



## Einleitung



Willkommen bei Mail Order Monsters, Inc. Sehen Sie diese Seiten als Anleitung zu einer phantastischen Welt, die durch unseren Service auch die Ihre werden könnte. Unsere per Post bestellbaren Psychon Heroes (auch "Morphs" genannt), sind von ausgesuchter Qualität und höchstwahrscheinlich die Besten in dieser Galaxies. Ihr Wunsch ist uns Befehl.

Im Abschnitt "Free Trial" (Anfänger) können Sie sich informieren wie Sie Morphs für einen freien Versuch bekommen können, Sie können dabei lernen wie Kämpfe ablaufen und Gespür für die körperlichen und geistigen Fähigkeiten der verschiedenen Morphs und deren Waffen entwickeln.

Wenn Sie für komplexere Aufgaben bereit sind, versuchen Sie die Rental Option (mittlerer Schwierigkeitsgrad). Für bis zu 1000 Psychons können Sie Ihre eigenen Kombinationen von Morphs und Waffen zusammenstellen. Dann wählen Sie das Kampfgebiet und den Bewerb.



Der Tournament-Bewerb (Turnier) ist für Experten. Die Resultate jedes Wettkampfes werden auf Ihrer "Owner Disk" gespeichert. Gewinner erhalten Psychons und Siegespunkte, die ihre Eigner für bessere Waffen und Eigenschaften oder für neue

Morphs verwenden können. Beginnen Sie mit 500 Psychons und machen Sie Ihren Weg zur Spitze.

Für genauere Informationen über die Eigenschaften der Morphs, Extras und Waffen lesen Sie sich bitte das jeweilige Kapitel.

*Paul Reiche III  
Evan Robinson  
Nicky Robinson*

## Free Trial (Anfänger)



Wählen Sie Free Trial um gerade-  
wegs zu den Morph-Vats (Herstel-  
lungsstätte der Morphs) zu gelan-  
gen und dort von den 12 Morph-  
Stämmen auswählen zu können.

Dann benutzen Sie Ihren Joystick  
um die Markierung von Morph zu  
Morph zu bewegen. Wenn Sie einen Morph gefunden haben, der  
Ihnen zusagt, drücken Sie den Feuerknopf.

Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit einer Zusammenfassung  
und Sie müssen für den gewählten Morph einen Namen eingeben  
(Return-Taste zum Abschließen). Wenn Sie die 1-Spieler-Option  
gewählt haben, werden Sie nach drücken der Return-Taste sofort  
ins Kampfgebiet versetzt. Bei 2 Spieler passiert dies erst nachdem  
der zweite Spieler seinen Morph gewählt und benannt hat.

Nach dem Ende jedes Kampfes haben Sie die Möglichkeit diesen  
zu wiederholen. Wenn Sie gegen den Computer spielen, können  
einen anderen Gegner wählen. Wenn Sie keine Wiederholung  
auswählen gelangen Sie wieder zum Hauptoptions-Screen.

### Steuern der Monster im Kampfgebiet

#### 1. Spielerfarbe und Kontrolle

Der Morph von Spieler 1 ist gelb, der von Spieler2 (oder des  
Computers bei nur einem Spieler) ist rot. Das Statusfenster von  
Spieler 1 erscheint an der linken oberen Ecke, das Statusfenster  
von Spieler 2 an der rechten oberen Ecke des Bildschirms.

Benützen Sie Ihren Joystick um Ihren Morph (der von einem  
Quadrat repräsentiert wird) auf der großen Karte zu bewegen.  
Wenn sich Ihr Quadrat und das Ihres Gegners überlappen, wird die  
Auflösung der Karte gewechselt (es wird in sie hineingezoomt),  
und eine detaillierte Ansicht des Sektors in dem Sie sich befinden  
gezeigt um einen Kampf Morph gegen Morph zu ermöglichen.

#### 2. Der Angriff

Um die Waffe die Ihr Morph bereithält zu verwenden (wird oben  
links im jeweiligen Spielerstatusfenster angezeigt), drücken Sie  
den Feuerknopf und bewegen gleichzeitig den Joystick in die  
Richtung in die Sie feuern, schlagen, etc. möchten. Wenn Sie die  
Waffe verwendet haben, wird deren Name rot im Statusfenster  
angezeigt. Wenn sie wieder nachgeladen und feuerbereit ist, wech-  
selt die Farbe des Namens in grün.

