

P E E R I H E E L I O N

Deutsch



PSYCHOSIS

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind.

Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.

Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.

- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
 - Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
 - Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

INHALT

AMIGA-LADEANLEITUNG

3. TEIL 1

Perihelion – Die Geschichte

13. TEIL 2

Zaubersprüche

A: Verzeichnis der Zauberrunen

B: Arten von Zaubersprüchen

23. TEIL 3

PERICLOPAEDIA

29. TEIL 4

Der Hauptbildschirm

A: Legende zum Hauptbildschirm

B: Formatieren einer Archivdiskette

C: Erstellen einer neuen Figur

35. TEIL 5

Der Ausrüstungsbildschirm

A: Legende zum Ausrüstungsbildschirm

B: Bewegen von Ausrüstungsgegenständen

C: Gegenstände ablegen

41. TEIL 6

PSI-Kräfte-Bildschirm

A: Legende zu den Psi-Kräften

B: CREATING A SPELL

C: Zauberspruch-Informationen

D: Zaubersprüche und Figuren

E: Zaubersprüche und geistige Energien

F: Zaubersprüche und geistige Klassen

47. TEIL 7

Der Kartenbildschirm

A: Legende zur Karte

B: Steuerung

C: Eine Gegend/einen Ort betreten

51. TEIL 8

Der Bewegungsbildschirm

A: Legende zum Bewegungsbildschirm

B: Sich in der Welt umherbewegen

C: Interessante Objekte

55. TEIL 9

Netzwerkbildschirm

A: Legende zum Netzwerkbildschirm

B: Hilfe!

C: ANALYSE & SCAN

D: Gespräche

E: Anmelden

F: Ein kleiner Hinweis

59. TEIL 10

Kampfbildschirm

A: Legende zum Kampfbildschirm

B: Die Kampfsequenz

C: Zielen

D: Angriff!

E: Ausrüstung ändern

F: Wirkungen nach dem Abschluß einer Runde

G: Verbinden eines Verwundeten

H: Statistik und Erfahrung

I: Stellungen und Deckung

J: Laden einer Waffe

AMIGA-LADEANLEITUNG

1. Diskette Nr. 1 in das interne und die übrigen Disketten (2, 3 & 4) in das oder die externen Laufwerke einschieben.
2. Amiga einschalten.
3. Einführung und Spiel werden geladen. Legen Sie die weiteren Disketten ein, wenn das Programm Sie dazu auffordert.

1

2

3

4

5

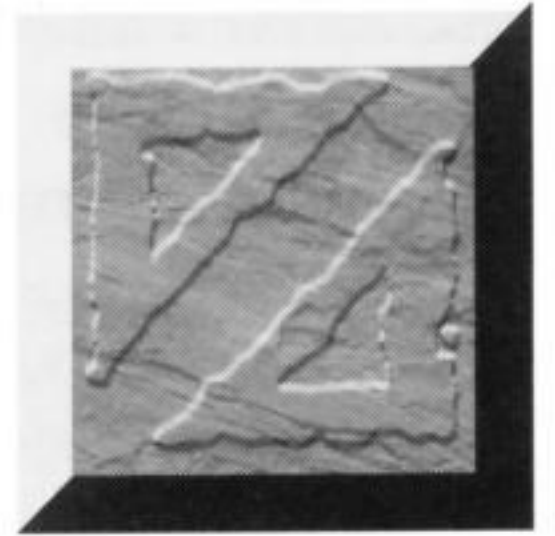
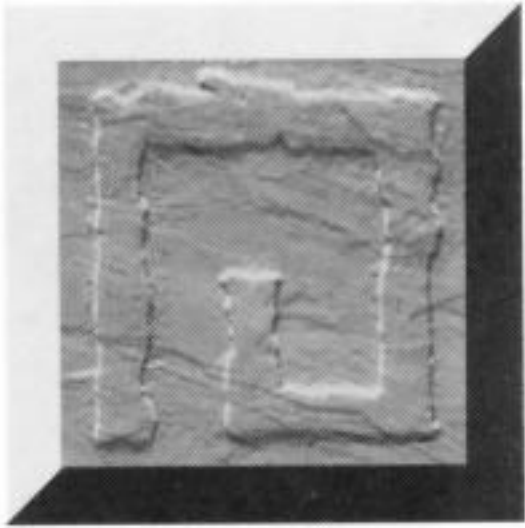
6

7

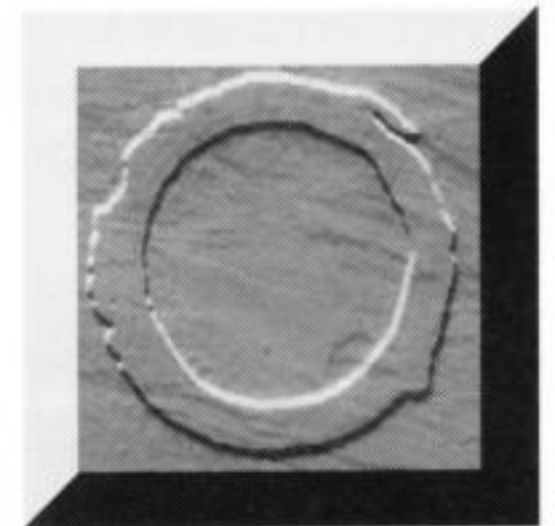
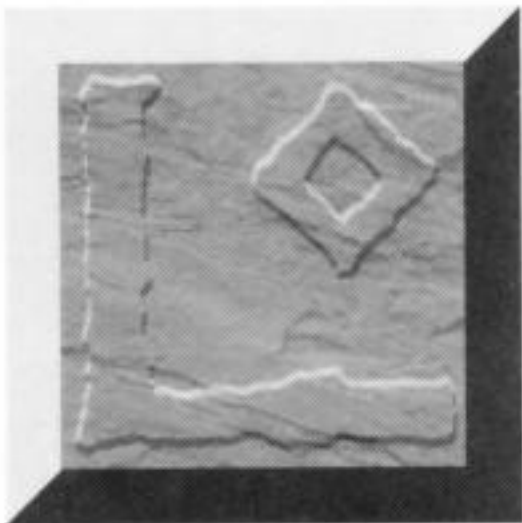
8

9

10



PERIHELION DIE GESCHICHTE



PERIHELION

EIN BEOBACHTER IN DER GEGEND HINTER DEM TAL

Das Daynoor-Tor bildete die absolute Grenze zwischen dem Institut und der Wüste. Auf der einen Seite lag die Stadt mit ihren niedrigen, von Mauern umgebenen und großzügig verstreuten Villen; auf der anderen Seite der Stadtgrenze dehnte sich eine riesige Wüstenlandschaft aus. Nichts durchbrach diese Einöde, außer der "Bahn", einer breiten, gepflasterten Straße, welche sich langsam nach oben wand, hinauf zum Rand des Kessels, der Silhu umgab.

Die Hitze war unerträglich, kochend. Trotz des spürbaren Temperaturunterschieds zwischen Tag und Nacht war es dennoch auch nachts unglaublich heiß. Denn obwohl das große glühende Auge der Sonne am Firmament nicht mehr zu sehen war, so gaben die orangefarbenen Sanddünen die gespeicherte Hitze wie glühende Öfen ab. Ein starker Wind blies, und Finian hatte beobachtet, daß sich mit der Dämmerung und dem Einfall der Dunkelheit die Windrichtung änderte, nämlich vom glühenden Herzen des Kontinents in Richtung Meer. Selbst dies schien keinen Unterschied zu machen. Der Wind vom Festland und der Meerwind brachten gleichermaßen drückend-trockene, unbarmherzige Luft.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Weshalb das Psyonische Ausbildungsinstitut ausgerechnet in einer so gottverlassenen Gegend angesiedelt worden war, hatte Finian nie ganz begreifen können. Doch das war nicht ganz richtig: Er wußte es sehr wohl, nur wollte er es nicht akzeptieren. Einer der ersten – und wichtigsten – Grundsätze, die er während seiner Lehre als Bionekronen-Psyoniker verinnerlichen mußte, war der, daß Unbehagen auf materieller Ebene nichts mit der inneren Kontrolle der psyonischen Kräfte zu tun hatte. Geist und Körper zu trennen und den Geist als den Mittelpunkt aller Handlungen zu sehen, war das erklärte Ziel. Für Finians Fortschritt war es in der Tat unabdingbar, zu lernen, körperliches Unbehagen schlichtweg zu ignorieren.

Er bemühte sich, die Wüste lieben zu lernen. Er versuchte, Wörter wie "öde", "einsam" und "abstoßend" aus seinem Wortschatz zu streichen, so wie man einem wilden Tier die Hörner absägt, die Landschaft als beruhigend und tröstend zu erleben, zwang sich, den bloßliegenden, zerfurchten Felsschichten und den riesigen schwarzen Schlammgruben der ausgetrockneten Buchten eine gute Seite abzugewinnen. Er versuchte, Entzücken zu finden an den kleinen nächtlichen Nagetieren, die gelegentlich an ihm vorbeihuschten. Je tiefer die Nacht sich herabsenkte, desto mehr verblaßte der Haß gegen die Wüste in ihm, ja er wurde ihr gegenüber gleichgültig-neutral, und schließlich war er selbst überzeugt, daß ihr eine gewisse Schönheit anhaftete.



Er zog sich zurück vom Fenster seiner Zelle, legte sich auf sein einfaches Bett und allmählich verdrängte er die Wüste aus seinen Gedanken. Er verfiel in eine tiefe Meditation – Schlaf war zur Zeit der Mannis nicht erlaubt. Finian versank in seine eigene Gedankenwelt, durchforschte die Ecken seines Verstandes, immer auf der Suche nach psyonischen Erschütterungen, die er später für seine Zauberei verwenden würde.

Er stand in der Wüste im Zentrum einer flachen Sandmulde, ein aufrechtes, bleiches Licht dieser riesigen gelben Ausdehnung. Noch nie hatte sich Finian dem Himmel gegenüber so hilflos ausgesetzt, so nackt, gefühlt. Vor ihm breiteten sich die leicht gewellten Dünen aus, verloren sich in die Weite; rundum erstreckte sich der Horizont wie ein Siegel aus Sand und steinfarbenem Himmel.

Nach einer Weile des Verharrens in dieser anonymen, starren Zeitlosigkeit, die genausogut einen kurzen Augenblick wie viele Jahre hätte daern können, brach der Horizont mit einem gewaltigen Reiß auseinander. Unter dem Dröhnen eines sich entladenden Gewitters erschien ein dunkles Objekt über dem Rand, der die äußerste Grenze von Finians Gesichtskreis bildete. Es stieg empor, wuchs in die Höhe, bis sein Schatten auf Finian fiel, der auf dem Grund der Mulde stand. Die Wirkung dieses Schattens war plötzlich und erschütterte Finian bis in die Knochen.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Die wuchtige Masse des Ungetüms zeichnete sich deutlich gegen den Himmel ab, als es einen Moment lang am Rand der Mulde einzuhalten schien. Es war eine Kraft ... Energie ... etwas irgendwie "Ungereimtes". Und es bewegte sich. Finian mußte nach Luft schnappen, als es vorwärts taumelte und dabei rötlich gefärbten Sand zurückließ. Finian erstarrte in seinem schrecklichen Pfad, als das Ungetüm weiterstapfte, unergründlich, unaufhaltsam wie die Mühlsteine der Hölle.

Nun ragte es direkt über ihm in die Höhe. Sein Gewicht löste unter Finians Füßen eine Art Erdrutsch aus, so daß er unbeholfen stolperte. Als er sein Gleichgewicht wiedererlangte, hatte ihn das Ungetüm eingeholt. Finian starrte vor sich hin, stumm und erschrocken. Ein grauer Schatten zog an seinen Augen vorüber, ein grauer Schatten mit einem blinkenden Kern, der die schwarze Silhouette von innen her erleuchtete. Es kam ihm vor wie eine Festung, eine Burg, die ihn mit einem Blitz kalter Furcht darniedergestreckt hatte.

Das Ungetüm packte Finian und schüttelte ihn in der Art, wie ein Hund, der einer Ratte das Genick bricht. Dann bewegte es sich weiter und warf ihn hoch in die Luft. Zappelnd trieb er himmelwärts, während der Erdboden unter ihm sich wie die Wogen eines grünen Meeres unter seinem Kopfe drehten. Der Wind, den das Ungetüm bei seinem Weitermarsch hinterließ umgab ihn wie ein Strudel und die schiere Kraft ließ das Blut in seinen Ohren rauschen.



Doch selbst als er sich dem Gipfel des Energiefeldes näherte, verließ die Kraft seinen Körper und er merkte, wie er zu fallen begann. Der Boden schien sich ihm sprunghaft zu nähern, und schließlich prallten Finian und der gelbe Sand zusammen, mit einem Krach, der tönte wie die Trompeten des Letzten Gerichts. Finian stak in den Dünen, und der Wind und das Licht und die Musik erloschen wie die Flamme einer Kerze.

