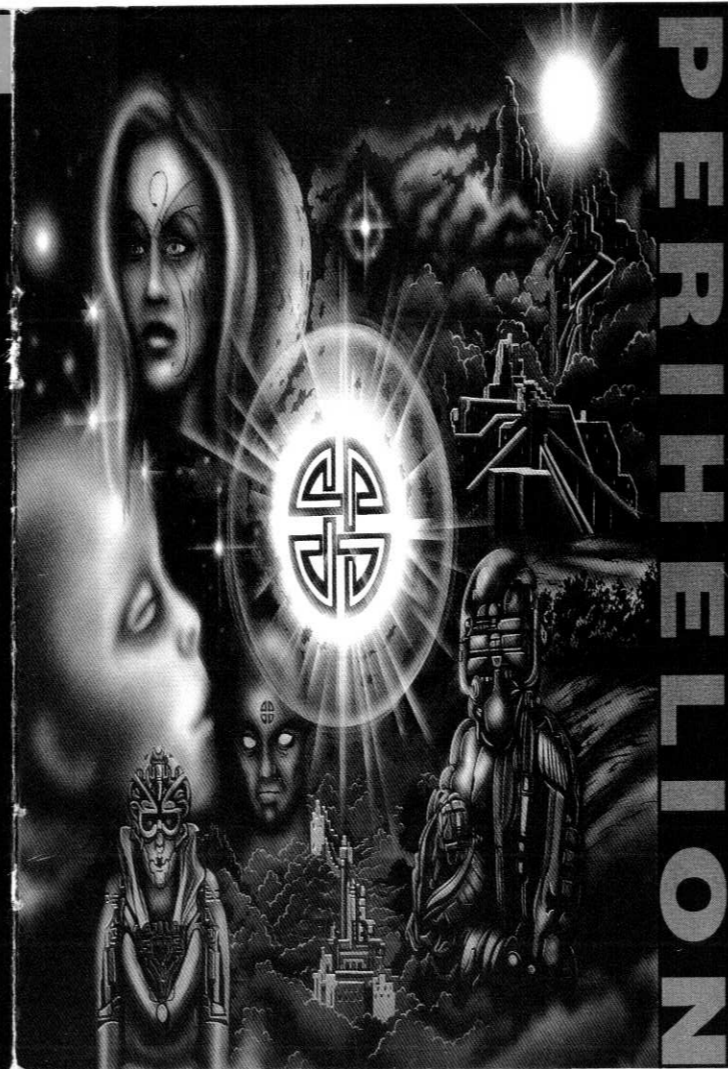


PERIHELION



Deutsch



PSYCHOSIS © Psygnosis Limited 1994



PSYCHOSIS

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 Bildschirmhalte, 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



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 Archividiskette

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

DAUTOREN

| | |
|----------------------------|------------------|
| 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

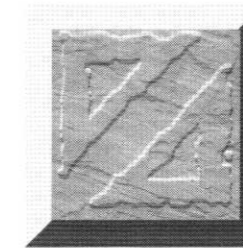
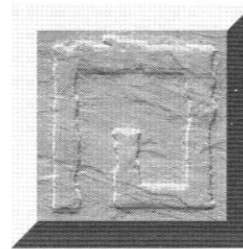
3

9

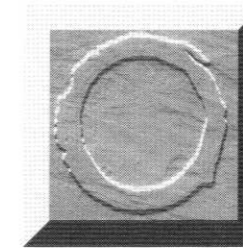
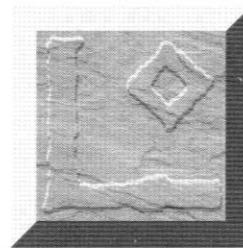
2

