AMIGA CD32

Commodore

MORPH



A GAME OF TRANSFORMATIONS

MILLENNIUM

COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law, and may not be copied, hired or reproduced, or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or otherwise distribute infringing copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted. Any information on piracy should be passed to FAST in Tel: (0628) 660377

NOTICE

Millennium Interactive Ltd reserves the right to make improvements in this product described in this manual at any time and without notice.

This manual, and the software described in this manual, is under copyright. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Millennium Interactive Ltd, Quern House, Mill Court, Great Shelford, Cambridge, CB2 5LD, UK.

Millennium Interactive Ltd makes no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is".

Millennium Interactive Ltd makes certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Millennium Interactive Ltd be liable for any special, indirect or consequential damages.

These terms and conditions do not affect or prejudice the statutory rights of a purchaser in any case where a purchaser is a consumer acquiring goods otherwise than in the course of a business.

NOTICE

Millennium Interactive Ltd se réserve le droit d'effectuer des modifications du produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans preavis.

Toute réproduction de ce manuel et du logiciel qui y est décrit est interdite. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ou du logiciel ne peut être copiée, reproduite, traduite ou réduite à l'état de support électronique ou exploitable sur machine sans au préalable, le consentement écrit de Millennium Interactive Ltd, Quern House, Mill Court, Great Shelford, Cambridge, CB2 5LD, Angleterre.

Millennium Interactive Ltd ne fait aucune garantie, explicite ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, sa commercialité ou son adaptation dans un but particulier. Ce manuel est fourni tel quel. Millennium Interactive Ltd fait certaines garanties limitées en ce qui concerne le logiciel et son support. Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

AVVISO

Millennium Interactive Ltd Interactive Ltd si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza preavviso.

Questo manuale, ed il software in esso descritto, sono soggetti a copyright. Tutti i diritti di proprieta'sono riservati. Nessuna parte di questo manuale o del suddetto software puo'essere copiata, riprodotta, tradotta o ridotta a qualsiasi forma elettronica o a qualsiasi forma di lettura meccanizzata senza il previo consenso della societa' Millennium Interactive Ltd, Quern House, Mill Court, Great Shelford, Cambridge, CB2 5LD, Inghilterra.

Millennium Interactive Ltd non rilascia garanzie, espresse o implicite, relativamente a questo manuale, la sua qualita', commerciabilita 'o idoneita' a usi particolari. Questo manuale e'fornito "nello stato in cui si trova". La societa'relascia alcune garanzie limitate relativamente al software e al suo supporto. Vedere la garanzia allegata al prodotto.

HINWEIS

Millennium Interactive Ltd behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterliegen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Millennium Interactive Ltd, Quern House, Mill Court, Great Shelford, Cambridge, CB2 5LD, England, eingeholt.

Millennium Interactive Ltd übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck. Das Handbuch wird "in der vorliegenden Form" geliefert. Millennium Interactive Ltd übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen in bezug auf die Software und die Datenträger. Unter keinen Umständen übernimmt Millennium Interactive Ltd die Verantwortung für außerordentliche indirekte oder daraus resultierende Schäden. Diese Bedingungen beeinträchtigen in keiner weise die gesetzlich vorgeschriebenen Verbraucherrechte.

MORPH

CONTENTS

English 3

Francais 12

Deutsch 21

Italiano 32

Concept/Game Design: ..... Peter Johnson

PC Programming: ..... Kevin Blake for Microvalue/Flair

Amiga Programming: ..... Peter Johnson for Microvalue/Flair

Graphics: ..... Microvalue/Flair

Music: ..... Microvalue/Flair

MORPH

THE STORY

When Morris Rolph - Morph to his friends - called round to see his uncle, the eccentric Professor Krankenpot, he was surprised to see how excited he looked. "Come in my boy, come in. It's finished at last!!" he said, ushering him in from the gathering storm. As Morph followed him into his laboratory he wondered if it could really be true, that after months of hard work the professor had finally succeeded in building a teleport machine.

"Watch this!" the professor said, putting Eric the white mouse on to one of the two metal platforms at either end of the enormous room. Morph's eyes opened wide as the professor parted some curtains revealing a wall full of cogs and gears that were attached to a massive machine.

The professor pulled a metal lever on the wall, and the machine whirred into life. Eric disappeared with a squeak into a haze of sparkling stars and the machine fell silent.

Morph held his breath - would everything work alright? He hoped Eric would be safe! The professor looked around with a triumphant gleam in his eye as he pulled the second lever and the machine gave a cough, spluttered, and the sparkles began to form on the platform at the other end of the room. Morph breathed a huge sigh of relief as the brave little mouse snapped back into reality, twitching its little nose in the air defiantly.

"You did it!" he gasped in amazement. As Eric scampered around the laboratory, Morph's brain raced. Just think of the fun he could have with this machine! He could get into football matches free, get out of school quickly and as for practical jokes, the teleport machine was brilliant. "Can I have a go now?" he yelled, jumping onto the platform.

Professor Krankenpot shook his head. "I'm sorry Morris," he said. "It might not be safe. I haven't tested it on humans yet, only Eric... Now where is that creature?"

Just then the professor caught sight of the mouse. He was about to jump off the top of the machine - onto the first metal lever. "Nooo," the professor yelled, but it was too late! The white mouse leapt onto the lever which slowly sank down. Once more the machine clunked into action and Morph vanished into the swirling stars. The room fell silent once more save for the lashing of the rain against the windowpanes.

The professor stood frozen to the spot in horror until he was roused by a loud clap of thunder that shook the house to its foundations. "I must get Morris back," he thought, dashing across the room to the second lever. He was just tightening his grip on it when a bolt of light-

ning ripped through the sky, tore through the roof and smashed into the machine! The force of the bolt sent sparks flying through the air and the machine exploded, scattering its components around the surrounding countryside. Aghast, the professor cried out, "Morph, are you alright? Did I pull the lever in time?" As the room cleared the professor saw a cloud of twinkling atoms and electrons - all that remained of Morph!

