DOMINAZIONE DEL MONDO)

Questa opzione comprende due scenari possibili in cui si dispone di tempo e risorse limitati per agire. Il vostro compito consiste nel distruggere l'altro dominatore del mondo, economico o militare, e nel ristabilire l'equilibrio ambientale.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Dopo aver scelto le opzioni di gioco, si accede alla visualizzazione del gioco. La guida del gioco mostra come è impostata la "Governmental Console" (console di governo) (GovCon) e cosa rappresentano e consentono di fare le singole opzioni. Vengono anche visualizzati i vari strumenti di costruzione disponibili da usare per la creazione di una colonia fiorente. Di seguito sono illustrati i tre elementi principali del gioco.

ELEMENTO UNO
L'AMBIENTE

L'ambiente è l'elemento fondamentale per diventare un giocatore esperto di Global Effect. Vengono visualizzati diversi strumenti e informazioni per mostrare i risultati ambientali che si stanno realizzando. È possibile consultare dei grafici per verificare lo stato dello strato di ozono, la riserva totale di diossido di carbonio (CO_2) o la temperatura. Prestando attenzione a tali informazioni e agendo di conseguenza, è possibile evitare conseguenze quali un raffreddamento o un surriscaldamento globale. Ricordate che nulla avviene immediatamente in Global Effect. Decisioni prese all'inizio del gioco potrebbero non avere alcun effetto significativo per 15 anni gioco; è quindi opportuno riflettere bene. Seguono alcuni esempi delle situazioni a cui occorre prestare attenzione nell'ambiente.

- **Alberi.** Gli alberi con foglie caduche producono più ossigeno (O_2) e prendono più CO_2 dall'atmosfera. Vivono meglio ai tropici e sono molto costosi. Le conifere sono poco costose da piantare, sopravvivono vicino alle calotte polari, producono O_2 e contribuiscono alla riduzione dell'inquinamento. Troppi alberi e una scarsa quantità di elementi che producono CO_2 (persone, città) possono provocare un raffreddamento globale. Occorre cercare di mantenere equilibrata la quantità di O_2 e di CO_2. Occorre prevenire il surriscaldamento globale causato dalla combustione di troppo carburante fossile (carbone e petrolio) per produrre elettricità che, a sua volta, produce troppo CO_2. Il disboscamento su larga scala provoca una carenza globale di O_2.
- **Centrali nucleari.** Sono la fonte più potente di energia che non provoca quasi alcun inquinamento del pianeta. Evitare di costruire centrali nucleari in zone sismicamente instabili, che possono subire gli effetti di terremoti o di azioni vulcaniche.

ELEMENTO DUE
CIVILTÀ

Il vostro compito consiste nel fondare una civiltà fiorente mantenendo l'ambiente nella situazione più equilibrata possibile. Ciò comporta molte decisioni difficili durante lo sviluppo delle città.

Vi è una vasta gamma di strumenti di costruzione disponibili, tutti visualizzati nella guida del gioco.

Una città può funzionare solo se dotata di una fonte di energia. Vi sono cinque fonti di energia disponibili, di cui le prime due sono fonti di energia poco costosa prodotta dal vento e dal sole. Se progredendo nel gioco si acquisisce potere, sarà possibile investire in energia nucleare e incrementare le capacità delle città nella "Economic Data Table" (Tabella dei dati economici). Il carbone e il petrolio sono entrambi fonti di energia prodotta dalla combustione di carburanti fossili. Si consiglia di costituire fonti di energia poco costose all'inizio del gioco per combattere le prime fasi di raffreddamento globale. Per produrre energia dal carbone è necessaria la presenza di una miniera di carbone attiva ad una distanza massima di due quadrati da una centrale energetica. Dopo un certo periodo le miniere di carbone si esauriscono. È possibile evitare catastrofiche carenze di energia costruendo intorno a una miniera di carbone uno o più depositi di carbone. Questi compensano le carenze della miniera mentre si cerca di avviare il funzionamento di un'altra miniera o di trovare fonti di energia alternative. Per il trasferimento dell'energia dalla centrale energetica agli edifici, usare cavi elettrici. Quando l'energia arriva ad un edificio, questo appare illuminato sullo schermo.

