

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!



1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

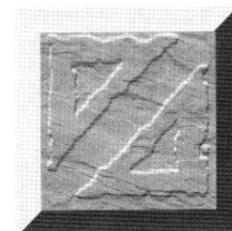
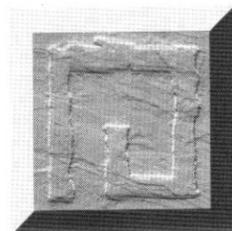
3

9

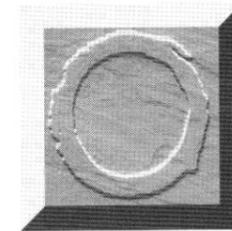
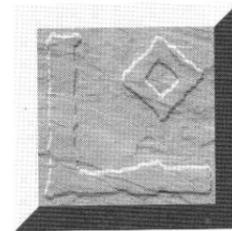
2

10

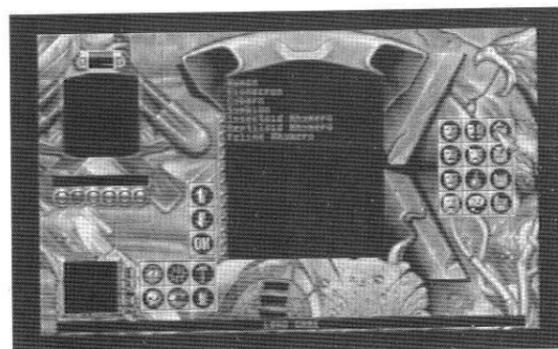
1



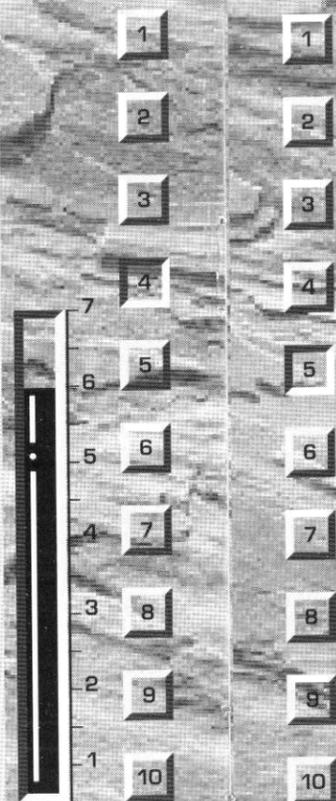
DER AUSRÜSTUNGSBILDSCHIRM



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



- 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

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

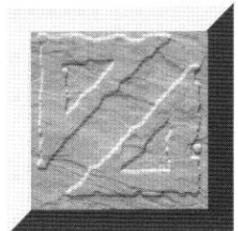
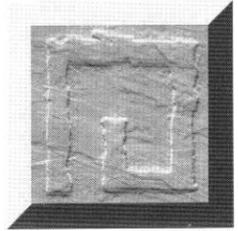
C: GEGENSTÄNDE ABLEGEN

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!

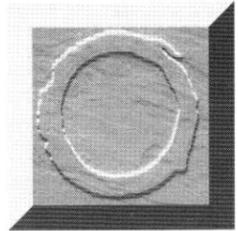
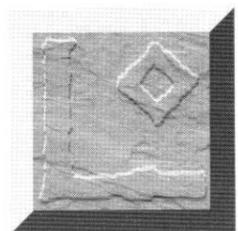
Reflexe, Nachtsicht, hypnotischer Blick, natürliche Panzerung, aktiver sechster Sinn und kontrollierbare Körpertemperatur.