Das Statusfenster zeigt noch folgende wichtige Informationen an:

Life force (Lebensvorrat)

Food (Nahrung, wird für physische Attacken benötigt)

Rounds (Munition, wird für Projektilwaffen oder Chemische Waf-  
fen benötigt)

Energy (Energie, für Waffen und Abwehreinrichtungen die diese  
benötigen)

Wenn Ihr Vorrat für einen Posten wenig ist, wird dieser Posten  
gelb angezeigt, geht der Vorrat gegen Null wird er rot angezeigt.

#### 3. Den Kampf gewinnen

Jedes Kampfgebiet beinhaltet zusätzlich zum gegnerischen Morph  
viele andere Feinde. Wenn Sie in eine Stadtruine fallen oder von  
einem Wandroid attackiert werden, müssen Sie einem Panzer oder  
einem Wandering-Beast, die dann von Ihrem Gegner kontrolliert  
werden, die Stirn bieten. Sollte Ihren Gegner dieses Mißgeschick  
passieren, kontrollieren natürlich Sie den Panzer oder das Beast.  
Ergreifen Sie diese günstige Gelegenheit! Dies ist ein sehr guter  
Weg um den Morph eines Gegners ohne Risiko zu schwächen. Der  
Gewinner ist der letzte überlebende Morph oder der erste Morph  
der 5 Gegner besiegt hat (dazu zählen auch Wandroids und Urban  
Defenders).

### Das Statusfenster - Menüs benutzen um Waffen und Optionen zu wechseln

Drücken Sie den Feuerknopf zwei-  
mal hintereinander ohne den Joy-  
stick zu bewegen, um die Informati-  
onen in Ihren Statusfenster mit ei-  
nem Optionsmenü zu ersetzen. Die  
Attack-(Angriffs-)Option ist mar-  
kiert. Um Waffen zu wechseln drü-  
cken Sie den Feuerknopf erneut. Sie wählen damit die Attack-  
Option aus, und eine Liste mit allen Waffen die Ihr Morph trägt  
erscheint. Bewegen Sie die Markierung mit Hilfe des Joysticks zu  
der Waffe die Ihr Morph verwenden soll und drücken Sie den  
Feuerknopf um sie auszuwählen.

Um andere Optionen als Attack (Angriff) auszuwählen, bewegen  
Sie die Markierung zu der gewünschten Option und drücken den  
Feuerknopf. Die Optionen sind:

**Attack** - zeigt Ihnen die Waffen und natürlichen Angriffsmöglich-  
keiten die Ihrem Morph zur Verfügung stehen.

**Map** - Sie gelangen ohne Änderung wieder zur Karte (Kampfge-  
biet)

**Device** - zeigt im Intermediate- und Tournament-Modus eine Liste  
mit verfügbaren Gegenständen (Gegenstände wie Medikits (Medi-  
zin) zum Heilen, Drugs (Drogen) zeitbegrenzte Erhöhung der  
Geschwindigkeit (speed) oder der Intelligenz (mind), etc.) Zusätz-  
lich zeigt die Option "Device" in allen Leveln eine Übersicht über  
die restliche Anzahl der Munition, der Energie und der Nahrung.

**Defense Off** (Abwehrmittel ausschalten) - schaltet das Verteidi-  
gungsmittel aus das Sie benutzen (falls Sie eines benutzen). Ab-  
wehrmittel benötigen Energie, wenn sie bei einem Angriff aktivier  
sind. Wenn Ihr Energievorrat gering ist und die einzige verblei-  
bende Waffe eine Energiewaffe ist, möchten Sie vielleicht nach  
dem Motto vorgehen "Die beste Abwehr ist ein guter Angriff".

**Special** - zeigt eine Liste mit Aktionen die Sie ausführen können.  
Wenn Sie Pause auswählen (durch Drücken Feuerknopfs), hält das  
Spiel an bis ein anderer Spieler den Feuerknopf drückt. Für eine  
Beschreibung der Quit und Surrender Optionen lesen Sie bitte im  
Abschnitt Tournament (Turnier Modus) nach.