Da ertönte eine Stimme. Sie sprach Finian an. "Ich weiß, wo Du bist. Du kannst nicht weglaufen. Verhalte Dich still. Laß es geschehen. Ich komme."

"Nein!" glaubte Finian zu schreien, doch sein Mund war voller Sand.
"Laß mich in Ruhe!"

"Laß es geschehen. Es ist Zeit."

"Nein!" Finian versuchte sich zu befreien, doch das Gewicht von Sandablagerungen aus Tausenden von Jahren lastete auf ihm.

"Es ist Zeit ..." Noch als sein letzter Aufschrei durch die Zelle hallte, beugte sich Hessian, Finians Psy-Lehrer mit einem Ausdruck der ernsthaften Besorgnis über ihn.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

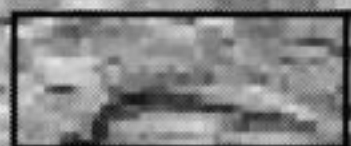
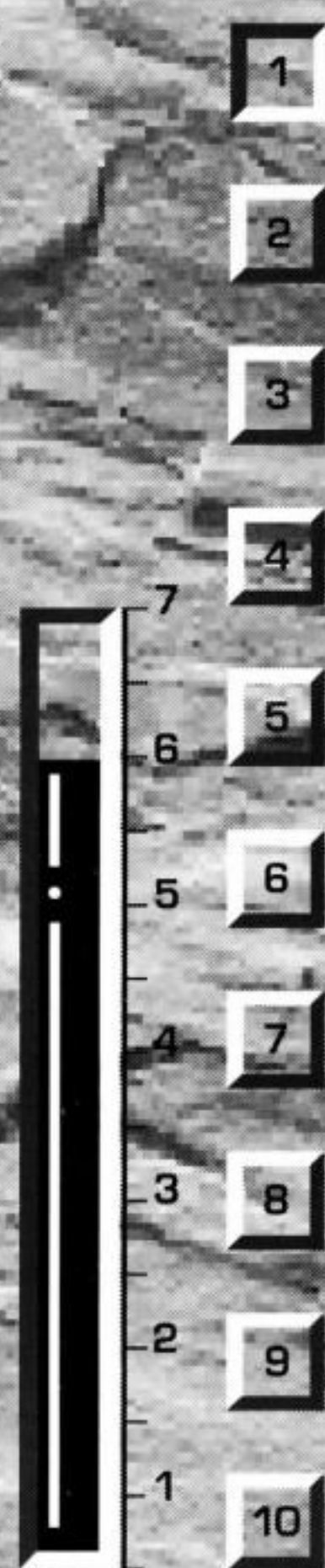
10

“...und dann wachte ich auf,” schloß Finian. Im ganzen Raum mit seinen zerfurchten steinernen Wänden und der hohen Decke, in den Nischen und auf dem Boden, loderten Flammen aus Öllachen auf. Hunderte solcher Fackeln, jede mit einem schwimmenden Docht, der aussah wie ein schlanker weißer Wurm, erleuchteten die Höhle mit einem Licht, das den hellen Tag in den Schatten stellte. Doch trotz der Wärme, die von den Kerzen ausging und trotz der Mittagssonne, die draußen glühte, blieb der Raum kühl. In der Mitte saßen vier Gestalten: Der Psyonische Rat, schweigend, in Gedanken versunken, dachte über die Worte des Lehrlings nach. Bionekronen, ob Lehrlinge oder Gesellen, die wahre psionische Kräfte anzapfen konnten und Visionen hatten, wie dies offenbar bei Finian der Fall war, konnten nicht einfach ignoriert werden. Leistor Numchika, der Meister des Instituts, starrte in die Flamme einer Kerze vor ihm. Er brach das Schweigen als erster. “Rex Helion 27 muß davon Kunde bekommen.”



Die sechs Rohre lagen nebeneinander vor einer amorphen Konsole von Druckschiebern und Hitzekontaktknöpfen. Die angelaufene Formoglasscheibe der Sichtluke konnte die schwarzen, versiegelten Behälter nicht gänzlich verbergen, die ruhig und friedlich im Innern lagen. Auf einer Metallplatte über den Rohren war zu lesen "Projekt Erwachen". Eine eher überflüssige Ankündigung, dachte Rex, angesichts der wenigen Zeugen, die daran teilhaben würden.

Es war eine grauenvolle Aufgabe. Sechs ungeborene Seelen waren ausgewählt worden für ein Ereignis, das möglicherweise niemals eintreten würde. Sechs Ungeborene, um die Welt vor ... dem Ungeborenen zu schützen. Seltsam. Hier war Rex Helion, Kaiser von Perihelion, besessen von dem Ziel, die Welt vor Etwas zu beschützen, das, soweit er es beurteilen konnte, nicht einmal mit Sicherheit existierte, mit Hilfe von sechs Menschen, die ebensowenig existierten. Gleichwohl war es eine grauenvolle Aufgabe. Was ihm bevorstand, war das Ergebnis der Arbeit von Wissenschaftlern, Psyonikern und Mittlern. Die Versicherung für den Fall einer Infiltration durch den Ungeborenen von den Existenzebenen aus in die Welt, seine Welt.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Und all dies ging zurück auf die Prophezeiungen, die einem jungen Lehrling am Psyonischen Institut verkündet worden waren. Töricht und voreilig? Sicherlich nicht, denn Rex hatte gelernt, auf das Institut zu hören, selbst wenn er nicht mit allem einverstanden war, was dort vor sich ging. Selbst wenn die Bedrohung einer dem Wahnsinn verfallenen Gottheit sich niemals erfüllen würde, so war es dennoch besser, die notwendigen Vorkehrungen zu treffen. Man brauchte nur an Gornakar zu denken. Ein kalter Schauer überlief Rex bei diesem Gedanken, und er wandte seine Aufmerksamkeit wieder den Rohren zu.

“Nun”, dachte er, “Ich bete, daß diese Sechs niemals aufzuwachen brauchen.

Möge ihr Schlaf von langer Dauer sein.”





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

7

6

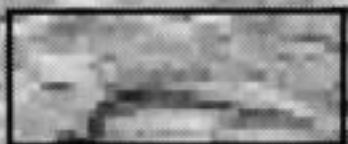
5

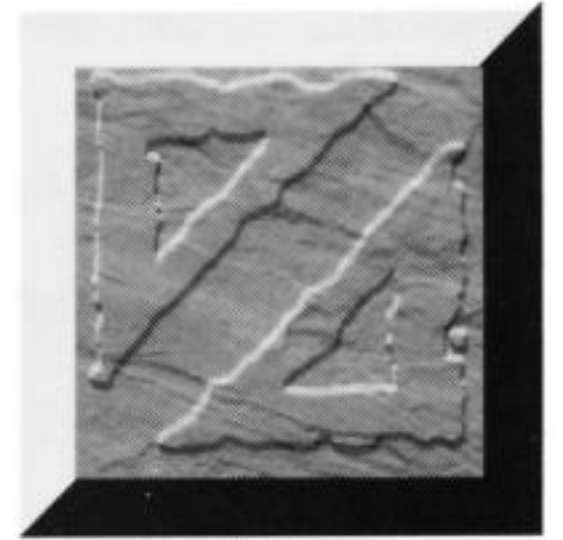
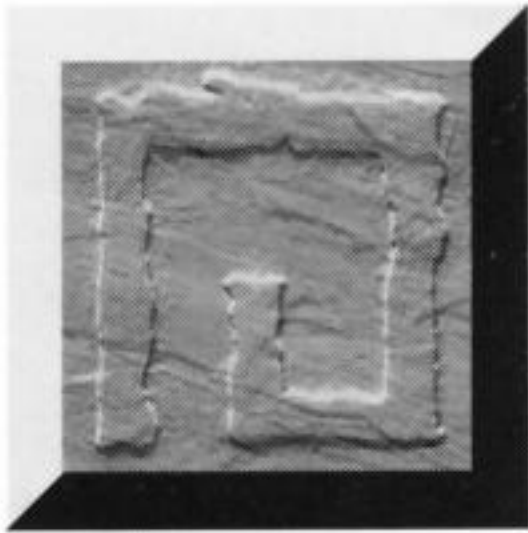
4

3

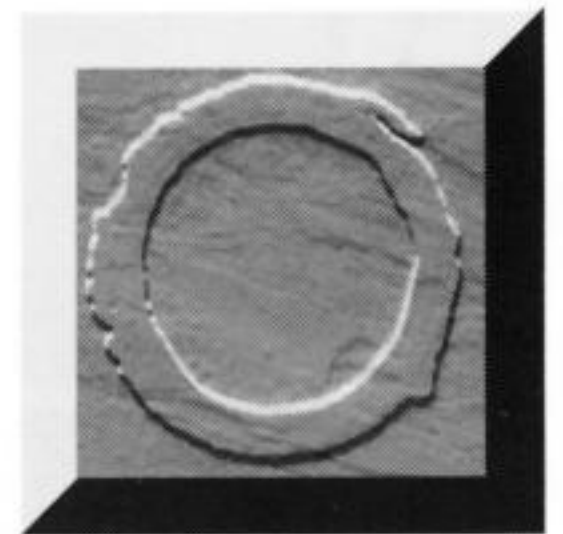
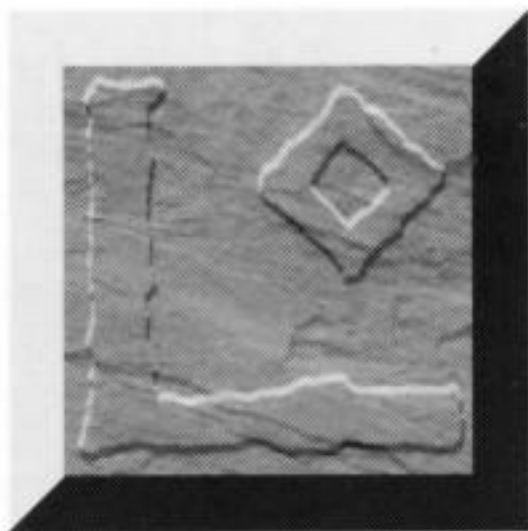
2