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



PSI-KRÄFTE-BILDSCHIRM



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

7

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

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 vergangener 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

7

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

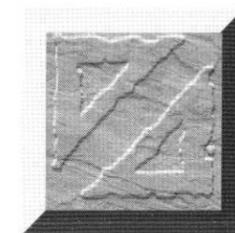
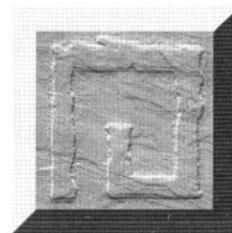
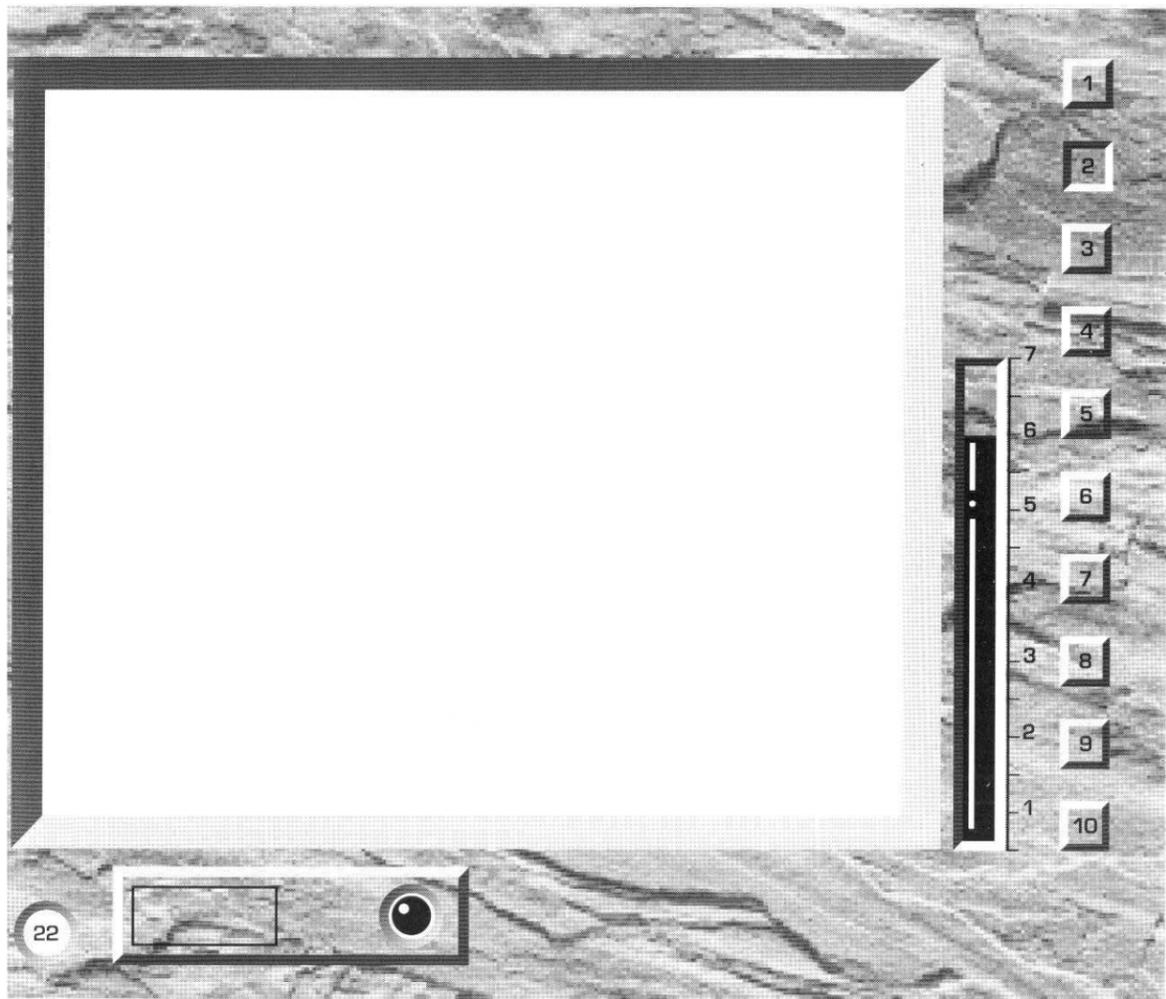
8

9

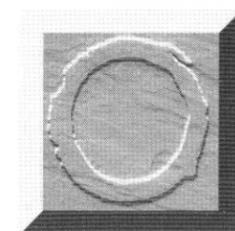
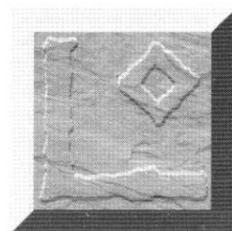
10

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.