### Wichtige Anmerkung für neue Kunden



Mail Order Monster Inc. empfiehlt  
dringst, daß Sie das Wählen der  
Optionen, hauptsächlich das Wählen  
der Waffen, nur dann durchführen  
wenn Sie sich auf der großen Karte  
befinden. Es kann fatal für Sie  
ausgehen, wenn Sie in Ihren Optio-  
nen fummeln, während Ihr Morph  
von einem Feind verfolgt wird.

Jeder Morph ist mit unterschiedli-  
chen Stärken und Schwächen und  
mit unterschiedlichen Extras, Waf-

fen und Abwehrmöglichkeiten ausgestattet. In Intermediate- und  
Tournament-Spielen müssen alle Extras (außer den grundsätzli-  
chen die ein Morph-Stamm mitbringt) und Waffen, Munition,  
Energie, Nahrung, Abwehrmittel und andere Gegenstände erwor-  
ben werden.

Eine Beschreibung der verschiedenen Charaktereigenschaften der  
Morphs, Waffen, Abwehrmittel und Gegenstände finden Sie in den  
jeweiligen folgenden Abschnitten. Auch wenn Sie diese Dinge im  
Beginner-Modus nicht ändern können, ist das Lesen dieser Ab-  
schnitte in Verbindung mit den Trial-Kämpfen die Voraussetzung  
für einen Einstieg in die schwierigeren Spielmodi.





## Rental (mittlerer Schwierigkeitsgrad)

Wie beim Free-Trial Modus, haben Sie die Möglichkeit nach jedem Wettkampf einen weiteren auszutragen und wenn Sie gegen den Computer spielen, werden Sie gefragt ob Sie gegen einen anderen Gegner antreten wollen (den der Computer auf Zufallsbasis aussucht). Es gibt aber zwei wichtige Unterschiede zwischen dem Free-Trial und dem Rental-Modus.

**1. Die Morph-Weide** - Wenn das Programm das Nachladen beendet hat (nachdem Sie den Modus ausgewählt und die Return-Taste



nach Eingabe des Namens gedrückt haben) befindet sich Ihr Owner (Eigentümer) auf der Morph-Weide. Bewegen Sie ihn (mithilfe des Joysticks) zu den Vats um dort einen Morph auszuwählen. Dann führen Sie den Morph mit Ihrem Owner

zum Waffengeschäft um Waffen und andere Gegenstände zu kaufen. Schlußendlich geleiten Sie ihn zum Transmat-Boot (Transmitter). Dort erfolgt die Überstellung ins Kampfgebiet.

Sie besitzen 1000 Psychons um einen Morph und verschiedene Extras, Aus- und Aufrüstungen zu kaufen. Während Sie auswählen, beachten Sie den oberen Teil des Bildschirms, wo weiterführende Informationen angezeigt werden. Sollte Ihnen ein Eingabefehler passieren, ist dies nicht weiter tragisch. Vor dem Verlassen der Vats können Sie alle zuvor getätigten Eingaben rückgängig machen und von vorne beginnen.

**2. Auswählen der Wettbewerbsart und der Kampfstätte** - Haben alle Spieler ihren Morph in den Transmat-Booth geführt, kann ein Spieler die Kampfstätte und der andere die Wettbewerbsart (aus 3 Arten) auswählen. Wenn Sie die Kampfstätte auswählen, bedenken Sie besonders die Art Ihres und Ihres Gegners Morph - es bleibt nur zu hoffen daß Ihr Gegner nicht eine Wettbewerbsart auswählt die für Ihren Morph total ungeeignet ist . . .

### Die Wettbewerbsarten:

**Destruction (Vernichtung)** - Der gleiche Spielablauf wie beim Free-Trial. Morph gegen Morph, bis ein Morph unterliegt oder bis ein Morph 5 Gegner besiegt hat (incl. Wandroids und Urban-Defenders).

