



## ECO

A stunning new game concept where you are placed in the midst of life's ultimate challenge... the contest of Evolution.

The simulation of an entire Ecosphere in dramatic 3-D vector graphics presents you with all the variables of existence and challenges you to evolve, adapt and change into a form more suitable for success.

Learn to reproduce more capable off-spring and use whatever resources you can command, for in the natural world only the cunning and the strong emerge as dominant.

ECO... a game of survival.

## LOADING

### AMIGA 500

Insert the ECO disk in drive A and turn on the computer, the program will then automatically load and run.

### AMIGA 1000

Insert the systems disk, when the work bench disk illustration appears insert the ECO disk, the program will then automatically load and run.

## THE GAME

Eco is a 3D vector simulation of a world populated by a large number of different organisms ranging from simple plant life to complex humanoids. The appearance and behaviour of an organism is controlled by a genetic code.

At the beginning of the game the computer randomly selects a world from a range of planets each with different populations, weather etc. Play begins with the player controlling the actions of a simple insect creature via the joystick and/or mouse.

The player's immediate task is to find food for his creature to give it energy to grow larger and mature. While looking for food the player must be constantly alert and ready to flee should a predator come by.

If the player's creature should die, from starvation, old age or being eaten by a predator, then the game is over and a history and assessment of the player's performance is displayed as a Post Mortem.

When a creature has matured it can find a mate and reproduce, generating a new but different creature as it's offspring. The player then controls the offspring and the whole cycle begins again.

The object of the game is to evolve from a simple to a complex creature by changing the genes when reproducing.

The first reproduction enables the player to alter just one gene. Each subsequent reproduction enables another of the genes to be varied until all eight genes are "unlocked" and the player can control any creature he/she likes.

## CONTROLS

The game is controlled by the mouse and keyboard, although a joystick in Port 2 can be used instead of the mouse in the main part of the game.

Icons are selected by moving the mouse pointer over the required icon and pressing the left mouse button.

The keyboard cursor keys are used in the main part of the game to alter the view displayed.

The creature can be controlled by using the joystick or by selecting the joystick action icons with the mouse. Different types of creatures have different function icons to represent the actions available to them. Some functions, such as bird take-off, require a sustained selection to complete the action. Others, such as eating and mating, require the player to position the creature near a suitable meal or mate, before the action is selected.

Experimentation is the best way to discover the uses of the various functions.

When the player's creature dies and decays into the ground the simulation continues until one of the skull icons is selected.

## MENU SCREEN

### STATUS AND DISPLAY

The menu screen is displayed each time a new game begins.

HELP ICON — Displays keyboard functions.

WORLD ICON — Creates world and begins game.

NOTE: Creating the world and it's population creates a short delay before the game begins.

MUSIC ICON — Selects music.

SOUND ICON — Selects sound effects.

## GAME SCREEN

The top half of the game screen shows a view of the player's creature. This view can be modified by the following keys.

UP ARROW — Moves view closer to creature.

DOWN ARROW — Moves view away from creature.

LEFT ARROW — Rotates view left.

RIGHT ARROW — Rotates view right.

F1 — Moves view up.

F2 — Moves view down.

DEL — Rotates the viewing angle to behind the creature.

These keys can be used to see the player's creature from different angles and perspectives and to track other creatures that are not directly in view.

The bottom half of the game screen shows from left to right:-

RADAR — Shows proximity of other creatures.

CLIMATE INDICATOR — Shows current weather conditions.

JOYSTICK FUNCTION — Shows actions available with joystick.

JOYSTICK + FIRE — Shows actions available with joystick + fire

NOTE: The joystick function icons can also be selected with the mouse.

FOOD ICON — This icon sends you in search of food.

REPRODUCTION ICON — This icon is only displayed once you are fully grown. When you have chosen your mate and are within close proximity of it hold down the mouse button so that you may reproduce.

LIFESPAN/AGE — Skull height indicates expected lifespan. Flame height indicates amount of lifespan used.

Flame burning rate indicates amount of work being done. If the flames reach the skull the creature is dead and the game is over.

GENETIC CODE INDICATOR — Shows graphically and in greek letters the creature's genetic code.

## GENE DESIGN SCREEN

When the player's creature reproduces the main screen is replaced by the gene designer screen. This displays an enlarged version of the genetic code indicator found at the bottom of the game screen, three different views of the offspring, an information box and several icons. The function of the gene designer screen is to enable the player to select a new creature by changing the genetic code.