1





DIE ZAUBERSPRUCHE



DIE ZAUBERSPRUCHE

A: VERZEICHNIS DER ZAUBERRUNEN



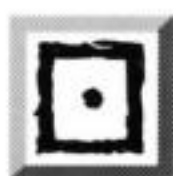
Neugierde



Zorn



Friede



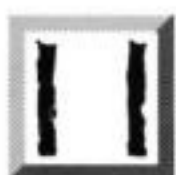
Abscheu



Ergebenheit



Kummer



Entzücken



Besorgnis



Ruhe



Liebe



Leiden



Großzügigkeit

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Zuversicht



Freude



Bescheidenheit



Haß



Neid



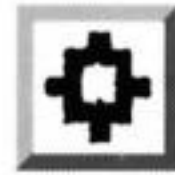
Mißtrauen



Schmerz



Arroganz



Nachsicht



Freundlichkeit



Reue



Zärtlichkeit



Wahrhaftigkeit



Rachsucht





Feindseligkeit



Nüchternheit



Gewissensbisse



Hoffnung



Rohheit



Verzweiflung



Gemeinheit



Furcht



Ekstase



Scham



Tapferkeit



Benommenheit



Stolz



Enttäuschung



7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B: ARTEN VON ZAUBERSPUCHEN

ENERGIEMANIFESTATION

SÄUREHALTIGER DAMPF

ALPHAKATHARSIS

GEÄNDERTE SCHWERKRAFT

AURAVERTEILUNG

BETAVERTEILUNGSPUNKT

SCHWARZER FROST

BESENENTLADUNG

ERFORDERLICHE INGERDIENZEN

DESINTERESSE + NACHSICHT +
SCHAM + RUHE

FURCHT + ERGEBENHEIT +
GEWISSENSBISSE + FREUDE

FRIEDE + SCHMERZ

ANGER + SCHMERZ +
BESCHEIDENHEIT

TAPFERKEIT +
WAHRHAFTIGKEIT +
GEMEINHEIT

SCHAM + BENOMMENHEIT

GROSSZÜGIGKEIT +
GEWISSENSBISSE +
ENTZÜCKEN +
ENTTÄUSCHUNG



ENERGIEMANIFESTATION

FROSTIGER DAMPF

DIFFUSER GLANZ

DNA-SIMULATION

SCHWEBENDES SILIKON

ECSTATIC TRANCE

ELEKTROSCHOCK

ÄTHERFLÜSSIGKEIT

FORCIERTE ABLENKUNG

DONNERNDE FEUCHTIGKEIT

ERFORDERLICHE INGERDIENZEN

KUMMER + ROHHEIT + ARROGANZ

TAPFERKEIT + ZUVERSICHT +
KUMMER

GROSSZÜGIGKEIT + SCHMERZ +
WAHRHAFTIGKEIT + GEMEINHEIT

FREUNDLICHKEIT + ERGEBENHEIT +
SCHMERZ

TAPFERKEIT + ARROGANZ

FEINDSELIGKEIT + MISSTRAUEN +
RUHE

HASS + NACHSICHT + NEID +
TAPFERKEIT

STOLZ + ZÄRTLICHKEIT +
BESCHEIDENHEIT

NEUGIERDE + DESINTERESSE + HASS
+ ENTTÄUSCHUNG

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

ENERGIEMANIFESTATION**ERFORDERLICHE INGREDIENZEN**

2

GLÜHENDES PLASMA

LIEBE + VERZWEIFLUNG +
FREUNDLICHKEIT + NÜCHTERNHEIT

3

HORMONSPRÜHER

ERGEBENHEIT + ZUVERSICHT

4

INFRARESONANZ

NÜCHTERNHEIT + ENTTÄUSCHUNG

5

INNERER SCHATTEN

NEUGIERDE + ZÄRTLICHKEIT +
BENOMMENHEIT

6

LEBENSKRAFTENTZUG

GROSSZÜGIGKEIT + ABSCHAU

7

FLÜSSIGES LICHT

ZORN + FURCHT + GEWISSENSBISSE
+ SCHMERZ

8

METALLSCHICHTEN

MISSTRAUEN + BENOMMENHEIT

9

MITTENTURBULENZ

ZORN + KUMMER + BESORGNIS

10

NAPALMAUSBRUCH

ABSCHAU + NÜCHTERNHEIT +
BENOMMENHEITNEURONENÜBERSTEUERUNG SCHMERZ + RUHE +
ENTTÄUSCHUNG

ENERGIEMANIFESTATION

PSION-GEGENGIFT

STRAHLENDES PULVER

ÜBLES GIFT

WIRKLICHKEITSVERSCHIEBUNG

SCHIZOPHRENIE

SEPTISCHE DORNEN

SCHATTENSPEKTRUM

SONNENKORONA

SONISCHE SCHRANKE

ERFORDERLICHE INGREDIENZEN

ZUVERSICHT + SCHMERZ +
ARROGANZ

EKSTASE + FEINDSELIGKEIT

ZUVERSICHT + STOLZ +
BESCHEIDENHEIT

BENOMMENHEIT + BESORGNIS
+ ARROGANZ

GEWISSENSBISSE + ROHHEIT +
RUHE

NEUGIERDE + NACHSICHT +
RACHSUCHT + ABSCHEU

ZORN + GEWISSENSBISSE

ERGEBENHEIT + ABSCHEU

VERZWEIFLUNG + ZUVERSICHT +
ARROGANZ + GEMEINHEIT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

ENERGIEMANIFESTATION

GEISTIGE LEERE

STATISCHE LADUNG

ZEITLICHE LEPRA

URANIUMSPRUNG

WIRBELMORÄNE

ERFORDERLICHE INGREDIENZEN

FRIEDE + RUHE + GEMEINHEIT

KUMMER + ROHHEIT

EKSTASTE + ARROGANZ

LIEBE + HASS + SCHAM + HOFFNUNG

HASS + ZORN + ENTZÜCKEN +
ENTTÄUSCHUNG

2

3

4

5

6

7

8

9

10





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

7

6

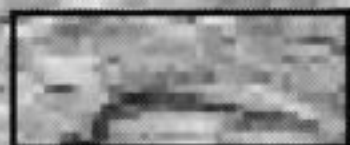
5

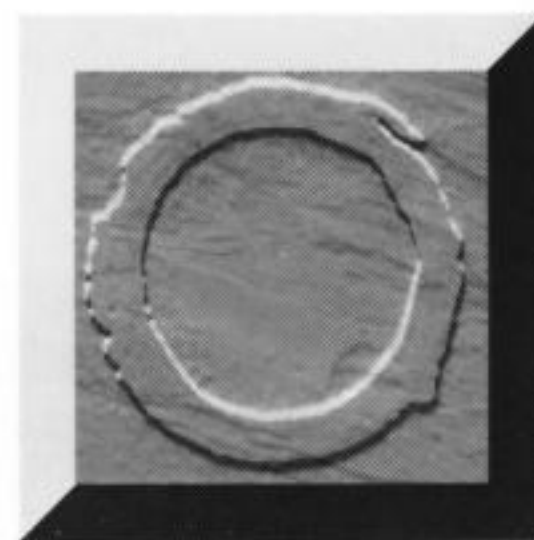
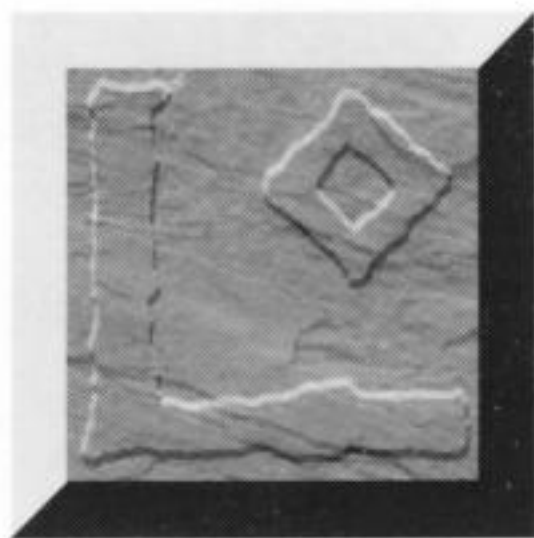
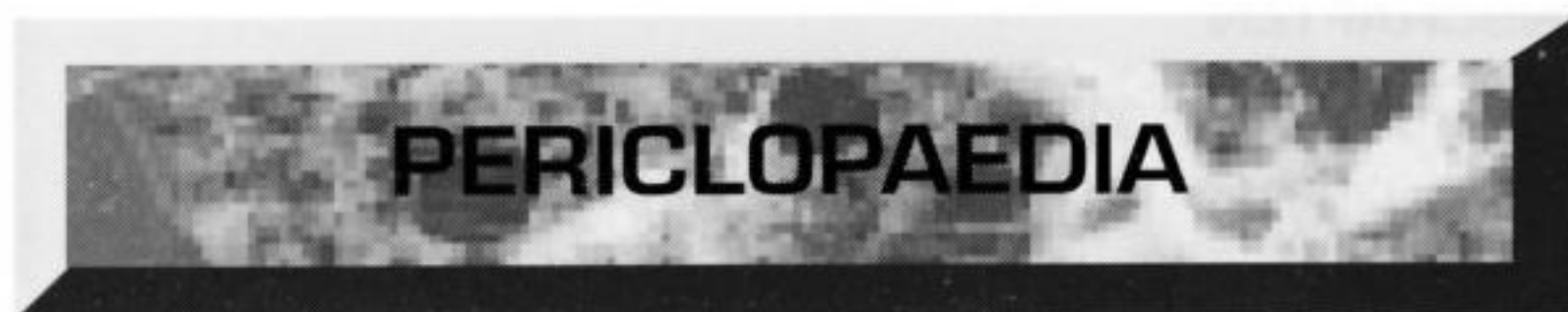
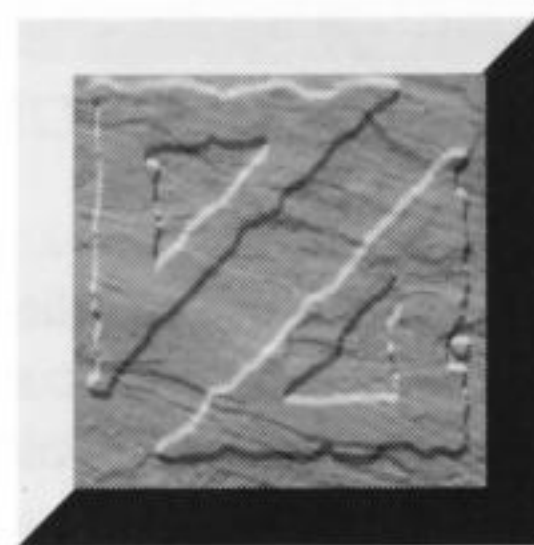
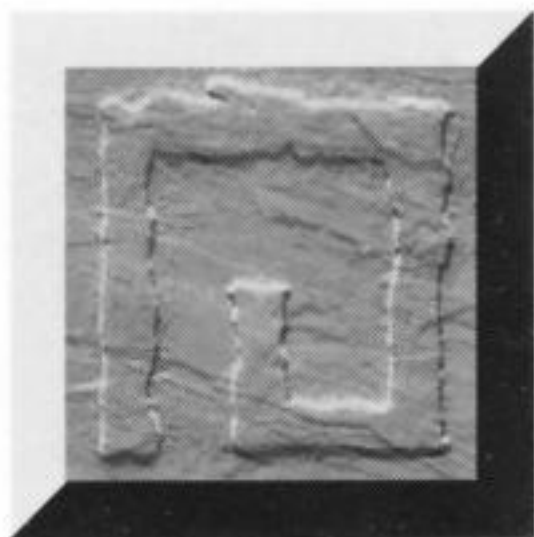
4

3

2

1





PERICLOPEDIA

PERIHELION

Das Zentrum, die Welt, die Zivilisation oder ganz einfach ... Perihelion. Die aktuelle Kultur, die, wie der Name nahelegt, stark sonnenorientiert ist, ist ein Überbleibsel einer alten rein technokratischen Gesellschaft, die in längst vergessener Zeit in einer atomaren Katastrophe verschwand. Das wichtigste Wahrzeichen aus dieser Ära sind die Ruinen der Metropolis der Alten, bekannt unter dem Namen Mittlicht.

NATURWISSENSCHAFTEN

Die am weitesten entwickelten Wissenschaften liegen im Bereich der Genetik. Spezifische, nicht-chirurgische Forschungsbereiche sind: Bionekromantik (Änderung genetischer und molekularer Strukturen durch Einsatz geistiger Energie); Computertechnologien und eine Reihe von Parawissenschaften. Andere Wissensgebiete stammen aus der zum größten Teil vergessenen antiken Kultur; hierzu gehören beispielsweise die beinahe vergessenen Wissenschaften der Atomkraft und Raumfahrt.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

GOTTHEITEN

Hyperintelligente Wesen, die am besten als enorme Ansammlungen lebendiger Energie beschrieben werden können, die im Abgrund von Raum und Zeit angesiedelt sind. In Perihelion sind diese Wesen weder das Zentrum des "Glaubens" noch des "Unglaubens". In der Tat ist die Glaubensfrage gar nicht relevant, weil jeder in Perihelion um ihre Existenz weiß, ja sie "fühlt". Auf emotionaler Ebene reichen ihre Handlungen von sanft bis sadistisch. Jedes göttliche Wesen hat einen Namen: Ivory (Elfenbein), Morphium, ChromePanther, WhisperDance (Flüstertanz), Lavender (Lavendel), Neon, ToxicWaste (Giftstoff), Vitriol, Carnivore (Fleischfresser) und ... der Ungeborene. Es gibt eine Vielzahl von Mittlerorden, bestehend aus Männern und Frauen, die ihr Leben einer bestimmten Gottheit weihen. Der Vorteil bzw. die Belohnung für diesen Dienst besteht darin, daß der Anhänger einer Gottheit einen Teil deren Macht wie seine eigene benutzen kann.

HINWEIS: Diese Nutzbarmachung "göttlicher" Kraft darf nicht verwechselt werden mit dem Einsatz von psyonischer Kraft, welche individuelle geistige Energien voraussetzt.

Eine andere Wirkung, die sich bei den Ordensmitgliedern bemerkbar macht, ist die Modifikation ihrer persönlichen Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Schnelligkeit).



PSI-KRÄFTE

Die Fähigkeit zur Aktivierung von Psi-Kräften bedeutet den Übergang in einen künstlich gesteigerten emotionalen Zustand, der die tiefsten, verborgenen psychischen Fähigkeiten des Geistes auslöst. Meister der Psyonik, Mittler und Eremiten (ein abtrünniger Mittlerorden von Lavender, einer neutralen Gottheit), können durch die willkürliche Aktivierung einer Handvoll Emotionen ganz erstaunliche Wirkungen erzielen, u.a. Formänderungen, Teleportation, Erzeugen von Flammteichen, radioaktive Regenschauer und andere Phänomene.

RASSEN

Perihelion wird von mehreren Rassen bevölkert, von denen die meisten künstlich oder das Ergebnis von Mutationen sind.

Human (Menschliche) - Die älteste Rasse auf Perihelion.

Bionecron - Die Rasse sowie die damit verbundene revolutionäre Wissenschaft der Bionekromantik wurde von einem Wesen namens Neon geschaffen. Diese Gottheit manipulierte einen besonderen Stoff, den die Bionekronen als "organisches Metall" bezeichnen. Von der Erscheinung her in vieler Hinsicht dem Quecksilber verwandt, fühlt sich das organische Metall bei Berührung warm und glatt an, ein bißchen wie menschliche Haut. Die Bionekronen zeichnen sich durch eine

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

starke Körperform aus und ihre Wunden heilen schnell. Jedoch reagieren sie auf die Quelle ihres Entstehens, die Psi-Kräfte, äußerst empfindlich.