DER KARTENBILDSCHIRM



ENERGIEMANIFESTATION

PSION-GEGENGIFT

STRAHLENDES PULVER

ÜBLES GIFT

WIRKLICHKEITSVERSCHIEBUNG

SCHIZOPHRENIE

SEPTISCHE DORNEN

SCHATTENSPEKTRUM

SONNENKORONA

SONISCHE SCHRANKE

ERFORDERLICHE INGREDIENZENZUVERSICHT + SCHMERZ +
ARROGANZ

EKSTASE + FEINDSELIGKEIT

ZUVERSICHT + STOLZ +
BESCHIEDENHEITBENOMMENHEIT + BESORGNIS
+ ARROGANZGEWISSENSBISSE + ROHHEIT +
RUHENEUGIERDE + NACHSICHT +
RACHSUCHT + ABSCHAU

ZORN + GEWISSENSBISSE

ERGEBENHEIT + ABSCHAU

VERZWEIFLUNG + ZUVERSICHT +
ARROGANZ + GEMEINHEIT

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.

ENERGIEMANIFESTATION

ERFORDERLICHE INGERDIENZEN

FROSTIGER DAMPF

KUMMER + ROHHEIT + ARROGANZ

DIFFUSER GLANZ

TAPFERKEIT + ZUVERSICHT +
KUMMER

DNA-SIMULATION

GROSSZÜGIGKEIT + SCHMERZ +
WAHRHAFTIGKEIT + GEMEINHEIT

SCHWEBENDES SILIKON

FREUNDLICHKEIT + ERGEBENHEIT +
SCHMERZ

ECSTATIC TRANCE

TAPFERKEIT + ARROGANZ

ELEKTROSCHOCK

FEINSELIGKEIT + MISSTRAUEN +
RUHE

ÄTHERFLÜSSIGKEIT

HASS + NACHSICHT + NEID +
TAPFERKEIT

FORCIERTE ABLENKUNG

STOLZ + ZÄRTLICHKEIT +
BESCHEIDENHEIT

DONNERNDE FEUCHTIGKEIT

NEUGIERDE + DESINTERESSE + HASS
+ ENTTÄUSCHUNG

1

2

3

4

7

6

5

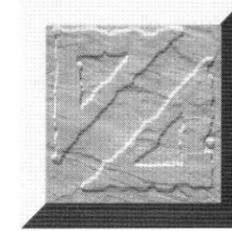
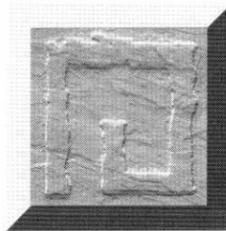
4

3

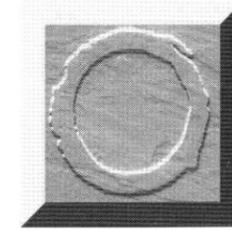
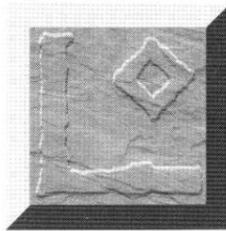
2

1

10



**DER
BEWEGUNGSBILDSCHIRM**



	Feindseligkeit		Nüchternheit
	Gewissensbisse		Hoffnung
	Rohheit		Verzweiflung
	Gemeinheit		Furcht
	Ekstase		Scham
	Tapferkeit		Benommenheit
	Stolz		Enttäuschung

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

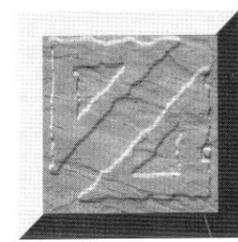
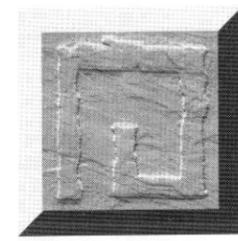
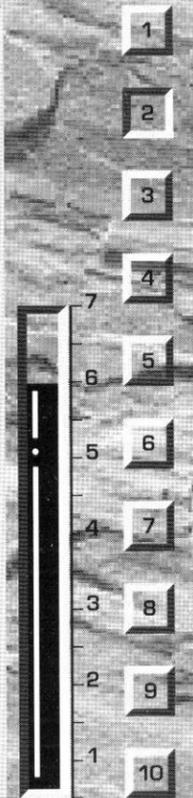
B: SICH IN DER WELT UMHERRBEWEGEN

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.