Eight genes control the appearance and behaviour of all the organisms in ECO. Some of the genes control subtle aspects of the creatures appearance while other (more important genes) control the dramatic differences between species. Many of the genes interact and affect each other in complex ways.

The number of genes that can be altered depends on how many times reproduction has taken place since the game began. Those genes that can be altered are indicated by a small key symbol. Each time the player enters the gene designer screen another gene can be "un-locked" by selecting it with the mouse. Experienced players will be able to pick those genes that provide the quickest evolutionary route to the more complex creatures.

To change a gene, point at it with the mouse cursor, press and hold down the left mouse button, drag the gene into a new position and release the button. The greek letter to the left of the gene indicates it's exact position. Another method of changing the genes is to select the dice icon, this randomises any un-locked genes.

The exit icon in the bottom left of the screen switches play back to the game screen with the player's new infant creature in view.

## ECO

ECO is a game of intrigue and complexity. Experiment with the randomising feature (dice icon) to examine the effects of various gene permutations, some of the genes have better use than others. But also remember common sense... think of the dangers of the natural world and how to overcome them, when small, avoid being trodden on by larger creatures and above all avoid becoming someone else's lunch!

ECO — the game of life.

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

All rights reserved worldwide.

The program runs on the Commodore Amiga 500 and 1000.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## CREDITS

Game design by Denton Designs Ltd.  
Programming and vector graphics Colin.  
All other graphics Stoo.  
Music and sound effects Fred.  
Produced by D.C. Ward.  
©1988 Ocean Software Limited.



# ECO

Un nouveau jeu étonnant où vous devez faire face à l'ultime défi de la vie ..... la bataille de l'Évolution.

La simulation d'une Écosphère toute entière à la superbe graphique en 3D vous met en présence de toutes les variables de l'existence et vous défie d'évoluer, de vous adapter et de vous changer en une forme de vie qui possède plus de chances de survie.

Apprenez à générer en vous reproduisant une progéniture plus capable et utilisez toutes les ressources dont vous disposez car dans ce monde primitif, seul le plus fort et le plus malin domine.

ECO ..... un jeu de survie

## CHARGEMENT

### AMIGA 500

Placez la disquette d'ECO dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche. Le programme se chargera et commencera ensuite automatiquement.

### AMIGA 1000

Insérez la disquette de système et quand apparaîtra l'illustration de la disquette d'activités, insérez la disquette d'ECO. Le programme se chargera et commencera ensuite automatiquement.

## LE JEU

ECO est la simulation en trois dimensions d'un monde peuplé par un nombre important d'organismes différents allant de la simple vie végétale jusqu'à une race d'humanoïdes complexes. L'apparence et le comportement d'un organisme sont déterminés par un code génétique.

Au début du jeu, l'ordinateur sélectionnera au hasard un monde parmi une série de planètes; le peuplement, les conditions climatiques et autres éléments seront différents pour chacune d'entre elles. Au début du jeu, le joueur contrôle les actions d'un simple insecte au moyen du levier et/ou de la souris.

La première tâche du joueur est de trouver de la nourriture pour sa créature afin de lui donner l'énergie qui lui permettra de grossir et de devenir adulte.

Tout en recherchant la nourriture, le joueur doit constamment rester en alerte, prêt à prendre la fuite à l'approche d'un prédateur.

Si la créature du joueur meurt de faim ou de vieillesse ou si elle est dévorée par un prédateur, le jeu est alors terminé: un compte-rendu et une appréciation sur la performance du joueur sont affichés à titre d'analyse rétrospective.

Quand la créature atteint l'âge adulte, elle peut trouver un compagnon et se reproduire, générant ainsi une créature nouvelle mais différente qui sera sa progéniture. Le joueur commence alors à contrôler la progéniture et le cycle complet recommence. Le jeu peut ainsi être prolongé indéfiniment.

Le but du jeu est de passer d'une créature simple à une créature complexe en changeant les gènes au moment de la reproduction.

La première reproduction permet au joueur de ne changer qu'un gène seulement. A chaque nouvelle reproduction, un autre gène pourra être changé jusqu'à ce que les huit gènes aient été "déverrouillés" et que le joueur puisse contrôler la créature de son choix.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec une souris et un clavier bien que l'on puisse remplacer la souris par un levier au Port 2 dans la partie principale du jeu.