Symbions - Eine gemischte, künstliche Rasse, die Brücke zwischen den Menschen und den Bionekronen. Sie verfügen über eine gewisse Fähigkeit, in die Zukunft zu schauen. Allerdings sind sie nicht zur Reproduktion fähig; ein Umstand, der sie offenbar zu einer Rasse ohne Zukunft macht.

Cyberner - Die Cyberner sind das Ergebnis eines Experiments, bei dem kybernetisches DNA-Material mit menschlichen Elementen kombiniert wurde. Sie verfügen über starke Körperkräfte, doch mangelt es ihnen an geistigen Fähigkeiten.

Khymeras - Diese Rasse ist ein Produkt der Wissenschaft zur Zeit der Bionekronenkriege, als die Bionekronen ihre überragenden Fähigkeiten gegen die Menschen einsetzten und sich zur herrschenden Rasse des Planeten erklärten. Man unterscheidet drei verschiedene Typen von Khymeras: Insektoide, Reptilien und Katzenartige. Ihre Erfinder beabsichtigten, einige der beim Menschen nicht oder spärlich ausgebildeten Fähigkeiten auf diese Weise zu verbessern. Zu den bemerkenswerten Merkmalen der Khymeras gehören: ausgezeichnete



Reflexe, Nachtsicht, hypnotischer Blick, natürliche Panzerung, aktiver sechster Sinn und kontrollierbare Körpertemperatur.

Monster - Wesen aus dem unterdimensionalen Raum, welche sich jeglicher Klassifizierung entziehen. Stärker als die Monster, die ihre Heimat auf dem Planeten selbst haben.

1

2

3

4

5

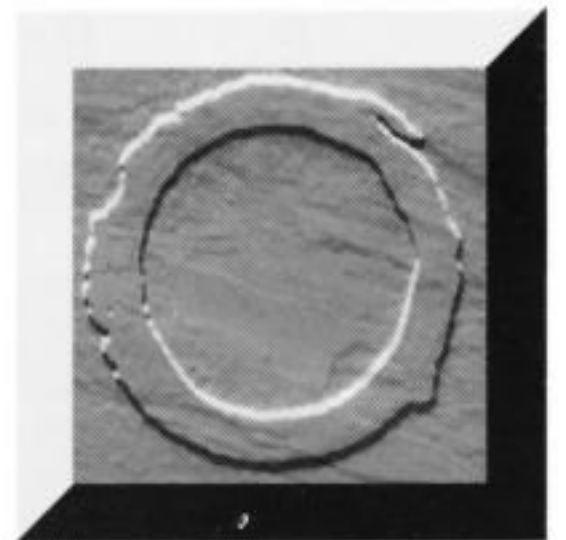
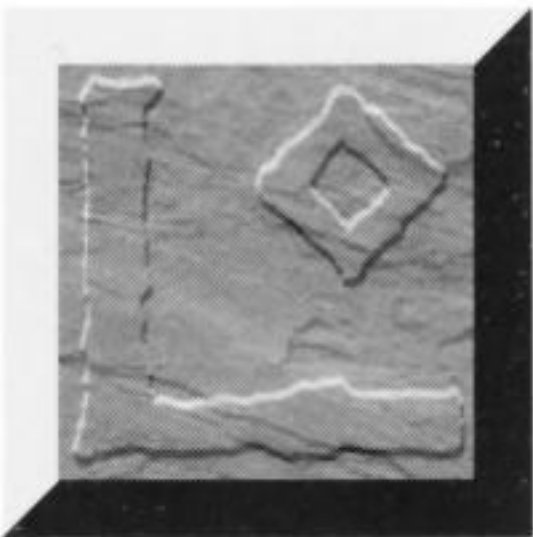
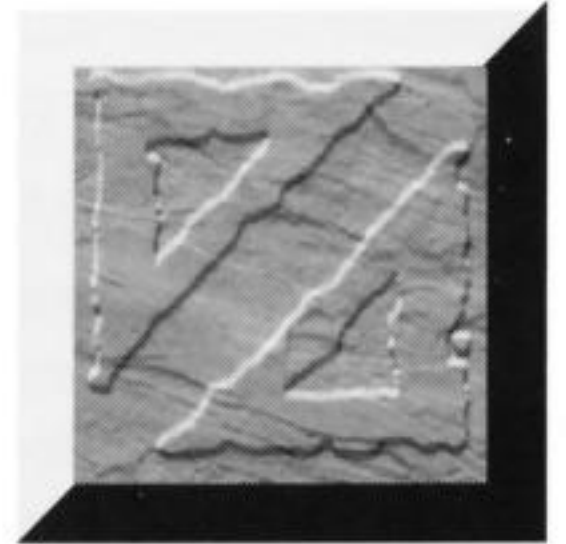
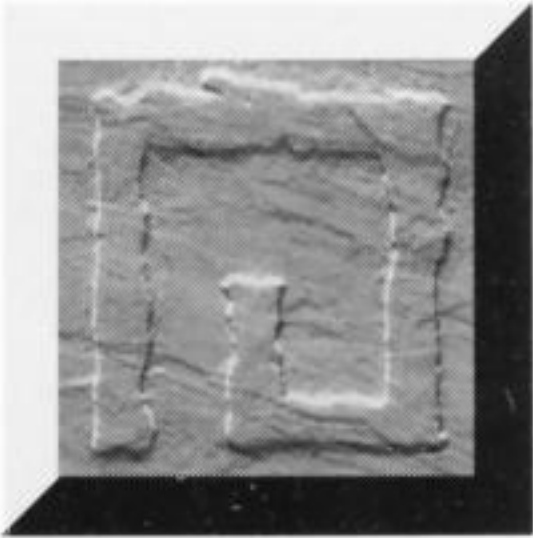
6

7

8

9

10



DER HAUPTBILDSCHIRM

A: LEGENDE ZUM HAUPTBILDSCHIRM

- | | |
|----|----------------------------|
| 1 | Primäre Werte |
| 2 | Neue Figur erstellen |
| 3 | Spiel laden |
| 4 | Sekundäre Werte |
| 5 | Figur entlassen |
| 6 | Spiel speichern |
| 7 | Persönliche Informationen |
| 8 | Wunden |
| 9 | Archivdiskette formatieren |
| 10 | Widerstandswerte |
| 11 | Ausruhen |
| 12 | Diskoperation absagen |
| A | Hochrollen |
| B | Runterrollen |
| C | OK |
| D | Ausrüstung |
| E | Computernetz |
| F | Bewegung |
| G | Karte |
| H | PSI-Kräfte |

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

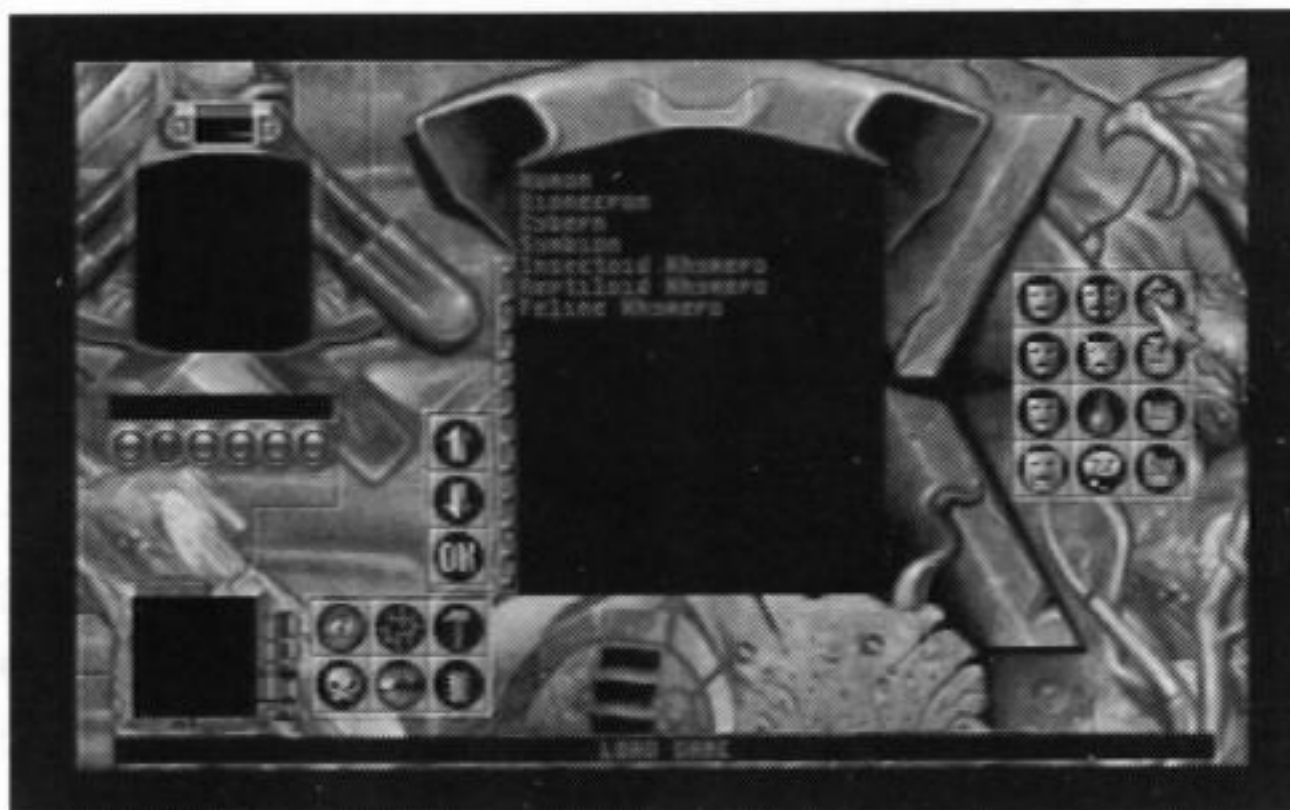
I	Kampf
J	Kampfsymbol
K	Figurenauswahl
L	Porträt, aktive Figur
M	Hauptfenster für Spielhandlung

B: FORMATIEREN EINER ARCHIVDISKETTE

Bevor Sie irgendetwas anderes tun, formatieren Sie eine Archivdiskette, indem Sie eine Diskette in ein Laufwerk schieben und auf Symbol 9 klicken. Befolgen Sie dann die Anweisungen, die in der Textzeile (N) erscheinen. Beschriften Sie die Diskette ("PERIHELION ARCHIV-DISKETTE").



C: ERSTELLEN EINER NEUEN FIGUR



Beginnen Sie im Hauptbildschirm, der nach der Einführungsanimation erscheint. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Symbol 2 (Erstellen einer neuen Figur) und klicken Sie einmal. Dadurch wird eine Liste mit Rassen eingeblendet. Wählen Sie die gewünschte Rasse mit Hilfe des Mauszeigers aus und klicken Sie darauf. Als nächstes erscheint eine Liste mit Berufen, aus der Sie mit dem gleichen Verfahren einen auswählen. Danach müssen Sie die "Moral" auswählen - d.h. die Art der Gottheit, der die Figur huldigen soll. Vielleicht müssen Sie auch direkt eine Gottheit bestimmen (z.B. dann, wenn die Figur ein Mittler