Se si sceglie l'energia prodotta dal petrolio, si possono costruire piattaforme di trivellazione sul mare o sulla terra. Occorrerà prima inviare il petrolio greggio a una raffineria e poi trasferirlo dalla raffineria alla centrale nucleare. Evitare di costruire condutture troppo lunghe e fare attenzione a non confonderle collegando fra loro quelle sbagliate!

La fonte di energia più potente è quella nucleare, ma non è in grado di sostenere azioni sismiche e attacchi nemici. Per la sua produzione sono necessari una miniera di uranio attiva e una conduttura collegata al mare per il raffreddamento. Occorre installare una centrale di ritrasformazione nucleare a una distanza massima di 2 quadrati dalla centrale nucleare; in tal modo si può fornire plutonio come risorsa, ma lo si può utilizzare solo per missili nucleari (vedere la sezione "Guerra" più sotto). Analogamente al carbone, sia l'energia nucleare sia quella derivante dal petrolio può sfruttare depositi per compensare il tempo necessario a trovare nuovi materiali allo stato greggio. Di seguito sono illustrati alcuni esempi degli elementi da prendere in considerazione durante la creazione di una civiltà.

- **Indagine sismica.** Indica le probabilità di trovare carbone, petrolio e uranio, nonché i livelli di stabilità sismica di una data zona terrestre (indicata dalle aree ombreggiate in arancione). È possibile spostarsi nelle zone adiacenti mediante i selettori a forma di freccia dell'indagine sismica. Se si tenta di costruire una miniera o una piattaforma di trivellazione e nella zona scelta appare un quadrato di puntini bianchi, significa che il tentativo è fallito e occorre riprovare. I quadrati caratterizzati da puntini bianchi sono utilizzati anche per indicare centrali energetiche e raffinerie petrolifere inattive.
- **Servizi.** Questi comprendono fattorie per il rifornimento di viveri, impianti idrici per la fornitura di acqua potabile, strutture per il riciclaggio di risorse e rifiuti trasformabili (il caso dell'elettricità è già stato trattato sopra). Tutti i suddetti servizi occupano una parte dello schermo di circa 8 quadrati per 8. Ogni città di ragionevoli dimensioni dovrebbe essere dotata di tali servizi; la pratica vi consentirà di sperimentarne l'efficacia. Ricordatevi di effettuare i collegamenti elettrici, che ne permettono il funzionamento. Gli impianti per la fornitura dell'acqua e quelli per lo smaltimento dei rifiuti richiedono una conduttura collegata al mare, ma accertatevi di effettuare i

collegamenti correttamente.

- **Organizzazione delle città.** È opportuno separare e lasciare parecchio spazio tra una città e l'altra, ognuna delle quali dovrebbe essere dotata della rispettiva fonte di energia e dei propri servizi. Mantenete le città entro zone alberate, parchi nazionali o confini. Se non vengono delimitate, le città continueranno ad espandersi e non sarà più possibile controllarle, ma non si estenderanno oltre i confini.
- **Attenzione a non confondere le condutture.** Le condutture servono per pompare acqua, petrolio greggio, petrolio raffinato e acque di rifiuto. Occorre prestare estrema attenzione quando si collegano le condutture onde evitare di collegarle nel modo sbagliato. Ad esempio, in caso di errori il petrolio greggio potrebbe venire pompato negli impianti di purificazione dell'acqua, con conseguenze disastrose.
- **Osservare i messaggi**. Nella parte alta dello schermo compare una barra dei messaggi che informa sull'efficacia dei servizi, l'erogazione dell'energia e le conseguenze sull'ambiente. Attenzione a non trascurare un messaggio importante. Per fortuna i dieci messaggi precedenti sono memorizzati ed è possibile visualizzarli usando il pulsante della storia dal menu "Environmental and Economical Data" (Dati relativi all'ambiente e all'economia).