**Capture the Flag (Flaggen sammeln)** - Auf der großen Karte sind acht Flaggen verteilt, die der Reihe nach gesammelt werden müssen. Um herauszufinden welche Flagge welche ist, müssen Sie in das Gebiet eindringen, das die Flagge enthält. Den Wächter der Flagge (den Ihr Gegner kontrolliert) müssen Sie entweder ausweichen oder besiegen. Nachdem Sie Flagge 1 gefunden haben, müssen Sie nach Flagge 2 Ausschau halten usw. Sie gewinnen, wenn Sie alle 8 Flaggen gesammelt haben oder den Morph Ihres Gegner besiegen, bevor dieser alle 8 Flaggen sammeln kann (den Morph Ihres Gegners können Sie nur mit Hilfe der Wächter besiegen, da bei dieser Wettbewerbsart Kämpfe untereinander nicht zugelassen sind),

**The Horde (Invasion)** - Eine Horde von Invasoren die vom Computer kontrolliert werden, fallen vom oberen Bildschirmrand aus ein und bewegen sich in Richtung unteren Bildschirmrand. Sie und Ihr Mitspieler (Computer oder Mensch) müssen miteinander kooperieren, um die Invasoren davon abzuhalten, den unteren Bildschirmrand zu erreichen. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Invasoren vernichtet. Wenn Invasoren den unteren Bildschirmrand erreichen, haben beide Spieler verloren. (Anmerkung: Raketen und Bomben dürfen nicht gegen die Invasoren verwendet werden.)

## The Tournament Game (Turniermodus)

Wenn Sie der Meinung sind, die ultimative Herausforderung in Angriff nehmen zu können, wählen Sie den Turniermodus. Es bestehen folgende Unterschiede zum Rental-Modus (mittlerer Schwierigkeitsgrad):

**1) Sie bekommen nur 500 Psychons** beim Start. Sie müssen sich durch Siege zusätzliche Psychons und Victory-Points (Siegespunkte) verdienen. Psychons benötigen Sie im Waffengeschäft und für neue Morphs, Victory-Points um einen Morph in den Vats mit mehr Extras und höheren Eigenschaftswerten auszustatten.

**2) Das Resultat jedes Wettkampfs** muß auf einer Owner-Diskette gespeichert werden. Eine neue Owner-Disk können Sie nach Wahl des Turnier-Spiels erstellen (aus jeder Diskette deren Daten Sie nicht mehr benötigen). Wenn Sie die Frage „Do you have a Initialized Disk?“ mit „No“ beantworten, werden Sie aufgefordert, eine leere Diskette einzulegen. Nach Bestätigung, erstellt dann das Programm eine Owner-Disk. Sie können nun nach der Erstellung einen Owner anlegen. Dazu geben Sie den Owner-Namen ein, den Sie verwenden möchten und dann ein Passwort. Dieses Passwort müssen Sie jedesmal wieder eingeben, wenn Sie diesen Owner verwenden möchten.

Das Programm wird Sie jedesmal auffordern (im Meldungsabschnitt, im oberen Teil des Bildschirms) wenn die Owner-Disk oder die Spiel-Disk in das Disketen-Laufwerk einzulegen ist.

**3. Zusätzlich zum Terrain** (Landschaft der Kampfstätte) und zur Wettkampfarm können zwei weitere Regeln ausgewählt werden (eine für jeden Spieler). Wählen Sie Regeln aus, die den Morph Ihres Gegners schwächen und Ihnen helfen - z.B.: "no chemical attacks (keine chemischen Angriffe)" wenn der Gegner ein Gas-Gewehr trägt und Ihr Morph nur mit einer Laser-Pistole bewaffnet ist. Um Ihre Wahl dazu zu verwenden, die Regel die Ihr Gegner aufgestellt hat wieder aufzuheben, wählen Sie einfach die gleiche Regel noch einmal.

**4) Bevor der Wettkampf beginnt**, haben Sie die Möglichkeit auszuwählen wie oft ein Morph gewinnen muß um als Sieger erklärt zu werden.

**5) Das Special-Menü** - (wird aufgerufen durch zweifachen Druck auf den Feuerknopf, bewegen der Markierung auf den Menüpunkt Special, dann nochmaliger Feuerknopfdruck) - beinhaltet spezielle Funktionen in einem Turnament-Spiel. Wenn Sie im Verlieren sind und Ihr Gegner nicht "no surrender" (keine Kapitulation) als Regel ausgewählt hat, können Sie "Special" und dann "surrender" auswählen um aufzugeben. Ihr Morph wird zwar den Wettkampf, aber nicht auch noch seinen ganzen Life-Force (Lebensvorrat) verlieren.