On sélectionne les icônes en déplaçant l'indicateur de la souris sur l'icône désirée et en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

Les touches curseur du clavier servent durant la partie principale du jeu à changer l'affichage à l'écran.

Le contrôle de la créature peut s'effectuer en utilisant le levier ou en sélectionnant les icônes d'actions du levier avec la souris. Les différents types de créatures possèdent différentes icônes de fonction pour représenter les actions qui leur sont possibles.

Certaines fonctions telles que l'envol de l'oiseau demandent une sélection continue afin de permettre que l'action se termine. Pour d'autres telles que la prise de nourriture ou l'accouplement, le joueur doit placer la créature près d'une nourriture adaptée ou d'un compagnon avant que l'action ne soit sélectionnée.

C'est en expérimentant que vous découvrirez la meilleure façon d'utiliser les différentes fonctions.

Quand la créature du joueur meurt et se décompose dans le sol, la simulation continue jusqu'à ce que l'une des icônes têtes de mort soit sélectionnée.

## ECRAN DE MENU — STATUT & AFFICHAGE

L'écran de menu s'affiche chaque fois qu'un nouveau jeu commence.

ICONE AIDE — Affiche les fonctions du clavier.

ICONE MOND — Crée le monde et débute le jeu. (Attention: la création du monde et de sa population retardera de quelques minutes le commencement du jeu).

ICON MUSIQUE — Sélectionne la musique.

ICON KLAVER — Sélectionne les effets sonores.

## ECRAN DE JEU

La moitié supérieure de l'écran affiche une vue de la créature du joueur. Cette vue peut être modifiée en utilisant les touches suivantes.

FLECHE HAUT — Montre une vue de la créature en plan rapproché.

FLECHE BAS — Montre une vue de la créature d'un endroit plus éloigné.

FLECHE GAUCHE — Déplace la vue vers la gauche

FLECH DROITE — Déplace la vue vers la droite.

F1 — Déplace la vue vers le haut

F2 — Déplace la vue vers le bas

DEL — Fait pivoter l'angle de vue sur l'arrière de la créature.

Ces touches peuvent être utilisées pour observer la créature du joueur sous différents angles et perspectives et pour repérer d'autres créatures qui ne sont pas directement en vue.

La moitié inférieure de l'écran de jeu affiche de gauche à droite:

RADAR — indique la proximité d'autres créatures

INDICATEUR DE CLIMAT — indique les conditions météorologiques du moment

FONCTION LEVIER — indique les actions possibles avec le levier.

LEVIER + FEU — indique les actions possibles avec levier + feu (Attention: les icônes de fonctions levier peuvent également être sélectionnées avec la souris).

ICONE NOURRITURE — Cette icône vous envoie à la recherche de nourriture

ICON REPRODUCTION — Cette icône ne s'affiche que lorsque vous avez atteint la taille adulte. Quand vous avez choisi votre compagnon et que vous vous trouvez proche de lui, reproduisez-vous en appuyant sur le bouton de la souris.

DURÉE DE VIE/ÂGE — La hauteur de la tête de mort indique la durée de vie normale. La hauteur de la flamme indique la durée de vie utilisée. Le rythme auquel la flamme brûle indique la quantité de travail effectuée.

Si les flammes atteignent la tête de mort, la créature est morte et le jeu terminé.

INDICATOR DE CODE GENETIQUE — Indique graphiquement et en lettres grecques le code génétique de la créature.

## ECRAN DE CREATION DU GENE

Quand la créature du joueur se reproduit, l'écran principal est remplacé par l'écran de création du gène. Cet affichage est une version agrandie de l'indicateur de code génétique qui se trouve au bas de l'écran de jeu, trois vues différentes de la progéniture, une case d'information et différentes icônes. La fonction de l'écran de création du gène est de permettre au joueur de sélectionner une nouvelle créature en changeant le code génétique.

Le comportement et l'apparence des organismes de ECO sont contrôlés par huit gènes. Certains de ces gènes contrôlent des aspects subtils de l'apparence de ces créatures tandis que d'autres (gènes, plus importants), contrôlent des différences spectaculaires entre les espèces. Il y a des phénomènes complexes d'interaction et d'influence entre la plus grande partie des gènes.