ELEMENTO TRE
GUERRA

La guerra rappresenta l'evento che può avere le conseguenze più gravi sull'ambiente del proprio mondo e può provocare molto rapidamente la distruzione di anni di attenta pianificazione ambientale. Prima di entrare in guerra, dovrete costruire un Quartier Generale (HQ), l'elemento più costoso ma anche assai necessario.

Una volta che si dispone di un HQ, sarà possibile selezionare la mappa del combattimento, costituire un esercito e condurre una campagna militare. La mappa del combattimento mostra dove sono situati tutti i vostri aerei, missili, navi e, soprattutto, basi militari. Il Quartier Generale deve essere costruito vicino alla base originale (contrassegnata da H sulla mappa). Sarete avvisati nel caso in cui tentiate di costruire troppo lontano. Potete scegliere di utilizzare i mezzi da combattimento di cui disponete per azioni sia difensive che offensive, o per entrambe.

- **Azioni difensive.** Costruire dispositivi di allarme. Questi coprono un'area di 100 blocchi e vi avvertono circa gli attacchi in arrivo. Inoltre, se costruite basi antimissilistiche vicino ai dispositivi di allarme, da qui verranno automaticamente lanciati i missili e il nemico all'attacco verrà distrutto.
- **Azioni offensive.** È possibile costruire basi missilistiche, aeroporti o porti sul mare. Le navi sono efficaci basi missilistiche mobili da dove possono essere lanciati missili convenzionali o testate nucleari. Dagli aerei vengono lanciate bombe convenzionali che possono danneggiare seriamente bersagli specifici, come le fonti energetiche nemiche e i quartier generali. Tutti i mezzi suddetti hanno una portata prestabilita e occorre assicurarsi che non esauriscano il carburante durante le missioni. I missili possono coprire una distanza pari a un terzo della mappa, gli aerei una distanza corrispondente a metà mappa e le navi possono andare da un'estremità all'altra della mappa.

Per lanciare un dispositivo, o accedere ad un menu per un aereo/base aerea, una nave/base navale o un missile/base missilistica, posizionare il cursore sulla selezione e premere il pulsante giallo. È possibile assumere il controllo manuale dell'unità di combattimento o eseguire diverse altre operazioni, fra cui cambiare il bersaglio automatico. I bersagli automatici sono impostati dalla mappa del combattimento posizionando il cursore nel punto che si intende attaccare e facendo clic. Si possono impostare fino a quattro bersagli e le unità di combattimento possono essere mandate incontro al nemico selezionando l'opzione "recall" (richiama) al momento del lancio.

Ricordate che le guerre nucleari possono essere assolutamente letali; dopo solo poche esplosioni potreste non essere più in grado di risanare il mondo poiché le radiazioni si diffondono dal luogo dell'esplosione in tutto l'ambiente.

COME SOPRAVVIVERE ATTRAVERSO I SECOLI

Osservate sempre i messaggi che appaiono sullo schermo e controllate attentamente i grafici dei dati relativi all'ambiente. Il vostro potere, che vi consente di costruire elementi, proviene da due fonti: la vostra potenza economica e il vostro rispetto dell'ambiente. Se diventate economicamente potenti e rendete l'ambiente equilibrato, acquisite un grande potere. Al di sotto del grafico del potere vi sono due metri. Quello di sinistra mostra il vostro livello corrente di rispetto per l'ambiente, mentre quello di destra indica se il mondo si sta raffreddando o surriscaldando. Fate sempre attenzione alla temperatura del mondo, che dovrebbe rimanere al livello più equilibrato possibile. Se scoprite come mantenere equilibrati la civiltà e l'ambiente naturale per un lungo periodo, potreste essere il più potente dominatore dell'universo di tutti i tempi.

Il mondo è nelle vostre mani.
Assumetene il controllo.

BUONA FORTUNA!

Scanned
by
Thalion



Millennium Interactive Ltd,
Quern House, Mill Court,
Great Shelford,
Cambridge, CB2 5LD, UK

© 1994 Millennium Interactive Limited