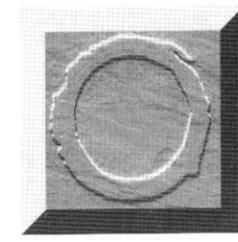
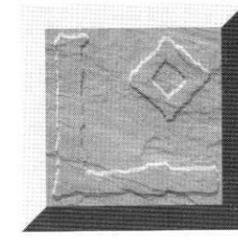
DIE ZAUBERSPRUCHE

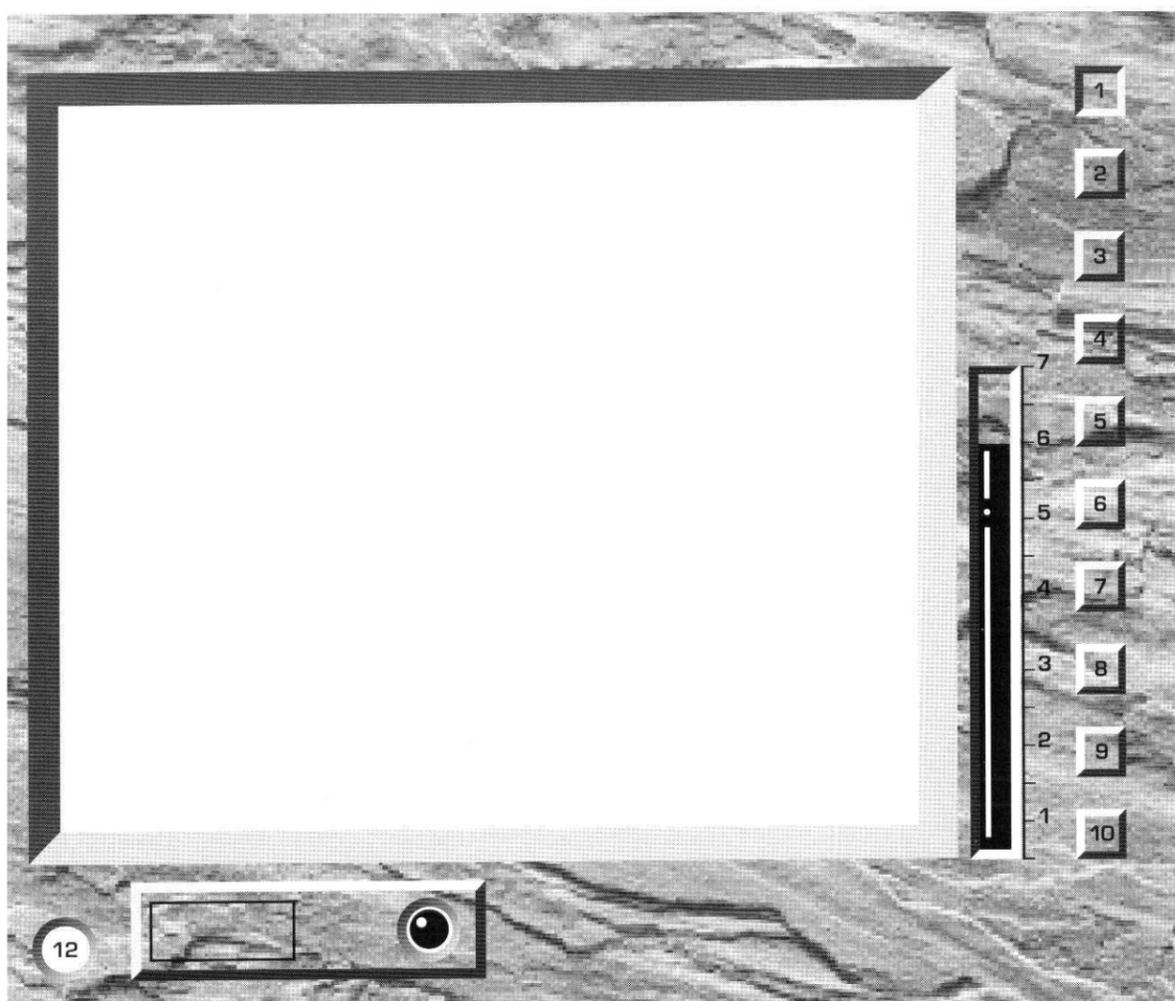
A: VERZEICHNIS DER ZAUBERRUNEN

	Neugierde		Zorn
	Friede		Abscheu
	Ergebenheit		Kummer
	Entzücken		Besorgnis
	Ruhe		Liebe
	Leiden		Großzügigkeit