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

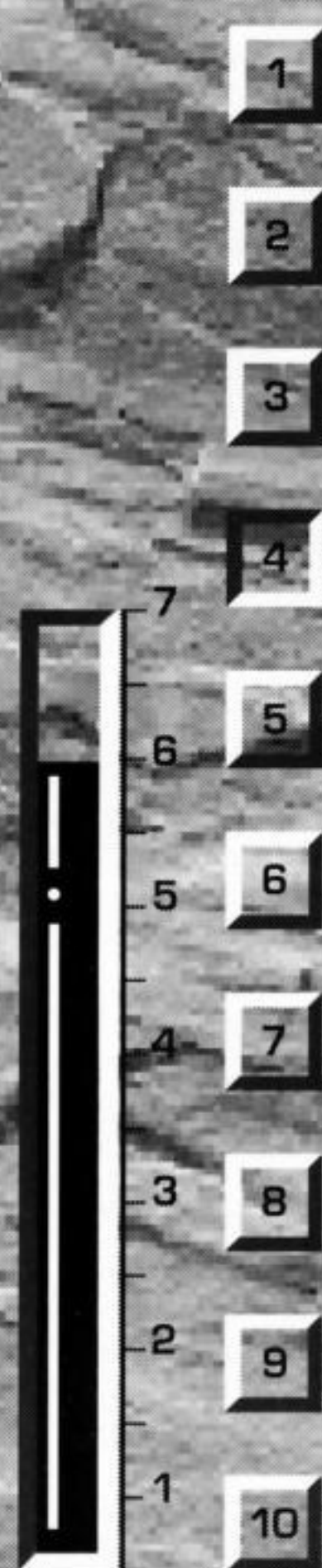
10

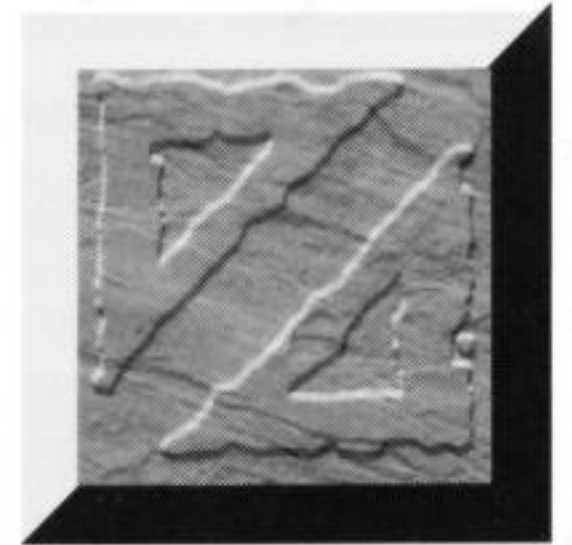
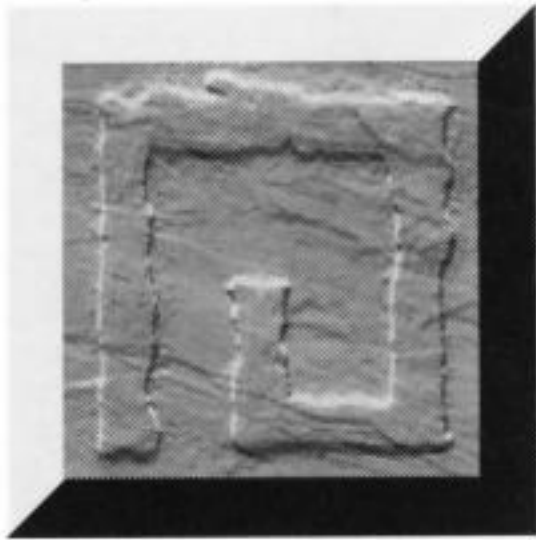
ist). Positive Figuren verehren positive Gottheiten und können auch deren Attribute verwenden (analog dazu verehren negative Figuren negative Götter, usw.). Am besten experimentieren Sie mit diesen Funktionen, bevor Sie sich endgültig auf eine Figur festlegen. Fahren Sie den Mauszeiger über die Optionen und lesen Sie die damit verbundenen Informationen

Wenn diese Entscheidungen getroffen sind, wird im eigentlichen Spielfenster (M) eine Statistik bezüglich der primären körperlichen und geistigen Werte angezeigt. Fahren Sie den Zeiger über die einzelnen Werte und lesen Sie die dazugehörigen Angaben, die im unteren Bildschirmbereich eingeblendet werden (N). Für die Anzeige der sekundären Werte klicken Sie auf das Symbol Nr. 4 und fahren dann mit dem Zeiger über die einzelnen Stellen.

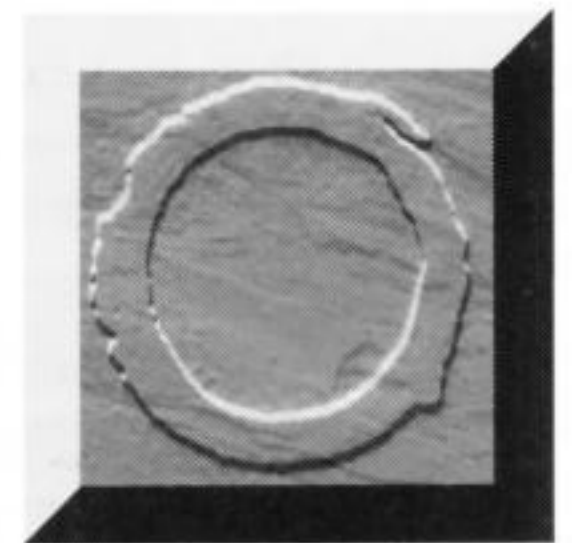
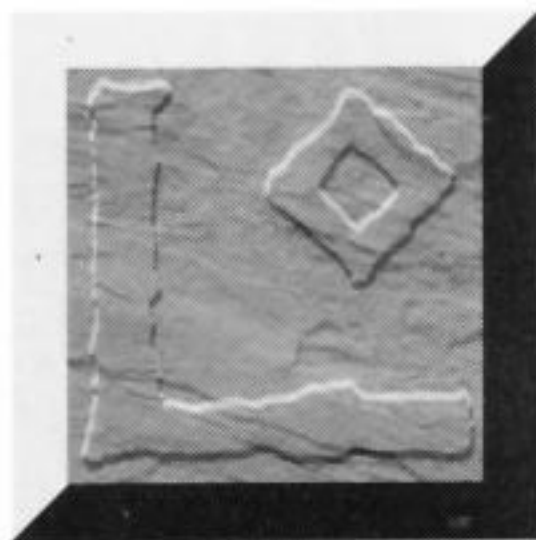


Klicken Sie auf OK (C), um ein Konterfei der Figur anzuzeigen (im Fenster L). Klicken Sie auf die Rollknöpfe (A & B), um die Auswahl zu ändern. Erneutes Klicken auf OK blendet ein Kampfsymbol ein (J). Es wird benutzt, wenn die Gruppe in eine Kampfhandlung verwickelt wird. Zum Schluß geben Sie der Figur einen Namen. Damit ist die Figur komplett. Drücken Sie jetzt einen anderen Figurenauswahlknopf (K) und beginnen Sie mit einer anderen Figur, bis alle sechs Figuren komplett sind. Damit haben Sie Ihre Gruppe beisammen, und es ist ratsam, sie auf eine Diskette oder auf die Festplatte zu speichern, für den Fall, daß ihr ein Unglück zustößt!



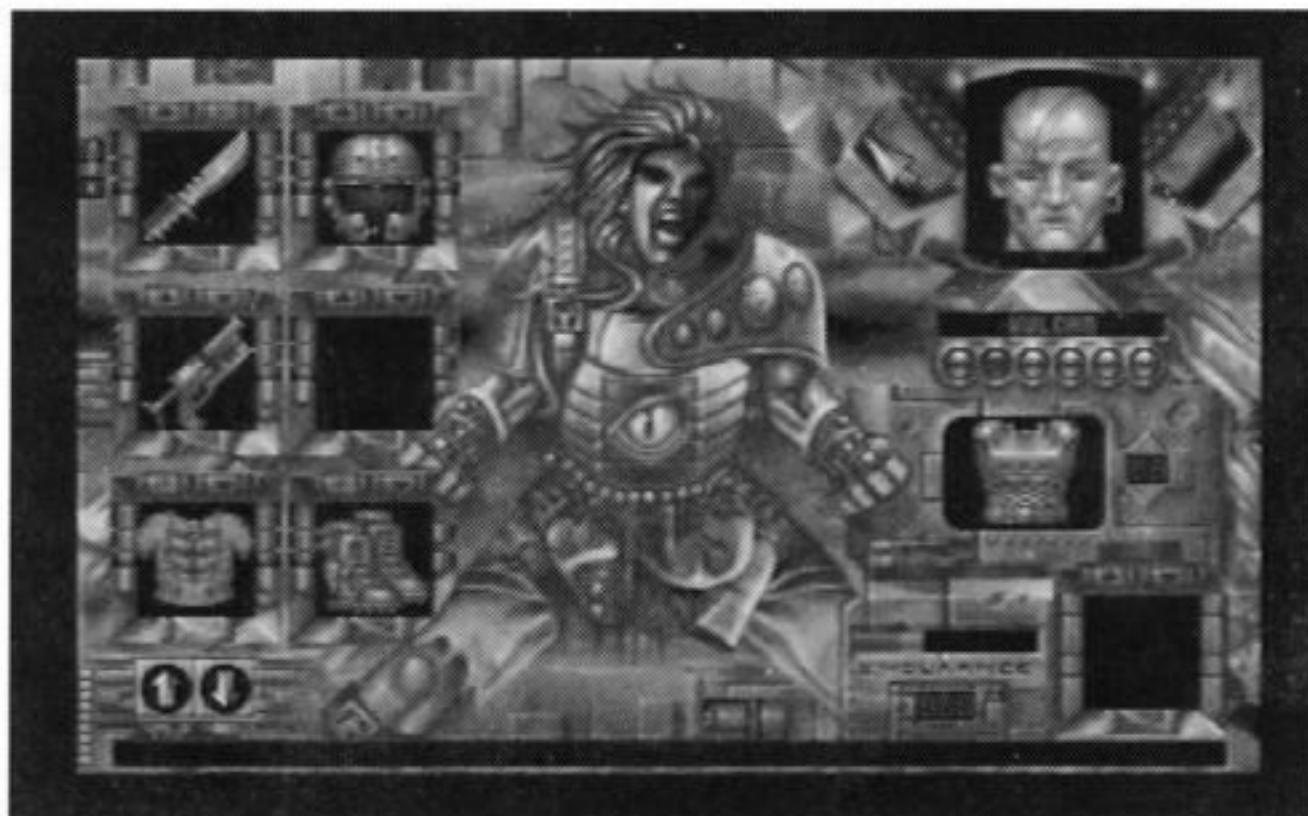


**DER
AUSRÜSTUNGSBILDSCHIRM**



DER AUSRÜSTUNGSBILDSCHIRM

Zum Aufrufen dieses Bildschirms ist das D-Symbol im Hauptbildschirm anzuklicken.



A: LEGENDE ZUM AUSRÜSTUNGSBILDSCHIRM

- | | |
|---|-------------|
| A | Rucksack |
| B | Kopf |
| C | Rechte Hand |
| D | Linke Hand |
| E | Rumpf |
| F | Unterkörper |

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

G	Hochrollen
H	Runterrollen
I	Körper der Figur
J	Porträt der aktiven Figur
K	Figurenauswahl
L	Ausgewähltes Objekt
M	Ausdauer
N	Verfügbare Aktionspunkte
O	Objekte auf dem Boden/Objekte der externen Figur
P	Textzeile
Q	Erforderliche Aktionspunkte zum Bewegen des gewählten Objekts



B: BEWEGEN VON AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN

Um Ausrüstungsgegenstände von einem Lagerbereich in das aktive Fenster (A-F) auf dem Ausrüstungsbildschirm zu bewegen, klicken Sie auf die goldfarbene Leiste im untersten Teil des betreffenden Fensters und dann auf eines der Rollsymbole (G oder H), um die Objekte zu durchlaufen.

Um Ausrüstungsgegenstände vom Ausgangsort (z.B. aus der linken Hand) an eine andere Stelle (z.B. in den Rucksack) zu verlagern, klicken Sie in der Mitte des Fensters. Das Objekt erscheint dann im Fenster "ausgewählter Gegenstand" (L). Fahren Sie den Mauszeiger in das Fenster, in das der Gegenstand verlegt werden soll, und klicken Sie dort nochmals. Das Objekt wird dann automatisch dorthin bewegt.

Es ist nicht möglich, ein Objekt in ein illegales Fenster zu bewegen. Mit anderen Worten: Es ist nicht möglich, ein Gewehr (z.B. aus Ihrer rechten Hand) in das Fenster zu bewegen, das Ihren Helm enthält (d.h. auf Ihren Kopf!) ... denn Waffen, die auf dem Kopf getragen werden, gibt es (zum Glück) noch nicht!

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

C: GEGENSTÄNDE ABLEGEN

Zum Ablegen eines Gegenstandes klicken Sie ins Zentrum des Ausrüstungsfensters. Das Objekt erscheint dann im Fenster (L). (Falls Sie das Objekt abwählen möchten, müssen Sie es ein zweites Mal anklicken.) Klicken Sie danach auf das Fenster (O) und drücken Sie (Y)es, um sich des Objekts zu entledigen. Aber passen Sie auf! Ein einmal weggeworfenes Objekt verschwindet auf Nimmerwiedersehen!