Wenn "no surrender" ausgewählt wurde, können Sie dennoch um Gnade bitten, indem Sie "Quit" auswählen und dann den Feuerknopf drücken bevor der Countdown in Ihrem Statusfenster endet. Wenn Ihr Gegner in seinem Statusfenster die gleiche Handlung setzt (den Feuerknopf drückt) bevor der Countdown endet, kommen Sie in den Intro-Bildschirm zurück. Es ist als wäre der Wettkampf nie begonnen worden.

**6) Sie können Ihren Stable (Stall) verwenden.** Dazu betreten Sie den Corral in der Morph-Weide (Morph Meadow). Hier haben Sie die Möglichkeit:



Morphs für ihre spätere Verwendung zu speichern (Pen), sie für Kämpfe oder eine Verbesserung ihrer Fähigkeiten wieder zu laden (Get) oder, falls sie so verwundet sind daß es das einzig richtige zu sein scheint, sie einfach entfernen (Zap). Zurück zur Morph-Weide gelangen Sie mit Exit.

Anmerkung: Um einen Owner zu entfernen, wählen Sie diesen zu Beginn eines Tournament-Spiels aus, dann "reject" wenn Sie gefragt werden ob Sie accept (akzeptieren) oder reject (verwerfen) wollen. Sie bekommen dann die Möglichkeit, diesen Owner von Ihrer Owner-Disk zu löschen.

## Die grundlegenden Morph-Eigenschaften

TRAIT	LEVEL	COST
ARMOR	2	0
MUSCLE	4	0
SPEED	6	0
MIND	4	0
LIFE	110	0

Diese können im Intermediate (mittleren Schwierigkeitsgrad) und Tournament-Modus für jeden Morph, (natürlich gegen eine Gebühr), verbessert werden. Das Maximum für alle Eigenschaften, ausgenommen Life (Leben) ist 12. Life

kann bis auf 250 erhöht werden. Das Erhöhungs-Maximum pro Besuch beträgt 3 für die ersten vier Eigenschaften und 30 für Life.

**Armor (Panzerung)** - Die natürliche Abwehr gegen Angriffe. Eine harte Haut ist z.B. bei Beastfu's Schlägen äußerst nützlich!

**Muscle (Kraft)** - Wichtig, um im Nahkampf zu überleben, aber ebenso wichtig um schwere Waffen und Ausrüstungsgegenstände tragen zu können.

**Speed (Geschwindigkeit)** - Hohe Geschwindigkeit kann entscheidende Vorteile bei der Bewegung im Terrain und beim Kampf bringen. Slow Morphs are soon no Morphs, wenn sie nicht vorsichtig sind.

**Mind (Intelligenz)** - Die Fähigkeit Ihres Morphs philosophische Probleme zu wälzen. Aber wichtiger als dies ist es daß intelligente Morphs ihre Waffe schneller nachladen können . . .

**Life (Leben)** - Je länger, desto besser. Lebenspunkte werden bei jeden Treffer den ein Gegner landet abgezogen.

## Morph Extras

Für jede Morphart gibt es 11 verschiedene Extras auszuwählen. Die Gesamtzahl beläuft sich auf 20 die in 4 Gruppen eingeteilt sind.

**1) Means of movement** (Bewegungsmittel). Burrow (zum vorgraben) und Gills (Kiemen) ermöglichen Morphs sich mit normaler Geschwindigkeit durch Berge bzw. im Wasser fortzubewegen. Teleport ermöglicht normale Geschwindigkeit durch jegliche Geländeart.

**2) Means of attack** (Angriffsmittel). Spit (Spucke) und Stng (Stachel) - Projektilangriffe, Web (Spinnennetz) - chemischer Angriff der den Gegner die Bewegungsfreiheit für eine gewisse Zeit raubt und Psiblast - PSI-Angriff der die Intelligenz des Gegners vermindert sind effektive Angriffe aus der Entfernung. Die weiteren natürlichen Angriffe: fiery Breah (feuriger Atem) - chemisch, the shockin Elektrotouch (Stromschlag) - Energie, Claws and Fangs (Klauen und Reißzähne) - Beastfu aids. Diese Angriffe müssen aus kurzer Distanz ausgeführt werden.

**3) Defenses** (Abwehr). Jede der 5 vorhandenen Abwehrmittel reduzieren den Schaden den Ihr Morph bei einer bestimmten Angriffsart nimmt. Anti-thump schützt gegen physische Attacken, Anti-e gegen Energieattacken, Anti-chem gegen chemische Attacken, Anti-proj gegen Projektil Attacken und Anti-psi gegen psychische Attacken.