Le nombre de gènes pouvant être modifiés est fonction du nombre de reproductions s'étant produites depuis le début du jeu. Les gènes qui peuvent être changés sont indiqués par le symbole d'une petite dé. Chaque fois que le joueur entre sur l'écran de changement du gène, il peut "déverrouiller" un autre gène en le sélectionnant avec la souris. Les joueurs plus expérimentés sauront choisir les gènes qui permettent de suivre la voie d'évolution la plus rapide vers des créatures plus complexes.

Pour changer un gène vous devez diriger sur lui le curseur de la souris, pousser et maintenir appuyé le bouton gauche de la souris, entraîner le gène dans une nouvelle position et relâcher le bouton. La lettre grecque située à la gauche du gène indique sa position exacte. Il existe un autre façon de changer les gènes qui consiste à sélectionner l'icône dé, ceci permet de placer au hasard n'importe lequel des gènes déverrouillés. L'icône de sorte située en bas et à gauche de l'écran vous permet de revenir à l'écran de jeu avec une vue de la jeune créature qui vient de naître.

## ECO

ECO est un jeu complexe et intrigant. Familiarisez-vous avec l'option de changement au hasard du gène (icône dé) et observez les effets des différentes permutations de gène, certains gènes sont plus utiles que d'autres. Mais servez-vous aussi de votre bon sens ... pensez aux dangers présents dans ce monde primitif et à la façon d'en triompher. Quand vous êtes petit, essayez de ne pas être écrasé par de plus grosses créatures mais surtout, évitez de servir de repas à quelqu'un d'autre!

ECO — Le jeu de la vie.

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Ce programme passe sur les ordinateurs Commodore Amiga 500 et 1000.

## GENERIQUE

Jeu conçu par Denton Designs Ltd.

Programme et graphique 3D — Colin

Toute autre graphique — Stoo

Musique et effets sonores — Fred

Produit par D.C. Ward

©1988 Ocean Software Limited

# ECO

ECO possède un atterrabilisant, nouveau concept de jeu. Tu te trouves au milieu de la plus haute lutte pour la survie ... le combat de l'évolution.

La simulation d'une écosphère en fantaisie tridimensionnelle vectorielle te présente toutes les variables de l'existence et te défie d'évoluer, de t'adapter et de te transformer en une forme de vie qui a plus de chances de survivre.

Apprends à générer, en te reproduisant, une progéniture plus capable et utilise toutes les ressources dont tu disposes car dans ce monde primitif, seul le plus fort et le plus malin domine.

ECO ... un jeu de survie

## LADEN

### AMIGA 500

Insérez la disquette ECO dans le lecteur A et allume le ordinateur. Le programme se chargera et commencera ensuite automatiquement.

### AMIGA 1000

Insérez la disquette de système. Quand apparaît l'illustration de la disquette d'activités, insérez la disquette d'ECO. Le programme se chargera et commencera ensuite automatiquement.

## DAS SPIEL

ECO est une tridimensionnelle simulation vectorielle d'un monde peuplé d'un grand nombre d'organismes différents allant de la simple vie végétale jusqu'à une race d'humanoïdes complexes. L'apparence et le comportement d'un organisme sont déterminés par un code génétique.

À la début du jeu, l'ordinateur sélectionnera au hasard un monde parmi une série de planètes; le peuplement, les conditions climatiques et autres éléments seront différents pour chacune d'entre elles. Au début du jeu, le joueur contrôle les actions d'un simple insecte au moyen du levier et/ou de la souris.

La première tâche du joueur est de trouver de la nourriture pour sa créature afin de lui donner l'énergie qui lui permettra de grossir et de devenir adulte.

Tout en recherchant la nourriture, le joueur doit constamment rester en alerte, prêt à prendre la fuite à l'approche d'un prédateur.

Si la créature du joueur meurt de faim ou de vieillesse ou si elle est dévorée par un prédateur, le jeu est alors terminé: un compte-rendu et une appréciation sur la performance du joueur sont affichés à titre d'analyse rétrospective.

Quand la créature atteint l'âge adulte, elle peut trouver un compagnon et se reproduire, générant ainsi une créature nouvelle mais différente qui sera sa progéniture. Le joueur commence alors à contrôler la progéniture et le cycle complet recommence. Le jeu peut ainsi être prolongé indéfiniment.