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

7

6

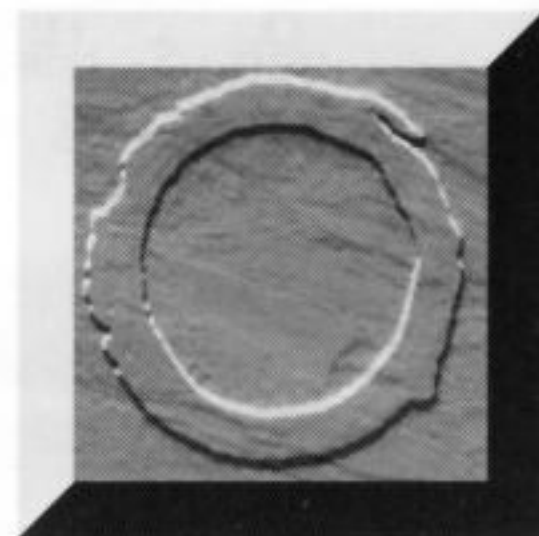
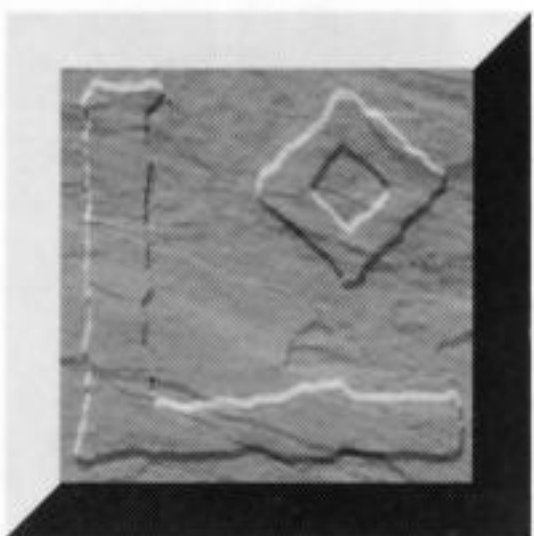
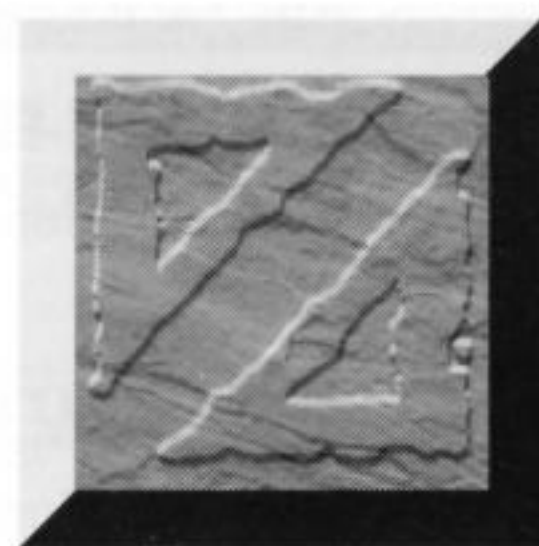
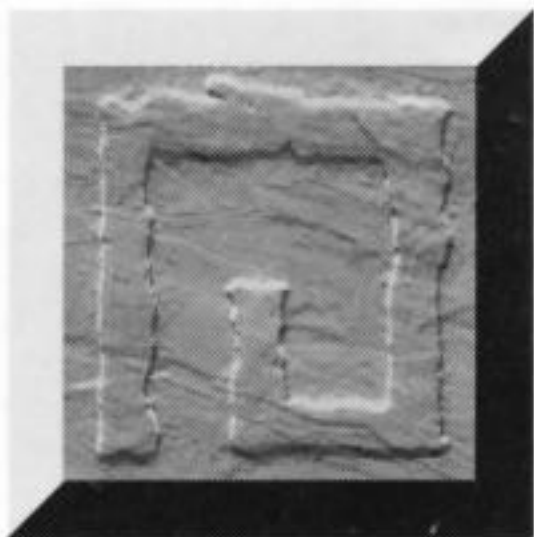
5

4

3

2

1



PSI-KRÄFTE-BILDSCHIRM

Zum Aufrufen des Bildschirms mit den Psi-Kräften klicken Sie auf das Symbol H.

A: LEGENDE ZU DEN PSI-KRÄFTEN

A	Portrait der aktiven Figur
B	Figurenauswahl
C	Zauberspruch-Informationen
D	Erforderliche geistige Kräfte für einen Zauberspruch
E	Zaubersprucheintrag erstellen
F	Zauberspruch auswählen
G	Liste der Zaubersprüche
H	Zauberspruch analysieren
I	Zauberspruch löschen
J	Zauberspruch annullieren
K	Erforderliche geistige Kräfte für Zauberspruchkomponente
L	Zauberspruchkomponenten (Runen)
M	Beschaffenheit und Intensität
N	Verfügbare geistige Energie
O	Textzeile

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B: BILDUNG EINES ZAUBERSPRUCHS

Entscheiden Sie sich für einen Zauberspruch und merken Sie sich die Zutaten, die Sie dafür brauchen. Überprüfen Sie die Runenliste weiter vorn in dieser Anleitung und fahren Sie den Mauszeiger über die Zauberrunen auf dem Bildschirm (dabei wird jeweils die Identifikation in der Textzeile [O] angezeigt), um sich mit den Sprüchen und ihren Wirkungen vertraut zu machen.

Klicken Sie auf das Symbol E, um mit der Erstellung des Zauberspruchs zu beginnen. Dabei erscheint die Meldung "Creation Started ..." [C], gefolgt von vier leeren Runenfeldern. Klicken Sie auf die Zauberspruchskomponenten des gewünschten Spruchs (vgl. Zaubersprucharten weiter vorn). Beim Anklicken einer Rune erscheint diese in einem der leeren Runenfelder. Nach beendigter Eingabe klicken Sie erneut auf das Symbol E, damit der Computer überprüfen kann, ob die Zutaten eine zulässige Kombination ergeben. Wenn nicht, müssen Sie von vorn beginnen. Wenn ja, müssen Sie eine weitere Auswahl treffen, nämlich, wie die Wirkung des Zauberspruchs sich ausbreiten soll, also z.B. "kugelförmig" oder "keilförmig", "tunnelförmig" usw. Die Ausbreitungsart ist besonders in einem Kampf wichtig und wird davon beeinflusst, wie der Feind seine Truppen formiert. Für den Anfang ist es nützlich, eine Anzahl von Zaubersprüchen mit



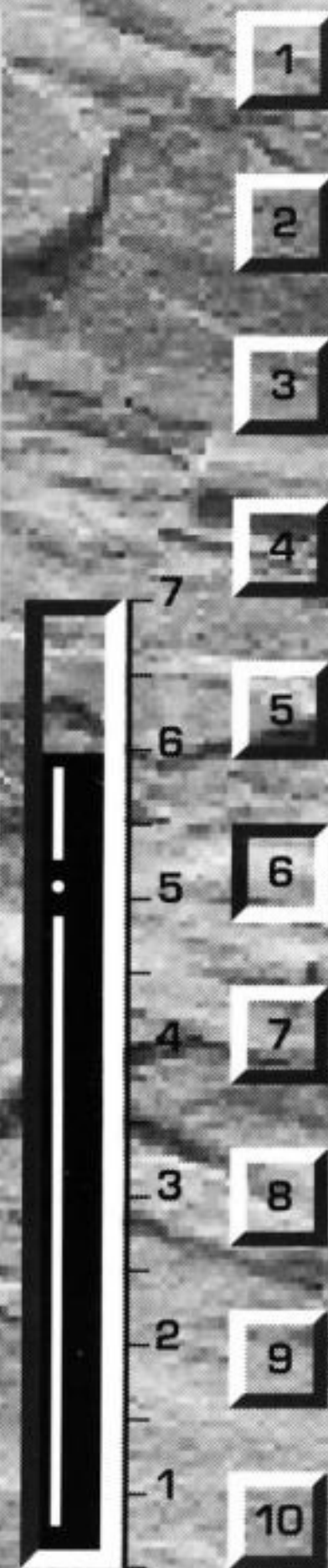
verschiedenen Ausbreitungsformen zu besitzen; mit zunehmender Erfahrung können Sie dann gezielte Ausbreitungsmethoden vorsehen.

C: ZAUBERSPRUCHDATEN

Um mehr Informationen über einen bestimmten Zauberspruch herauszufinden, klicken Sie auf das Symbol H (welches eine Liste der verfügbaren Zaubersprüche einblendet), und klicken auf den gewünschten. Daraufhin wird eine Information darüber eingeblendet, was für ein Figurenwert zur optimalen Nutzung des Spruchs erforderlich ist, seine Ausbreitungsmethode, seine Reichweite, welche Werte bei einem Treffer beeinflußt werden u.ä.

D: ZAUBERSPRÜCHE UND FIGUREN

Dem Fenster M können Sie entnehmen, ob eine bestimmte Figur Zaubersprüche benutzen kann. Die pulsierende graue Kugel besagt, daß die Figur nicht dazu befähigt ist. Eine pulsierende goldbraune Kugel hingegen bedeutet, daß die Figur Zaubersprüche anwenden kann.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

E: ZAUBERSPRÜCHE UND GEISTIGE ENERGIE

Bei der Auswahl eines Zauberspruchs dürfen Sie nicht vergessen, zu überprüfen, wieviel geistige Energie (N) Sie zur Verfügung haben, und wieviel Energie jeder Zauberspruch (D) erfordert.



F: ZAUBERSPRÜCHE UND GEISTIGE KLASSEN

Halten Sie sich vor Augen, daß bestimmte Zaubersprüche nur von Figuren einer bestimmten geistigen Klasse angewendet werden können. So kann ein Mittler nicht die Zaubersprüche eines Eremiten benutzen – und das Gleiche gilt auch umgekehrt.

1

2

3

4

5

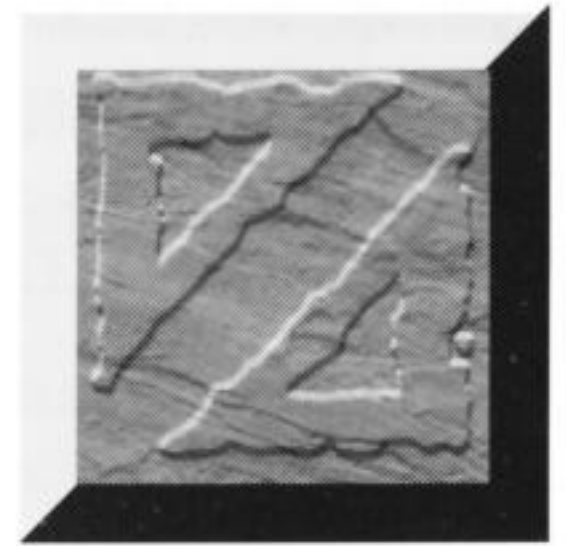
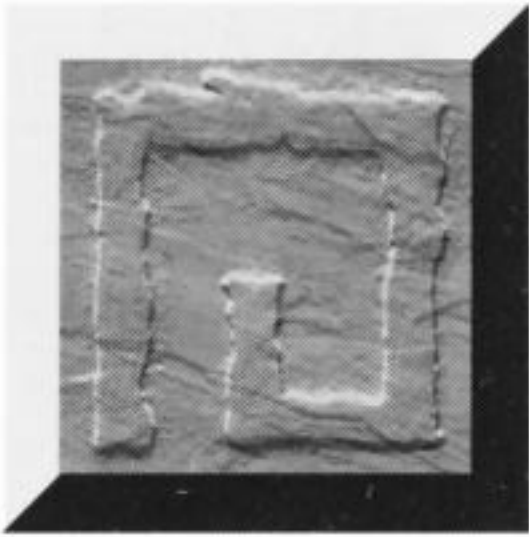
6

7

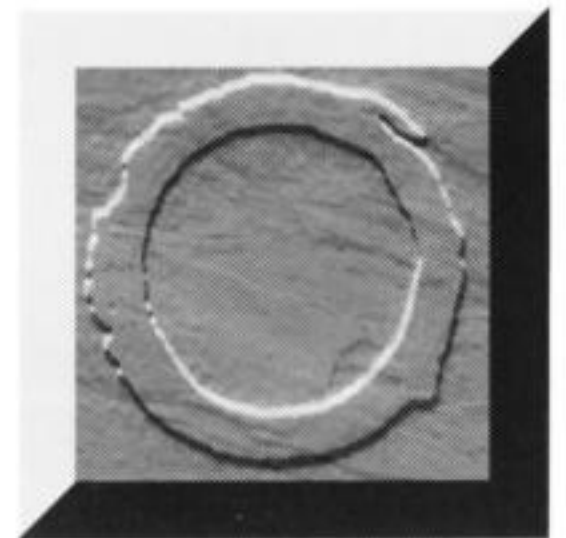
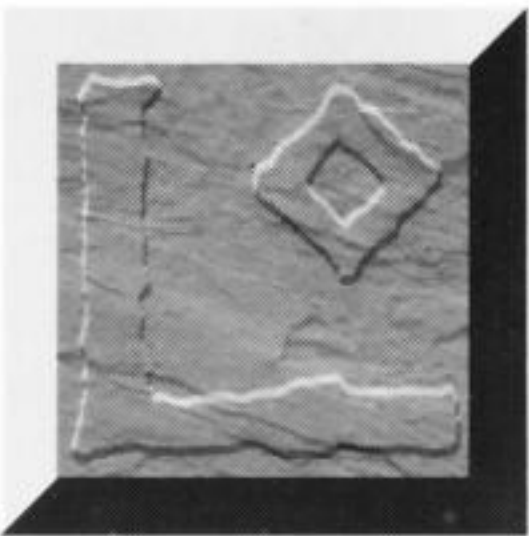
8

9

10



DER KARTENBILDSCHIRM



DER KARTENBILDSCHIRM

Zum Aufrufen des Kartenbildschirms klicken Sie im Hauptbildschirm auf das Symbol G.

