

V. Die Iconsteuerung:

Die grundlegende Steuerung des Programms erfolgt über sechs Icons, die folgende Bedeutung haben. Die Icons stehen für verschiedene Aktionen, die ein Charakter ausführen kann. Nach einer solchen Aktion kommt dann jeweils der nächste Charakter an die Reihe.
Anmerkung: Wann immer das blaue Icon mittels Joystick bewegt werden kann, kann davon ausgegangen werden, daß sich das Spiel in diesem Modus befindet.

Icon -GEHEN - (oben links)

Nach Wahl dieses Icons kann der entsprechende Charakter mit dem Joystick in seinem Fenster bewegt werden. Das entsprechende Fenster erscheint weiß umrandet, wenn der Charakter steht. Nach maximal 10 Schritten oder nach Knopfdruck kommt der nächste Charakter an die Reihe.

Icon -ZTATS- (oben mitte)

Es wird der Charakter-Status des Charakters angezeigt. Die Anzeige wird durch einen Tastendruck beendet.

Icon -LOAD- (oben rechts)

Der zuletzt abgespeicherte Spielstand wird geladen und das Spiel an der entsprechenden Stelle fortgesetzt.

Icon -ZZZ...- (unten links)

Das Jetzt-heißt-es-handeln- oder Aktions-Menü

folgende Aktionen stehen zur Wahl:

A Nächster Charakter : Der nächste Charakter kommt an die Reihe

B Special benutzen : Das momentan ausgerüstete Special (siehe dort) wird (wenn möglich) benutzt.

C Psikraft einsetzen : Der Charakter kann, soweit seine Psipunkte dies zulassen, folgende Psikraftanwendungen einsetzen:

Psikraftanwendungen

(die Bezeichnungen für die einzelnen Psianwendungen sind mit freundlicher Erlaubnis des Autors direkt aus dem "Handbuch für den angehenden PsiUser in Standard-Chabosch", ISBN 507337463A übernommen)

A SE CURAT.....Den Charakter selbst heilen

B FRIEinen anderen Charakter heilen

C DAER DORMATFeinde bewegungsunfähig machen. Die Dauer hängt von der Intelligenz des Charakters ab.

D IMP VOCOD..... Kontakt mit dem Ministerium für innere Verwaltung auf Drabamp aufnehmen

E METASE CURAT Charakter selbst heilen und zusätzliche Verstärkung der Lebenspunkte

F METAFRI CURAT Anderen Charakter heilen und zusätzliche Verstärkung der Lebenskraft

G DE NARCOTICFeinde narkotisieren (länger anhaltend als DAER DORMAT). Die Dauer hängt jedoch auch hier von der Intelligenz des Charakters ab.

H RE EXITARIUS..... Toten Charakter ins Leben zurückrufen (jedoch mit Zurücksetzung auf Erfahrungslevel 1)

(weitere Psianwendungen siehe Kampfphase)

Icon -AUSRÜSTUNG- (unten Mitte)

Nacheinander können Bewaffnung, Schutz und Special für den Charakter ausgewählt werden. Das Ausrüstungsstück wird durch Druck der entsprechenden Taste (A-O) aus dem Ausrüstungsregister ausgewählt. Die Nummer des Charakters steht jeweils hinter der gewählten Ausrüstung. Durch 'Shift' + A-O kann ein Ausrüstungsgegenstand fallen gelassen werden (Achtung: Die Ausrüstung ist dann endgültig verloren), falls man einmal zuviel unnützes Zeug gekauft hat und ein Ausrüstungsregister voll ist. Davon ausgenommen sind Dolch, Beinkleid und Siegelring. (Begründung siehe dort) 'Return' beendet die Auswahl.

Icon -SAVE- (unten rechts)

Nach Wahl dieses Icons wird das Spiel an der aktuellen Position abgespeichert.

Achtung: Ein alter abgespeicherter Spielstand wird gelöscht.

VI. Ausrüstung:

Im Verlauf des Spiels wird der Spieler diese oder jene Gelegenheit haben, für das im Kampf erbeutete Geld verschiedene Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Schutz, Special) zu kaufen.