10

1



PERIHELION DIE GESCHICHTE

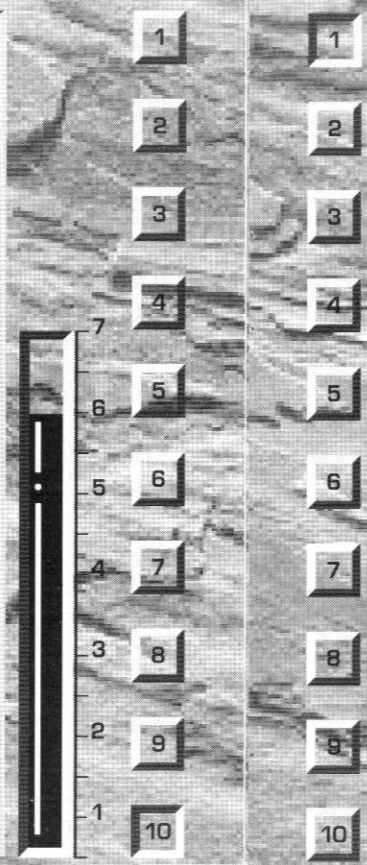


G: VERBINDEN EINES VERWUNDETEN

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.



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.

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

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 Mühlesteine der Hölle.

Nun ragte es direkt über ihm in die Höhe. Sein Gewicht löste unter Finians Füßen eine Art Erdbeben 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.

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

„...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 psyonische 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.“

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

7

5

6

7

8

9

10

1

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."

NETZWERKBILDSCHIRM

Zum Aufrufen des Netzwerkbildschirms 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 Netzwerkbildschirm 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

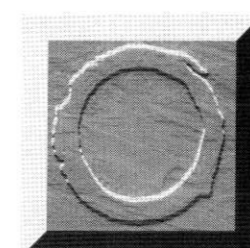
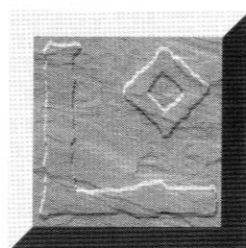
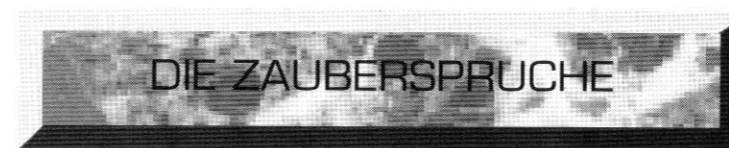
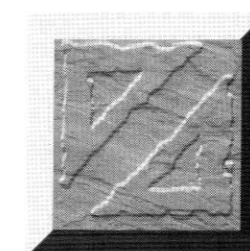
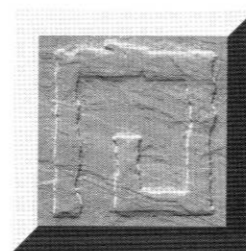
6

7

8

9

10



C: 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

7

6

5

4

3

2

1

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

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: 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