A: LEGENDE ZUR KARTE

- | | |
|---|--|
| A | Portrait der aktiven Figur |
| B | Figurenauswahl |
| C | Bewegungsknöpfe |
| D | Kartenbildschirm |
| E | Information zur Gegend |
| F | Betreten einer Gegend |
| G | Annullieren des Eintritts in eine Gegend |

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B: STEUERUNG

Um sich in der Perihelion-Welt umherzubewegen, klicken Sie die Bewegungsknöpfe (C). Ihre Gruppe, die durch die Silberkugel dargestellt ist, bewegt sich entlang des Pfades. Sobald sie anhält, können Sie auf das Symbol (E) klicken, um sich Informationen über die betreffende Gegend anzeigen zu lassen.



C: EINE GEGEND/EINEN ORT BETRETEN

Wenn Sie sich am Rande eines Gebäudes oder einer Stadt befinden, klicken Sie auf das Symbol (F), um den Ort zu betreten. Danach schalten Sie wieder auf den Hauptbildschirm um und klicken dort auf die Bewegungssymbole, um weiter vorzudringen.

1

2

3

4

5

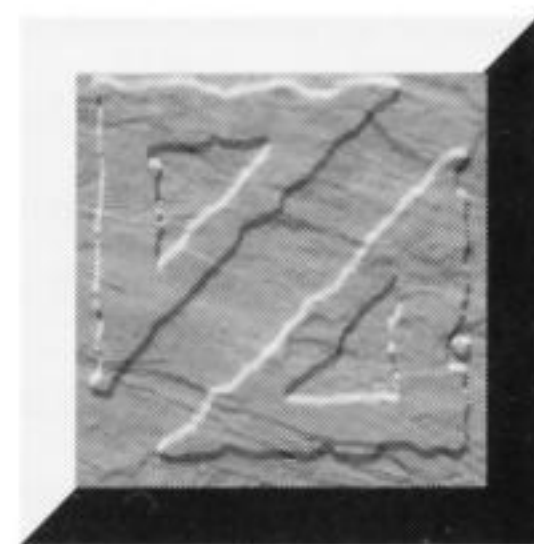
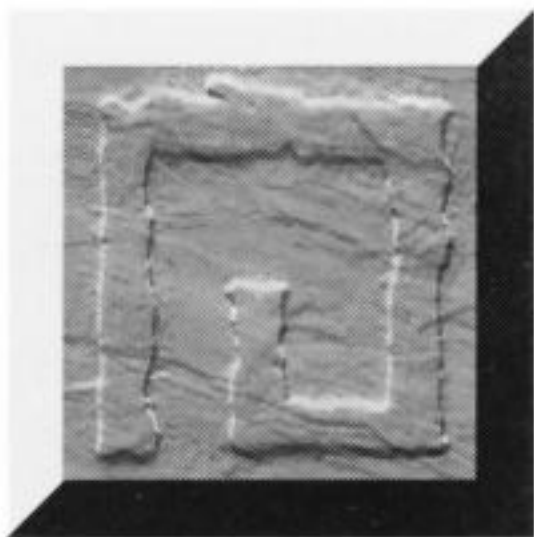
6

7

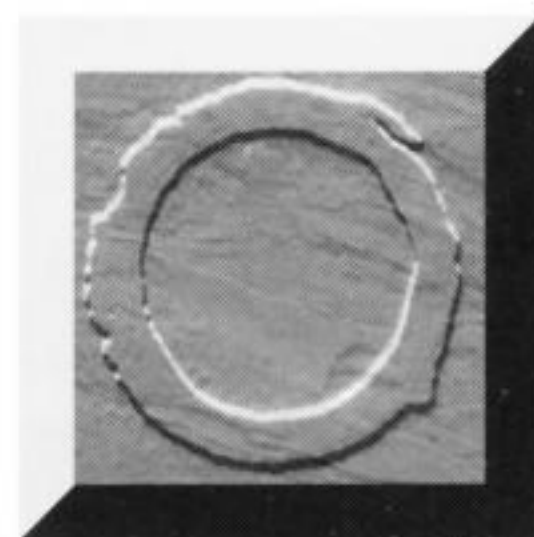
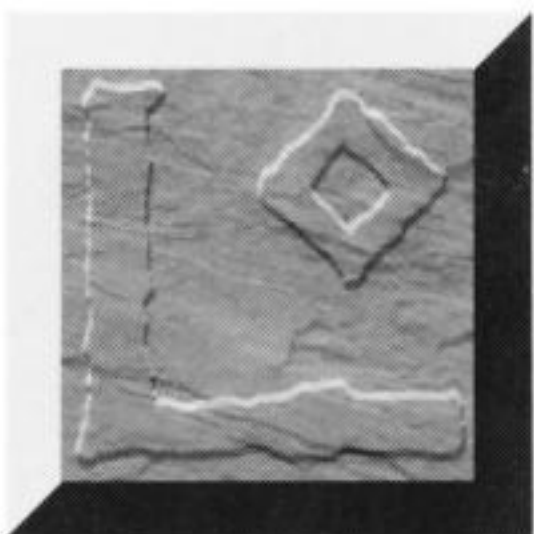
8

9

10



DER BEWEGUNGSBILDSCHIRM



DER BEWEGUNGSBILDSCHIRM

Zum Aufrufen des Bewegungsbildschirms klicken Sie im Hauptbildschirm auf das Symbol F.

A: LEGENDE ZUM BEWEGUNGSBILDSCHIRM

A	PERSPEKTIVE AUS DER ICH-SCHAU
B	PORTRAIT DER AKTIVEN FIGUR
C	FIGURENAUSWAHL
D	DETEKTOREINHEIT
E	OBJEKT-/NETZWERKDETEKTOR
F	ORGANISMUSDETEKTOR
G	TÜREN ÖFFNEN/SCHLIEßEN
H	SCHAUEN/UNTERSUCHUNG UNTERBRECHEN
I	AUSGEWÄHLTES OBJEKT BENUTZEN
J	ZUM COMPUTERNETZWERK GEHEN
K	ZUM KAMPFBILDSCHIRM SCHALTEN
L	ZUM AUSRÜSTUNGSBILDSCHIRM SCHALTEN
M	AUSGEWÄHLTES OBJEKT
N	KOMPAß

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B: SICH IN DER WELT UMHERBEWEGEN

Sobald Sie sich einmal an einem Ort befinden, sehen Sie die Umgebung durch die Augen Ihrer aktiven Figur. Um sich umherzubewegen, klicken Sie auf die Kompaßrose (Nord, Süd, Ost, West) oder benutzen die Cursorpfeiltasten auf der Tastatur.



C: INTERESSANTE OBJEKTE

Wenn Sie unterwegs auf einen Gegenstand stoßen, der Ihr Interesse erregt, beginnt der Objekt-/Netzwerkdetektor (E) zu blinken. Dabei zeigt einer der vier kleinen Zeiger an, in welcher Richtung das betreffende Objekt zu finden ist. In dieser Situation sollten Sie stets auf den Ausrüstungsbildschirm umschalten, um zu sehen, ob das auf dem Boden sichtbare Objekt Ihnen durch eine externe Figur angeboten wird. Ist das Objekt, das (E) aktiviert, eine Tür, versuchen Sie es mit dem Schlüsselsymbol (G) zu öffnen. Befindet sich ein Organismus (z.B. eine Wache) in der Nähe, blinkt der Organismusedetektor (F) in ähnlicher Weise.

Wenn Sie einen Raum betreten und dabei eine Person auf dem Bildschirm (A) sichtbar wird, dann können Sie ein Gespräch anknüpfen, indem Sie auf die Netzwerk-Bildschirmseite schalten (I vom Hauptbildschirm, J vom Bewegungsbildschirm - siehe die Anleitungen zum Netzwerkbildschirm), oder Sie können einen Kampf anzetteln, indem Sie den Kampfbildschirm aufrufen (G vom Hauptbildschirm, K vom Bewegungsbildschirm - siehe die Kampfanleitung).

1

2

3

4

5

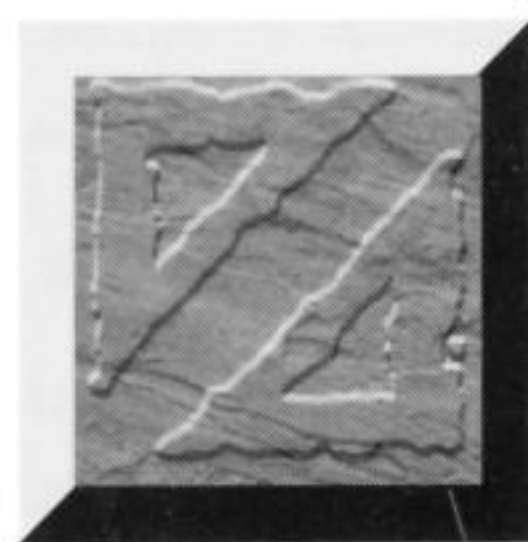
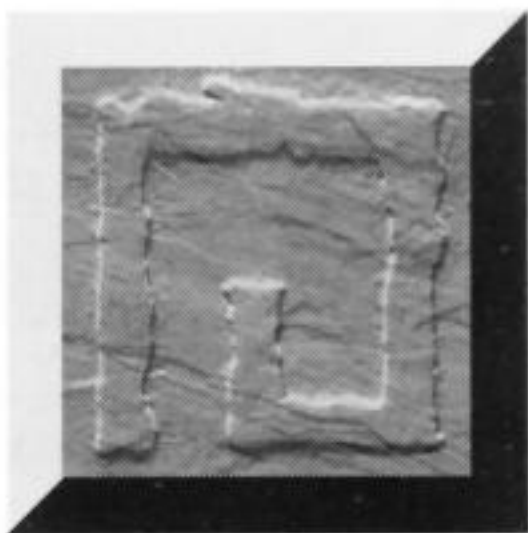
6

7

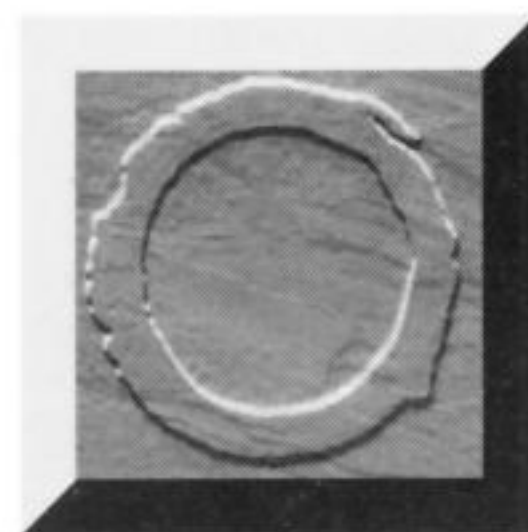
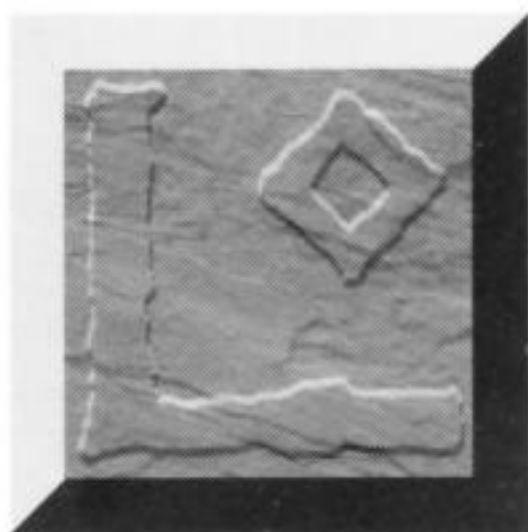
8

9

10



NETZWERKBILDSCHIRM



NETZWERKBILDSCHIRM

Zum Aufrufen des Netzworkbildschirms klicken Sie auf das Symbol (I) im Hauptbildschirm bzw. auf das Symbol J im Bewegungsbildschirm.

A: LEGENDE ZUM NETZWERKBILDSCHIRM

A	BERICHTANZEIGE
B	EINGABEBEREICH
C	PORTRAIT DER AKTIVEN FIGUR
D	FIGURENAUSWAHL
E	AKTIVES OBJEKT
F	TEXTZEILE

B: HILFE! (HELP)

Um sich mit dem Netzworkbildschirm vertraut zu machen, geben Sie bei Erreichen einer Netzwerkstation HELP ein. Dabei erscheint eine Liste von Befehlen, mit denen Sie im Netzbereich umhergehen und Credits sammeln können. Jeder "Anruf" im Netzwerk kostet Geld! Außerdem erfahren Sie hier etwas über einige zusätzliche Spielfunktionen. Zwei wichtige Befehle sind ANALYSE und SCAN.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

C: ANALYSE & SCAN

Wenn Sie in Ihrem Inventar einen Gegenstand markiert haben (d.h. Sie haben im Ausrüstungsbildschirm auf das Objekt geklickt und es damit in das Fenster O geholt), können Sie auf den Netzworbildschirm umschalten und dort ANALYSE eingeben. Diese Funktion liefert Ihnen dann komplette Informationen; bei einem Gewehr erfahren Sie z.B. dessen Reichweite, Munition, Benutzerklasse, Gewicht und ähnliches. Analog dazu können Sie, wenn Sie einem Lebewesen begegnen, im Netzworbereich die Funktion SCAN anfordern, um mehr über dieses Wesen in Erfahrung zu bringen.