Allgemein gilt dabei folgendes: Wenn ein Charakter einen Ausrüstungsgegenstand erwirbt, egal ob Waffe, Schutz oder Special, so wird dieser immer in das entsprechende Register übernommen, der momentan ausgerüstete Gegenstand bleibt, dabei unbeeinflusst. Der Gegenstand kann anschließend von jedem Charakter ausgerüstet werden.

WAFFEN

In der Reihenfolge der Wirksamkeit und Effektivität:

1. Dolch : eine gewöhnliche Klinge, die jeder Charakter von Anfang an erhält. Der Dolch kann nicht weggeworfen werden, da dieser zur absoluten Grundausrüstung gehört und die einzige Waffe ist, die ohne jede Art von Munition gebraucht werden kann.

2. Strahler : eine einfache handliche thermische Energiewaffe.

3. Proj-Pistole : eine Projektilwaffe mit großer Durchschlagskraft.

4. Laserschwert : die bevorzugte Waffe großer alter Krieger, effektiv und präzise im Einsatz. Eine Waffe mit Niveau (?)

5. Laser Pistole : die moderne Standardwaffe für den Nahkampf

6. Proj-MG : eine Projektilwaffe mit großer Reichweite und schneller Schußfolge, sehr beliebt bei Söldnern und Piraten.

7. Laser-MG : eine Waffe für geübte Kämpfer und Elite-Truppen, sehr teuer, dafür aber panzerbrechend mit schneller Schußfolge.

8. Multi-Laser : die stärkste mobile Waffe überhaupt. Sehr schwer, mit separatem Energieaggregat. Panzerbrechend bei 97% aller Materialpanzer und bei 65% aller Energiepanzer. Besonders Roboter neuerer Serien werden oft mit Multi-Laser ausgerüstet.

SCHUTZ

In der Reihenfolge der Wirksamkeit und Effektivität :

1. Beinkleid : (eine Hose), gehört zur Grundausrüstung jedes Charakters und kann nicht weggeworfen werden (wie stünde wohl ein großer Mensch ohne Hose da ?).

2. Normanzug : Standardanzug (2-teilig) aus Uniformstoff.

3. Raumanzug : strapazierfähiges Material, jedoch ohne Helm und nicht für den Aufenthalt im absoluten Vakuum geeignet.

4. E-Schild : ein etwa 1 Meter mal 0,5 Meter großer Schild, der von einem Armband, das über das Handgelenk gestreift wird, ausgeht. Die Schildwirkung geht von einem elektromagnetischen Effekt aus.

5. E-Feld : hat dieselbe Wirkung wie der E-Schild, umschließt jedoch den gesamten Körper des Trägers.

6. Plaspanzer : Schuppenanzug aus Plastahlplatten. Seit der Perfektionierung der Laserschilde sehr außer Mode gekommen, meist nur noch bei rituellen Duellen benutzt. Dennoch sehr effektiv und vor allem unabhängig von Energiequellen.

7. Laser-Schild : ein Schild aus konzentrierter Laserenergie, dieselbe Größe wie ein E-Schild.

8. Laser-Panzer : der beste tragbare Ganzkörperschild. Vergleichbar den Schilden kleiner Kampfraumer, jedoch sehr energieintensiv.

SPECIAL

1. Siegelring : Vom Imperator überreichtes Zeichen der Legitimation. Der Ring ist ein Teil des Trägers und erfüllt seine Aufgabe, solange die Lebensfunktionen des Trägers funktionieren.

2. Atemgerät : ein nützliches Utensil für den Aufenthalt im luftleeren Raum, das man immer mal wieder brauchen kann.

3. Medicsset : medizinische Ausrüstung zur Heilung oder wenigstens Überbrückung jeder Art von Krankheiten oder Verletzungen, außerdem erfolgt eine einmalige Erhöhung der Lebenspunkte.

4. Codecomputer : eine streng geheime Entwicklung des Ministeriums für Fortschritt und Finanzielles auf Drabamp.