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

7

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ENERGIEMANIFESTATION

GLÜHENDES PLASMA

HORMONSPRÜHER

INFRARESONANZ

INNERER SCHATTEN

LEBENSKRAFTENTZUG

FLÜSSIGES LICHT

METALLSCHICHTEN

MITTENTURBULENZ

NAPALMAUSBRUCH

NEURONENÜBERSTEUERUNG

ERFORDERLICHE INGREDIENZEN

LIEBE + VERZWEIFLUNG +
FREUNDLICHKEIT + NÜCHTERNHEIT

ERGEBENHEIT + ZUVERSICHT

NÜCHTERNHEIT + ENTTÄUSCHUNG

NEUGIERDE + ZÄRTLICHKEIT +
BENOMMENHEIT

GROSSZÜGIGKEIT + ABSCHEU

ZORN + FURCHT + GEWISSENSBISSE
+ SCHMERZ

MISSTRAUEN + BENOMMENHEIT

ZORN + KUMMER + BESORGNIS

ABSCHEU + NÜCHTERNHEIT +
BENOMMENHEIT

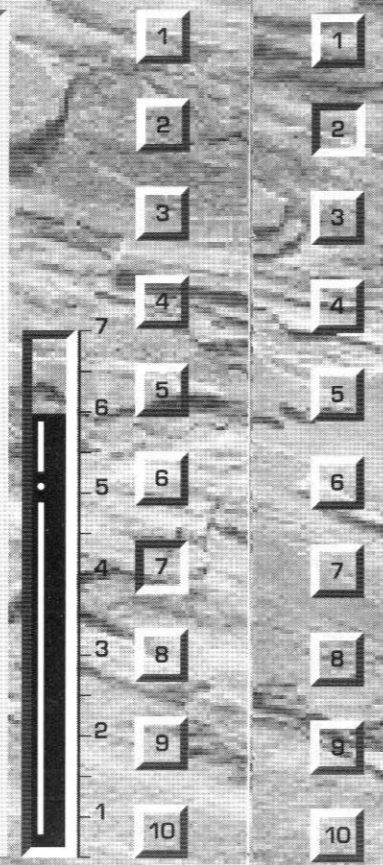
SCHMERZ + RUHE +
ENTTÄUSCHUNG

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



ENERGIEMANIFESTATION

- GEISTIGE LEERE
- STATISCHE LADUNG
- ZEITLICHE LEPRA
- URANIUMSPRUNG
- WIRBELMORÄNE

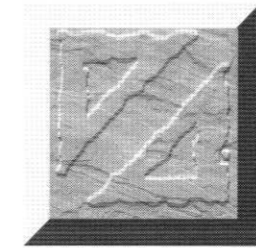
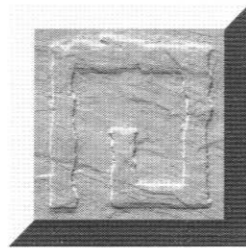
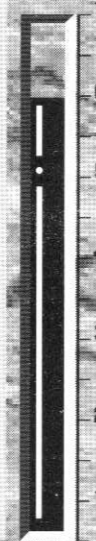
ERFORDERLICHE INGREDIENZEN

- FRIEDE + RUHE + GEMEINHEIT
- KUMMER + ROHHEIT
- EKSTASE + ARROGANZ
- LIEBE + HASS + SCHAM + HOFFNUNG
- HASS + ZORN + ENTZÜCKEN + ENTTÄUSCHUNG

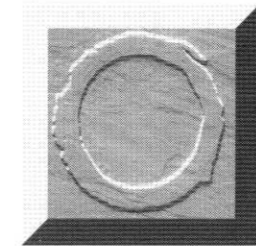
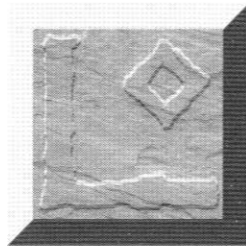
F: ZAUBERSPRÜCHE UND GEISTIGE KLASSEN

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



PERICLOPAEDIA



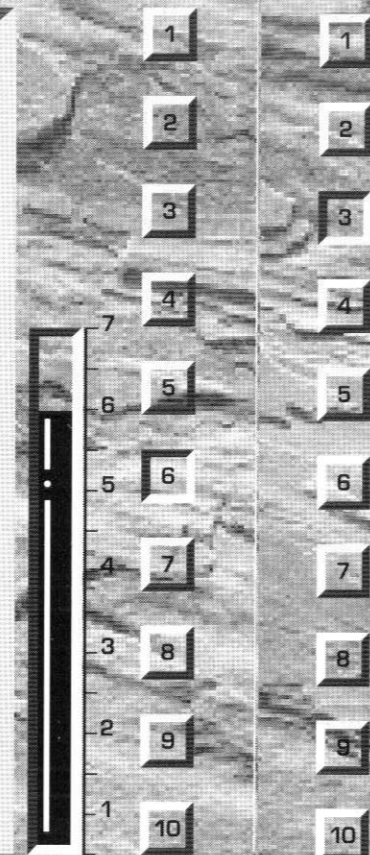
verschiedenen Ausbreitungsformen zu besitzen; mit zunehmender Erfahrung können Sie dann gezielte Ausbreitungsmethoden vorsehen.