D: GESPRÄCHE

Wenn Sie unterwegs jemandem begegnen, mit dem Sie ins Gespräch treten möchten, geben Sie das Wort "TALK" in den Eingabebereich (B) ein und drücken die Eingabetaste.



E: ANMELDUNG

Zugang zum Netzwerk haben Sie nur, wenn Sie eine Netzwerkzone betreten haben, die durch ein blinkendes Netzwerksymbol in der oberen linken Ecke des Bewegungsbildschirms gekennzeichnet wird. Um sich im Netz anzumelden, schreiben Sie "LOG-IN". Anschließend werden Sie nach Ihrem "NETCODE" gefragt. Wenn Sie einmal im Netz drin sind, können Sie mit dem Befehl "READ", gefolgt von dem betreffenden Dateinamen, auf die gewünschten Informationen zugreifen.

F: EIN KLEINER HINWEIS ...

Um Ihnen ein Stück weiterzuhelfen, geben wir an dieser Stelle einen Gratis-Hinweis: Netzcode-Tip: Norman Bates was one... Wenn Sie den Code einmal haben, sollten Sie sich mit "LIST" die Dateien anzeigen lassen, zu denen Sie Zugang haben. Zwei Dateien, die Ihnen bestimmt nützlich sein werden, sind Report1 und Report2. Beim Lesen sollten Sie sich Informationen und Tips notieren, die Ihnen im Lauf des Spiels nützlich sein könnten. Außerdem sei darauf hingewiesen, daß weitere Netzcodes als Ergebnis von Interaktionen zwischen Figuren und ähnlichem ganz plötzlich auftauchen können.

1

2

3

4

5

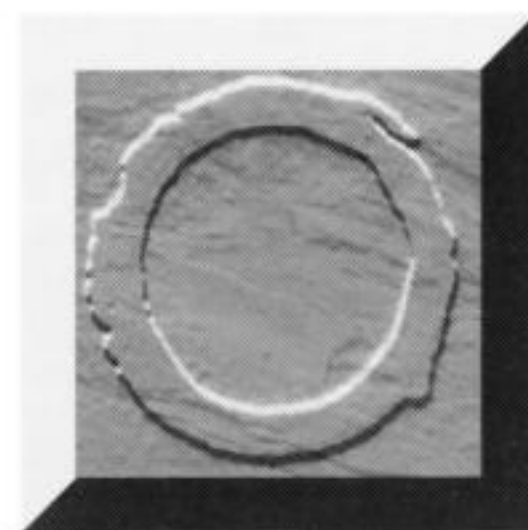
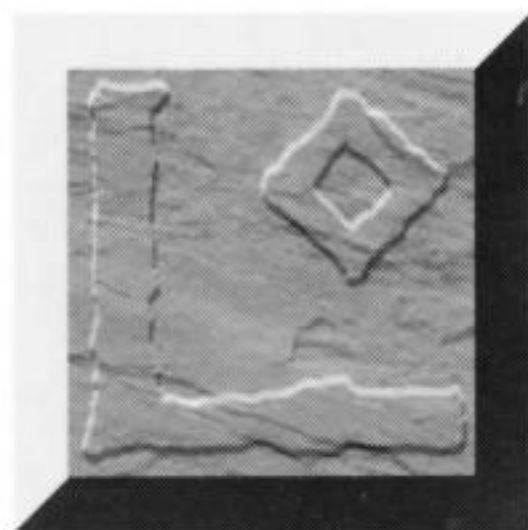
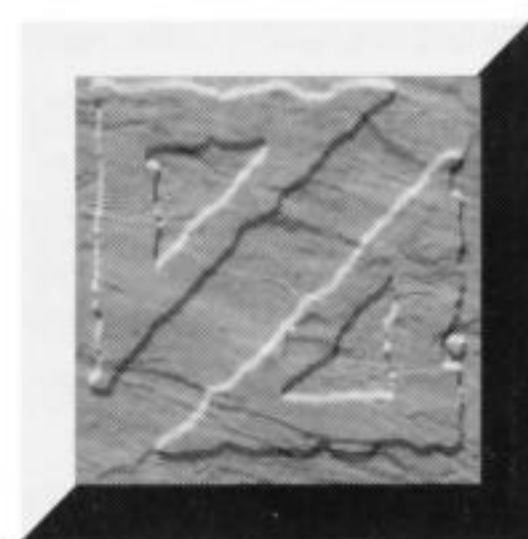
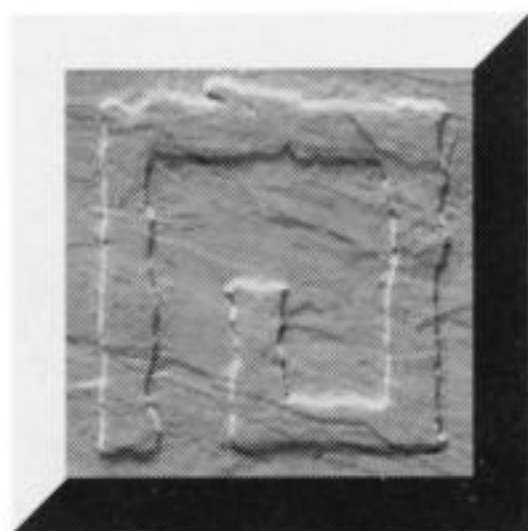
6

7

8

9

10



KAMPFBILDSCHIRMSEITE

Zum Aufrufen der Kampfbildschirmseite klicken Sie auf das Symbol I im Hauptbildschirm.

A: LEGENDE ZUM KAMPFBILDSCHIRM

A	Verfügbare Aktionspunkte
B	Hauptbildschirm
C	Radar
D	Angriff
E	Zauberspruch
F	Verband
G	Weiterziehen
H	Abbrechen
I	Körperliche Verteidigung einsetzen
J	Geistige Verteidigung einsetzen
K	Auf Psi-Kräfte umschalten
L	Auf Ausrüstungsbildschirm umschalten
M	Auf Computerbildschirmseite umschalten
N	Linke Hand
O	Aktuelle Waffe
P	Rechte Hand
Q	Bewegungsrichtungen/Auf Standardposition zentrieren
R	Textzeile

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

- | | |
|----|------------------|
| 1 | Ausdauer |
| 2 | Lebenskraft |
| 3 | Stärke |
| 4 | Geschicklichkeit |
| 5 | Schnelligkeit |
| 6 | Intelligenz |
| 7 | Konzentration |
| 8 | 6. Sinn |
| 9 | Wahrnehmung |
| 10 | Moral |

B: DIE KAMPFSEQUENZ

Die Kampfsequenz ist im Grunde ein ganzes Spiel für sich. Kämpfe sind taktische Spiele, die rundenweise durchgeführt werden, so daß Sie reichlich Zeit haben, Ihre Waffen und Strategien zu wählen. Um einen Kampf zu beginnen, müssen Sie sich bewegen und/oder entscheiden, wie angegriffen werden soll – mit Psi-Kräften oder mit richtigen Waffen. Sobald die Art des Angriffs festgelegt ist, werden die einzelnen Gruppenmitglieder automatisch gewählt.



C: ZIELEN

Der nächste Schritt ist das Zielen. Zu diesem Zweck erscheint über der aktiven Figur ein graues Feld. Mit Hilfe der Kompaßrose (Q) können Sie das Feld über das anvisierte Ziel bewegen. Befindet sich dieses nicht in der Sichtlinie, erhalten Sie eine entsprechende Meldung im Textfeld (R) und müssen dann etwas anderes anvisieren. Ermitteln Sie Ihre feindlichen Ziele über das Radar (C). Je nach der ausgewählten Waffe können Sie das graue Zielfeld immer nur bis zu der betreffenden Reichweite bewegen.

D: ANGRIFF!

Wenn das graue Feld über dem Ziel positioniert wurde, klicken Sie entweder auf das Körperkraft-Symbol (D) oder das Psi-Kraft-Symbol (E) - je nachdem, für welche Angriffsmethode Sie sich entschieden haben. Dann können Sie beobachten, wie der Flugkörper auf den Feind zusaust, und sich dann die Ergebnisse in der Textzeile ansehen. Wenn Ihre aktive Figur noch Aktionspunkte übrig hat, können Sie sie bewegen oder ihr befehlen, sich für einen weiteren Angriff bereitzumachen (danach endet ihr "Zug"). Die Wirksamkeit der Zaubersprüche hängt von der Art der Verteidigung ab, die der Feind wählt. Wenn Sie von einem Zauberspruch getroffen werden, sehen Sie in der Statistik nach (links im Kampfbildschirm), welcher Schaden

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Ihnen zugefügt wurde. Der Feind greift Ihre Truppen an und /oder bereitet sich auf eine Attacke vor.

E: AUSRÜSTUNG ÄNDERN

Vor einer Schlacht haben Sie die Gelegenheit, Ihre Ausrüstung zu ändern (vorausgesetzt, Sie besitzen die erforderlichen Bewegungspunkte). Beachten Sie jedoch, daß Änderungen an der Ausrüstung während eines Kampfes nicht möglich sind. Kummern Sie also dafür, daß Sie eine Nahkampfwaffe mit in den Kampf nehmen, für den Fall, daß es zu einem Handgemenge kommt. In solchen Situationen sind weitreichende Waffen nutzlos.

F: WIRKUNGEN NACH ABSCHLUß EINE RUNDE

Nach jeder Runde reduziert sich die Lebenskraft der Figuren, die einen Treffer einstecken mußten. Sinkt dieser Wert auf Null, stirbt der Betreffende. Blutende Wunden müssen verbunden werden, um eine Verschlimmerung des Zustands zu verhindern. Es muß also möglichst schnell eine Figur mit einem Erste-Hilfe-Kasten zu dem Verwundeten hingeschickt werden.



G: VERBINDEN EINES VERWUNDETEN

Um einem Verwundeten einen Verband anzulegen, muß sich der Helfer direkt neben ihm befinden. Dann wird das Verbandssymbol (F) geklickt und das graue Feld auf den Verwundeten plaziert. Erneutes Klicken auf das Symbol legt den Verband an.

H: STATISTIK UND ERFAHRUNG

Im Verlauf einer Schlacht verschlechtern sich die statistischen Werte der Gruppenmitglieder in der Regel. Wie Sie sich denken können, wirkt sich dies ungünstig auf ihre Leistungen aus. Auf der anderen Seite gewinnen die Figuren an Erfahrung, was sich positiv in der Statistik niederschlägt. Während eines Kampfes kann Ihre Figur beispielsweise 10% zusätzliche Punkte für "Wahrnehmung" sammeln.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

I: STELLUNGEN UND DECKUNG

Die Figuren können verschiedene Stellungen einnehmen. Dies ist eine Sache der Taktik. Wenn Sie Ihre Figur instruieren, einen Angriff auszuführen, dann nimmt sie eine entsprechende Stellung ein und exponiert sich selbst damit. Wenn Sie umgekehrt Ihre Figur in eine defensive Stellung bringen, dann erhöhen sich ihre Abwehrkräfte, während jedoch ihr Angriffspotential entsprechend abnimmt. Falls Ihre Gruppe am Ende einer Schlacht vernichtet ist, bedeutet dies das Ende des Spiels.

J: LADEN EINER WAFFE

Wenn Sie Ihre Waffe nachladen wollen (und das wird mit Sicherheit der Fall sein), klicken Sie auf das Ausrüstungssymbol (L). Im Ausrüstungsbildschirm erkennen Sie die leere Waffe in einem Fenster für die linke oder die rechte Hand (Fenster C oder D im Ausrüstungsbildschirm). Markieren Sie Ihr Rucksackfenster (A) mit dem Mauszeiger. (Hier wird in der Regel die Reservemunition aufbewahrt. Falls Sie die Munition woanders gelagert haben, gehen Sie stattdessen dorthin.) Wenn das Fenster mit der Extramunition hervorgehoben ist, klicken Sie auf die Munition, um sie in das Fenster des gewählten Objekts zu holen. Fahren Sie den Mauscursor dann über das Fenster mit der leeren Waffe, um sie automatisch aufzuladen.



OAUTOREN

Design & Grafik	Evard Toth
Musik	Zoltan Vegh
Einband	Evard Toth
Einleitung	Evard Toth
Logo und Schriften	Evard Toth
Text	Evard Toth
Illustrationen im Handbuch	Top Draw
Programmierung	Gyula Szentirmay
Design	Evard Toth

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1



GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte **NUR DIE DISKETTEN** an Psygnosis Ltd.



Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt PERIHELION, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.
PERIHELION Einbandillustration Copyright © 1993 Psygnosis Ltd.
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten



PERIHELION



PSYGNOSIS

© Psygnosis Limited 1994