**4) Natural aids** (Natürliche Hilfsmittel). Hände und Tentakel werden zur Bedienung geisser Waffen benötigt. Healing (Heilung) sichert eine schnelle Rgenerierung Der Lebensenergie. Photosythesis sichert einen kleinen aber ständigen Zustrom von Energie die für Energieattacken und gewisse Abwehrmittel benötigt wird (Aber vergessen Sie nicht ein E-Pack zu kaufen).

## Waffen



Unser Angebot im weapons shop (Waffengeschäft) ist an Vielfalt, Zuverlässigkeit und Power unüberroffen. Benützen Sie die Rental Option (Mittlerer Schwierigkeitsgrad) um die

Zusammenhänge zwischen Kraft, Gewicht und Munitionsverbrauch der einzelnen Waffen kennenzulernen.

Hier einige Tipps von erfolgreichen Ownern:

1) Wenn das Gewicht der Waffe eine Rolle spielt (Ihr Morph ist z.B. nicht sehr stark und würde mit einer schweren Waffe sehr langsam werden), nehmen Sie die Autorifle oder den Boorang (wir garantieren daß es immer zu seinen Werfer zurückkehrt) wenn die Kosten gering sein sollen. Nehmen Sie einen Needler (Nadler) oder ein Sword (Schwert) wenn es etwas teurer sein darf. Und wenn die Kosten keine Rolle spielen probieren Sie die Lapistol (Laser-Pistole). Um Laserpistolen benutzen zu können benötigt Ihr Morh (wie für alle Energiewaffen) einen Energy-Pack der die Energie für die Waffe bereithält. Als Ausgleich für das Mehrgewicht und die Extrakosten, bekommen Sie eine Waffe die mächtige Schläge austeilt.

2) Wenn Sie Angriffe auf der Übersichtskarte starten möchten, müssen Sie Ihren Morph mit Missiles (Raketen) oder Bomben ausstatten, die alerdings sehr schwer und unhandlich snd. (Anmerkung: Sollten Sie sich Gedanken über das Gewicht machen, sehen Sie sich unter "Summary Option" die Grundeigenschaften (Basic Traits) Ihres Morphs an. Trägt Ihr Morph zu schwer, wird sich das in der Geschwindigkeits-Eigenschaft (Speed Trait) auswirken)

3) Der E-Stealer (Energie-Zapfer) ist ein handliches kleines Gerät, das Energie vom E-Pack Ihres Gegnes abzapft. Wenn Sie gut mit ihm umgehen können, ist es möglich daß Sie einen Kampf mit mehr Energie beenden, als Sie ihn begonnen haben.

4) Der Multilas (ein Mehrstrahlen-Laser) und der Mindsink (verdummt den smartesten Morph) benötigen zur Benutzung Tentakel. Das Schwert und der E-Mace (eine elektrisch- mechanische Kombinationswaffe) benötigen Hände zur Bedienung. Der E-Mace, der flamer, das Schwert und die Grav-Gun sind Nahbereichswaffen.

## Sundries

(Die Verkaufsstelle für sonstige verschiedene Dinge)

Besuchen Sie das Sundries-Department um sich mit für Waffen benötigte Munition und zusätzlicher benötigter Ausrüstung zu versorgen (solange Sie es sich leisten können und Ihr Morph stark genug ist um diese zu tragen).

Kaufen Sie Nahrung, wenn Sie physische Attacken einsetzen wollen. Kaufen Sie Munition oder Energie, wenn Waffen die Sie benutzen wollen diese benötigen. (Und denken Sie daran: Sie benötigen ein E-Pack, um verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände betreiben zu können).

Kein Morph kann mehr als eines der angebotenenn 6 Geräte (Mittel) zur Abwehr besitzen. Benützen Sie das Aqualung (Unterwasser-Atmungsgerät) und das Jet-Pack um den Nachteil fehlender Kiemen bzw. Flügel auszugleichen und das Medi-Kit wenn Sie über keine Selbstheilung (Healing) verfügen. Benutzen Sie Star-Java und Memory-DNA für kurzzeitige Erhöhung der Bewegungsgeschwindigkeit bzw. der Intelligenz. (Um ein Mittel (Gerät) zu benutzen, wählen Sie "Devices" und dann das gewünscht Teil aus dem erscheinenden Menü).