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.



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), Morhium, 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.

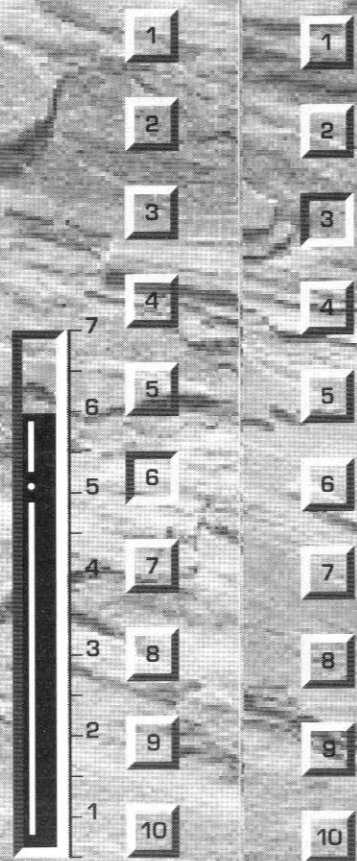
Eine andere Wirkung, die sich bei den Ordensmitgliedern bemerkbar macht, ist die Modifikation ihrer persönlichen Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Schnelligkeit).

PSI-KRÄFTE-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

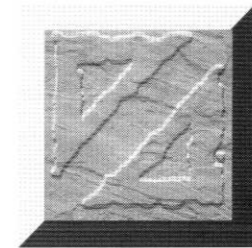
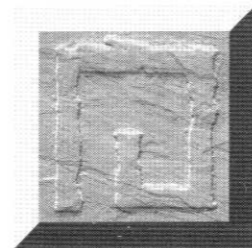
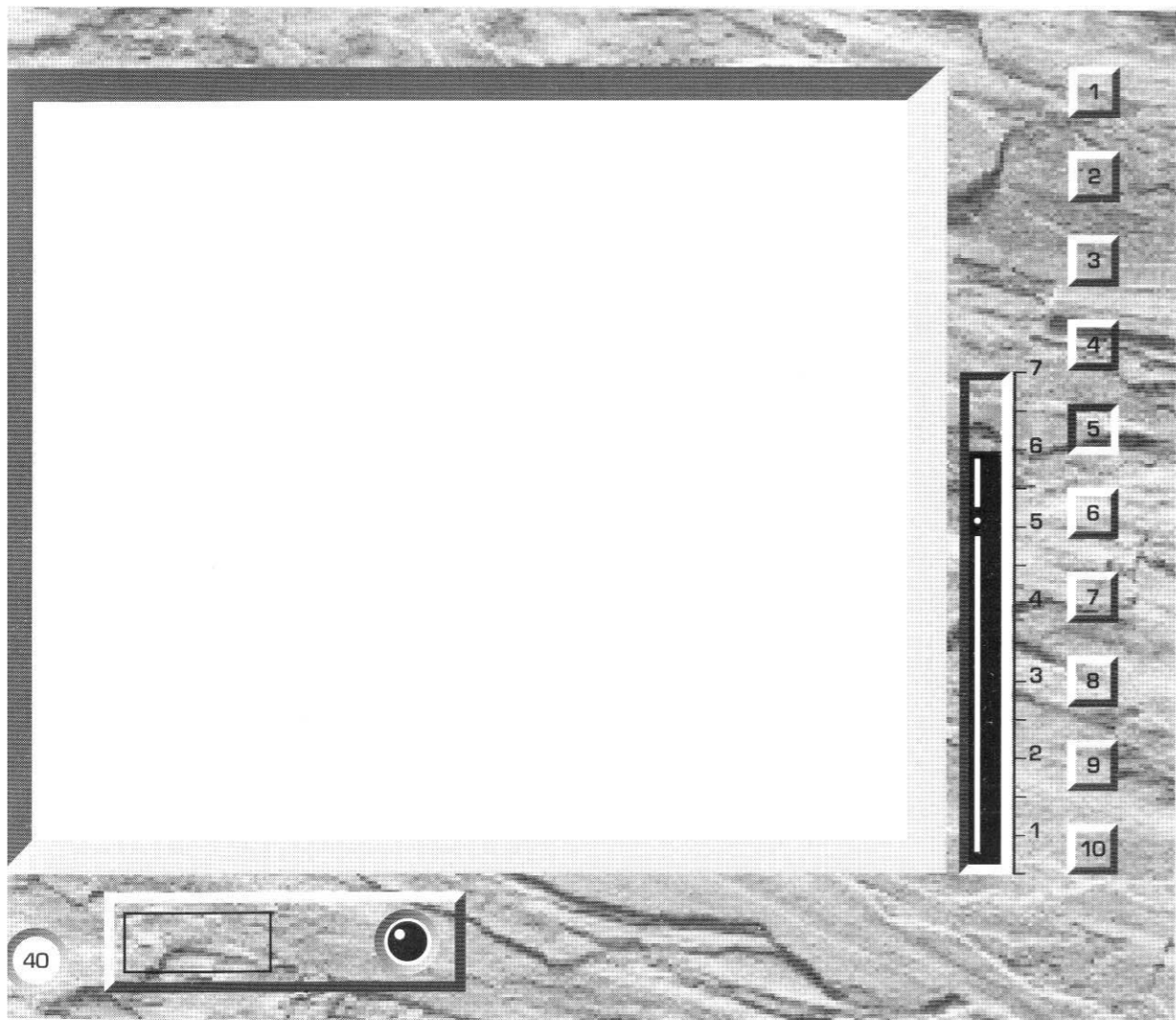