NETZWERKBILDSCHIRM





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 D geholt), können Sie auf den Netzwerkbildschirm 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 Netzwerkbereich 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.

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

7

6

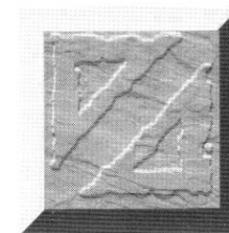
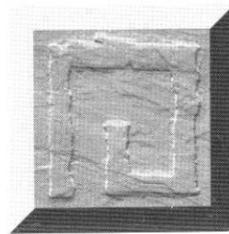
5

4

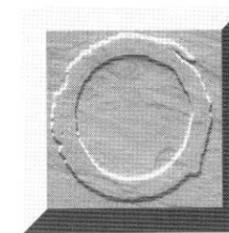
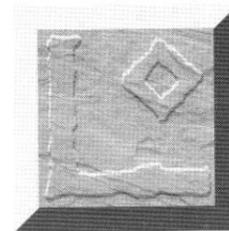
3

2

1



KAMPFBILDSCHIRMSEITE



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.

A vertical control panel with two columns of buttons numbered 1 to 10. A vertical slider is positioned on the left side of the buttons.

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

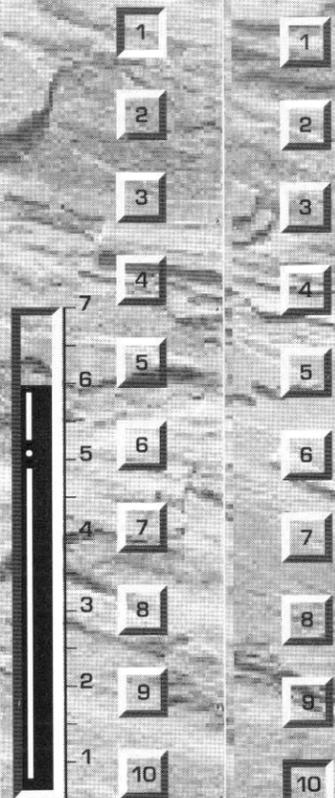
B: DIE KAMPFSEQUENZ

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.

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 Riß 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.



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

E: AUSTRÜSTUNG 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

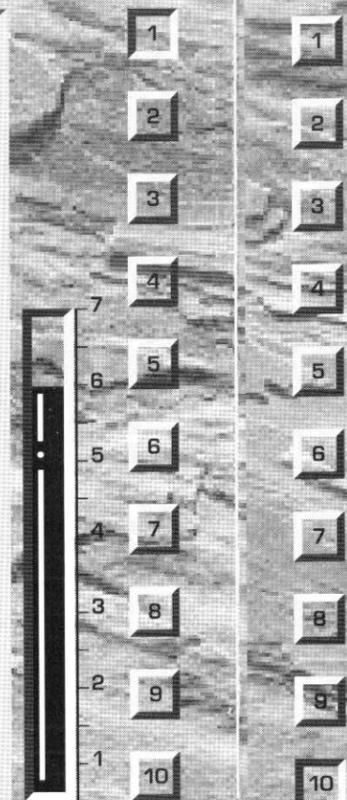
Nach jeder Runde reduziert sich die Lebenskraft der Figuren, die einen Treffer einstecken mußten. Sinkt dieser Wert auf Null, stirbt der Betreffende. Blutende Wunden müssen verbunden werden, um eine Verschlimmerung des Zustands zu verhindern. Es muß also möglichst schnell eine Figur mit einem Erste-Hilfe-Kasten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

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.



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.

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

7

5

6

7

8

9

10

2



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.



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 Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele 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 Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.