Le but du jeu est de passer d'une créature simple à une créature complexe en changeant les gènes au moment de la reproduction.

Bei der ersten Vermehrung kann nur ein einzelnes Gen verändert werden. Bei jeder weiteren Fortpflanzung kann ein weiteres Gen abgewandelt werden, bis alle acht Gene "aufgeschlossen" sind und Du sodann jedes beliebige Lebewesen steuern kannst.

## STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Maus und Tastatur gesteuert, obwohl in Teil 1 anstelle der Maus im Hauptabschnitt des Spiels ein Joystick benutzt werden kann.

Ikonen werden durch Platzierung des Maus-Pointers auf die entsprechenden Ikonen und Drücken der linken Maus-Taste angewählt.

Die Cursor-Tasten der Tastatur werden im Hauptteil des Spiels zur Abänderung des gezeigten Bildausschnittes auf dem Bildschirm benutzt.

Die Bewegungen des Lebewesens können mittels Joystick oder durch Anwählen der Joystick Action-Ikone mittels der Maus gesteuert werden. Unterschiedliche Lebewesen haben unterschiedliche Funktions-Ikonen, die die Handlungen, die ein Lebewesen ausführen kann, darstellen. Einige Funktionen, wie z.B. das Hochfliegen eines Vogels, erfordern eine anhaltende Selektion, bis die Bewegung/Aktion abgeschlossen ist. Bei anderen Handlungen, wie z.B. Essen oder Paarung, muß das Lebewesen von Dir zunächst in der Nähe von Nahrungsmitteln bzw. einem Partner platziert werden, bevor die Handlung angewählt wird.

Am besten experimentierst Du eine Weile, um die Anwendungs- und Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Funktions-Ikonen zu entdecken und kennenzulernen.

Wenn das Lebewesen stirbt und auf dem Boden verrottet, wird mit der Simulation solange fortgefahren, bis die Schädel-Ikone angewählt wird.

## MENÜANZEIGE — STATUS & ANZEIGE

Die Menüanzeige erscheint bei jedem neuen Spielbeginn.

HILFE-IKONE — zeigt die Funktionen der Tasten an.

WELT-IKONE — Kreation der Planetenwelt und Spielbeginn

(Anmerkung: Die Kreation der Welt und ihrer Population dauert eine kurze Zeit, bevor das Spiel beginnt.)

MUSIK-IKONE — Wählt musik

TON-IKONE — Wählt geräuscheffekte

## BILDSCHIRMBILD WÄHREND DES SPIELS

Auf der oberen Bildschirmhälfte ist das Lebewesen vom Spieler zu sehen. Dieses Bild kann mit den folgenden Tasten.

AUFWÄRTSPFEIL — nphere Einstellung der Ansicht des Lebewesens

ABWÄRTSPFEIL — weiter entfernte Einstellung der Ansicht des Lebewesens

LINKSPFEIL — Schwenken der Bildeinstellung nach links

RECHTSPFEIL — Schwenken der Bildeinstellung nach rechts

F1 — Einstellung der Bildansicht nach oben

F2 — Einstellung der Bildansicht nach unten

DEL — Schwenken des Blickwinkels hinter das Lebewesen

Durch die Benutzung dieser Tasten kannst Du Dir die Kreatur aus verschiedenen Blickwinkeln und Bildperspektiven ansehen und Lebewesen ausfindig machen, die Du ansonsten nicht direkt im Blickfeld sehen würdest.

Auf der unteren Bildschirmhälfte erscheint von links nach rechts:

RADAR — gibt Entfernung zu anderen Lebewesen an.

KLIMAAANZEIGER — gibt aktuellen Stand der Wetterverhältnisse an.

JOYSTICK FUNKTION — gibt Handlungen, die mit dem Joystick ausgeführt werden können, an.

JOYSTICK + FIRE — gibt Handlungen, die mit dem Joystick + Fire ausgeführt werden können, an. (Anmerkung: Die Joystick-Funktions-Ikone kann ebenfalls mit der Maus angewählt werden.)

NAHRUNGSMITTEL — Diese Ikone schickt Dich auf Nahrungsmittelsuche.

FORTPFLANZUNG — Diese Ikone erscheint nur, wenn die Kreatur voll ausgewachsen ist.