Sie können vorhandene Waffen und Mittel (Geräte) zu halben Einkaufspreis zurückverkaufen.

## Über die Künstler . . .

Im Mai 1980 verläßt Evan Robinson Südkalifornien in Richtung Lake Geneva, Wisconsin, hinter ihm einen Klasse-4 Smog-Alarm lassend - dies ist wahrscheinlich seine letzte Chance auf ein normales Leben. Am selben Tag explodiert der Mount St. Helens und schickt einen Kubikkilometer Asche in die Stratosphäre. Evan will dafür keine Verantwortung übernehmen . . .

Einen Monat später verläßt auch Paul Reiche III Kalifornien in Richtung Lake Geneva wo er in TSR Hobbies Inc. eintritt und Evan trifft, der immer noch versucht jeden zu überzeugen daß er mit der Eruption nichts zu tun hat.

Währenddessen wechselt Nicky Arvan (bald Nicky Robinson - sie weiß es nur noch nicht) überraschend von Pomona, Evans alte Schule, zur University of California at Berkeley, Paul's alma mater. In Berkeley studiert sie nicht nur Molekular-Biologie sondern ist auch Mitbegründerin von California Telecomputing Systems wo sie stumpfsinnige Business-Software schreibt.

Zurück nach Wisconsin: Evan und Paul arbeiten hart, sie schreiben Material für Dungeons & Dragons und frieren bei Minusgraden. Paul's Bedarf an Kälte ist gedeckt und als eine massive Wärmefront vorbeizieht folgt er dieser - wieder zurück nach Berkeley mit Evan im Schlepptau. Paul beginnt Computergames zu designen und Evan beginnt Nicky anzubraten. In dem Zeitraum in dem Paul's erstes Spiel veröffentlicht wird, heiraten Nicky und Evan, vervollständigen ihre Ausbildung in Santa Cruz und gelangen zur Überzeugung daß Hawlett-Packard und Veterinärschulen weniger Charm als Computergames besitzen. Bevor nun aus allen dreien ein Team wird, programmiert Paul Archon, Murder on the Zinderneuf und Archon Adept mit Free Fall Associates und Evan und Nicky konvertieren ein buggy Atari-Game das nie das Licht der Öffentlichkeit erblickt hat, auf den C64.

Nicky liebt es Gene zu spleißen, kranke Tiere zu behandeln und mit ihren Microwellenherd zu spielen und wundert sich gelegentlich warum sie mit enem langen blonden Alien und einem Mann der Tarnanzüge trägt, arbeitet. Evan entwickelt eine Begeisterung für Waffen aller Art, egal ob antik oder futuristisch, und für Musikinstrumente die sich wie ein Chor aus auf den Schwanz getretenen Katzen anhören. Außerdem ist er wahrscheinlich der einzige Programmierer in Nord-Kalifornien der keinen Kaffee trinkt. Paul Reiche III mag schlechte Horror-Filme, The Far Side und insbesondere Laurie, seine Verlobte (sorry Ms. Hannah). Alle zusammen begeistern sich für Science-Fiction, Fantasy und Adventures, egal in welcher Form. Zu guter letzt sind Paul und Evan auch noch Mitglieder von CTHULHU, einer Vereinigung von Ex-TSR'lern.

Anmerkung: Es geht das Gerücht um, daß Paul, Evan und Nicky während sie Mail Order Monsters kreierten, einem Computer beim Versuch, das Programm zu verbessern, die Eingeweide frittierten .



## Credits

The artists would like to thank the following random assortment of people:

Anne Westfall, Robert Leyland, and Jon Freeman  
for answering stupid questions late at night and in general letting us pick their brains.

Matthias Genser and Erol Otus  
for the Amoeboid, the shiny Worm and much playtesting.

Don Daglow, David (Worms?) Maynard, Rich Hilleman, David Grady and lots of other EA people  
who worked late just to help us.

Laurie and Devin Lessen, Georgiann Feltz, Bill and Gloria Robinson, Naomi Arvan, Norm Lane, Susan Lee-Merrow, Diane Ascher-Leyland, Jeremy Centauri Leyland and Ken Zarifes  
just for being there.

## Eigene Bemerkungen