starke Körperform aus und ihre Wunden heilen schnell. Jedoch reagieren sie auf die Quelle ihres Entstehens, die Psi-Kräfte, äußerst empfindlich.

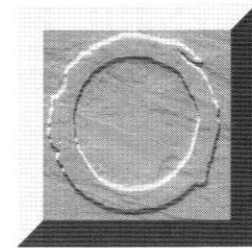
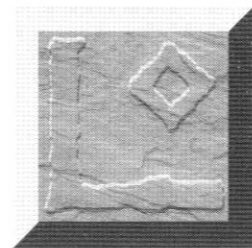
Symbions - Eine gemischte, künstliche Rasse, die Brücke zwischen den Menschen und den Bionekronen. Sie verfügen über eine gewisse Fähigkeit, in die Zukunft zu schauen. Allerdings sind sie nicht zur Reproduktion fähig; ein Umstand, der sie offenbar zu einer Rasse ohne Zukunft macht.

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



DER HAUPTBILDSCHIRM



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

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

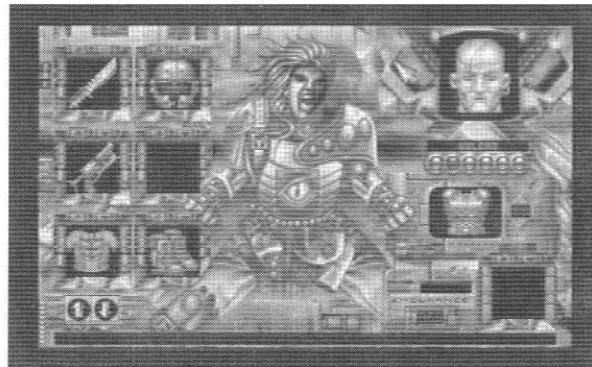
- I Kampf
- J Kampfsymbol
- K Figurenauswahl
- L Porträt, aktive Figur
- M Hauptfenster für Spielhandlung

B: FORMATIEREN EINER ARCHIVDISKETTE

Bevor Sie irgendetwas anderes tun, formatieren Sie eine Archividiskette, 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").

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

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.