Sobald sich Dein Lebewesen einen Partner aussucht hat und sich in seiner Nphe befindet, muß Du die Maus betätigen, damit sich die beiden paaren und vermehren können.

LEBENSERWARTUNG/ALTER — Die Schpelgröße zeigt an, wie hoch die erwartete Lebensdauer ist. Die Flammenhöhe zeigt die bereits gelebte Zeitspanne der Lebensdauer an.

Die Flammenstärke gibt Auskunft über das Ausmaß der gegenwärtig geleisteten Arbeit. Kommt der Schädel mit der Flamme in Berührung, stirbt die Kreatur, und das Spiel ist aus.

ANZEIGER DES GENCODES — zeigt grafisch und in griechischen Buchstaben den genetischen Code des Lebewesens an.

## GENDESIGNERBILDANZEIGE

Wenn sich das Lebewesen eines Spielers fortpflanzt, erscheint anstelle des Hauptbildschirmbildes das Gendesignerbild auf dem in Großaufnahme der Gencode-Anzeiger zu sehen ist, der sich auf der unteren Bildschirmhälfte befindet. Eheso wie drei verschiedene Ansichten des Nachkommings, eine Informationsbox und mehrere Ikonen. Das Gendesignerbild dient für Dich als Spieler dazu, durch Änderung des genetischen Codes eine neue Kreatur zu erschaffen.

Das Aussehen und Verhalten eines Organismus im ECO Spiel ist durch 8 Gene festgelegt. Einige Gene sind für feine Aspekte hinsichtlich des Aussehens eines Lebewesens verantwortlich, andere (wichtigere Gene) bestimmen dagegen die drastischen Unterschiede, die zwischen verschiedenen Arten bestehen. Viele der Gene interagieren und beeinflussen sich gegenseitig auf komplexe Art und Weise.

Die Anzahl der Gene, die geändert werden kann, hängt davon ab, wie oft eine Vermehrung seit Spielbeginn erfolgt ist.

Die Gene, die geändert werden können, werden durch ein kleines Schüsselsymbol angezeigt. Jedesmal, wenn Du auf das Gendesignerbildschirmbild gehst, kannst Du ein weiteres Gen "aufschließen." indem Du es mit der Maus anwählst.

Als erfahrener Spieler wirst Du in der Lage sein, diejenigen Gene auszuwählen, die Dein Lebewesen auf dem schnellsten Weg des Evolutionsprozesses zu einem hochentwickelten Lebewesen werden lassen.

Um ein Gen zu ändern, mußt der Maus Cursor auf das Gen zeigen, und Du mußt dann die linke Maus-Taste drücken und heruntergedrückt festhalten, das Gen in die neue Position bringen und die Taste loslassen. Der griechische Buchstabe links vom Gen gibt die exakte Position des Gens an. Die Änderung der Gene kann auch auf andere Weise erfolgen, indem die Würfel-Ikone angewählt und damit willkürlich eines der nicht aufgeschlossenen Gene ausgewählt wird. Mit der Exit-Ikone unten links auf dem Bildschirm wird das Spiel wieder auf das eigentliche Spielbild umgeschaltet, auf dem nun die neue Kinderkreatur erscheint.

## ECO

ECO ist ein Spiel voller Intrigen und Komplexität.

Experimentiere mit den willkürlich auftretenden Merkmalen (Würfel-Ikone), und untersuche dabei die Auswirkungen von unterschiedlichen Genpermutationen. Einige Gene weisen bessere und brauchbarere Merkmale als andere auf. Folge jedoch auch Deinem gesunden Menschenverstand ... Denke stets an die in der natürlichen Welt lauernden Gefahren und die Wege, wie diese Gefahren gemeistert werden können. Ist Dein Lebewesen sehr klein, paß darauf auf, daß es nicht von größeren Lebewesen zertreten wird und sei v.a. immer auf der Hut, nicht von anderen Kreaturen als Mahl verschlungen zu werden.

ECO — das Spiel des Lebens.

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

Dieses Programm kann auf einem Commodore Amiga 500 oder 1000.

## HERSTELLER

Spieldesign: Denton Designs Ltd.

Programmierung und grafische Vektordarstellung: Colin

Alle anderen grafischen Darstellungen: Stoo

Musik und Soundeffekte: Fred

Produktion: D.C. Ward

©1988 Ocean Design