"On no, my poor nephew," the professor cried. "What has become of you?"

"Don't worry. I'm here and I'm feeling fine." Professor Krankenpot was interrupted by a familiar voice. It was Morph. "I'm in some sort of state of limbo," he explained. "I can't regain my body but I can pull my molecules closer together and change my shape. I'll go and find all the parts while you check the rest of the machine. Once I've collected the missing pieces you can repair the machine and bring me back. It'll be alright, just you see!"

THE GAME

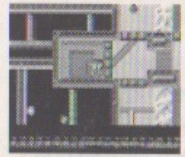
The objective of the game is for Morph to re-assemble the teleport machine enabling him to return to the form of a small boy. To achieve this, Morph has to collect each of the machine's many pieces, in the form of cogs, which have been scattered over a number of game levels. To do this you must:

1. collect the cog
2. complete the level within the given number of transformations (shown by the star at the right hand side of the panel) and...
3. use no more of any individual transformations than allowed (shown on left hand side of panel).

The levels themselves are spread over four different areas, each of which have their own particularly tricky hazards and puzzles to complete:-



The Gardens
A fun packed area filled with all sorts of bushes, flowers and flowing water. Watch out for the bush fires and the prickly bramble bushes and other hidden hazards as they're sure to pop your plans to progress.



The Factory
A labyrinth of pipes, heaters, coolers and impenetrable steel doors. There's plenty of electrical equipment such as conveyor belts, lifts and fans to negotiate, all the time avoiding pipes and shafts which can easily sidetrack you.



The Sewers
A dark and dank subterranean level filled with slime and a maze of pipes. Be aware of the treacherous side-shafts and tunnels, and make sure you avoid the broken glass.



The Laboratories
The laboratory is filled with bubbling glassware, electrical testing equipment, chemicals and shelves stacked high with books and lab equipment. You will need all your skills and quick wits to navigate your way though it all.

Choice of Level

At the beginning of the game the screen shows the four areas. At the centre of the screen is Morph's home. By simply pressing the corresponding button on the controller, The Gardens - Red button, The Factory - Yellow button, The Sewers - Blue Button, The laboratories - Green Button, you can choose which area to enter. This screen also shows how many of the machine parts, shown as cogs, have been collected from each of the areas. The cogs hang on a board next to the path in each area.

To complete each level, Morph must collect one of the machine's missing cogs and locate the exit within two minutes without exceeding his number of transformations. If you fail then the Professor will appear to explain where you went wrong. You may then attempt that level once again or move onto a level within another area. However, the nine levels within any individual area can only be tackled one after another. There is no limit to the number of times that you can try to complete a level.

MORPH'S TRANSFORMATIONS

Morph may no longer be a normal boy, but there are advantages in being a collection of disembodied atoms, Morph can, with great effort, metamorphose at will from one state of matter to another. Each of the four states he can assume has its own advantages and, of course, its disadvantages.



Gas: In this state Morph may float upwards and thus defy gravity. He may also pass through small holes and grilles. However the gas is very combustible and disagrees highly with extraction fans. Unfortunately, as it is lighter than air, it cannot move downwards.



Liquid: When transformed into a liquid Morph may seep through small holes, extinguish fires and squeeze around the sides of lifts. However he can be killed by drains and dissolve in any other liquid. So look out for the streams and treacherous pools.



Flexible: The state in which elasticity is the key physical characteristic. Morph will become very rubbery and bouncy just like a beach ball, this enables Morph to bounce vertically and across gaps and float across water. However, sharp spikes, brambles, broken glass and metal corners will burst him. He will also burn in fire, or explode in a heating element.



Solid: The heaviest state for Morph to be in. He is limited to moving like a cannonball, however this does make him impervious to sharp objects and due to his heavy weight he can smash through certain walls. Take care when Morph is solid as he is extremely heavy and will crumble through flimsy stone paths and sink in liquid of any kind.

Number of transformations

Morph can only change a certain number of times per level. These are displayed in the form of counters at the bottom of the screen next to a graphic of the form to be changed into.

As well as a limit to the number of times Morph can assume a certain state, there is a global transformation value (shown on the far right window of the control panel) which, if exceeded, means Morph can no longer hold his atoms together and he fails. Bonuses can however be collected (stars) so that the number of global transformations can be increased.

You may actually exceed the number of transformations to any one state as long as the number of global transformations is not exceeded. The counter will then display a negative (red) number. This allows you to explore the level further but means that you may not be able to complete the level successfully.

Finishing a Level

To complete a level you need to work your way through all the puzzles and hazards using the appropriate state of matter at the correct point in a level. In this way you can cross certain hazards by using only the allotted number of transformations.

There are several ways of completing a level, so experiment!

CONTROLS

Controls for the game are simple. The directional pad is used to move Morph around, each state having its own movement characteristics.

To change Morph to another state you must hold down the red button and push one of four directions:-

UP	**- Gas**
DOWN	**- Liquid**
LEFT	**- Flexible**
RIGHT	**- Solid**



The control commands are displayed at the bottom of the screen at all times showing the direction needed to be pushed next to that state's counter.

Additional controls are:-

RED BUTTON ON IT'S OWN	**- View map**
PLAY BUTTON	**- Pause**
LEFT & RIGHT FEATURE BARS	**- Abort existing level**

There is no limit to the number of times a level may be restarted.

HAZARDS & OBSTACLES

Many of the objects and hazards that appear in the game will affect Morph's state in one way whilst affecting his other states in a totally different way.



Heater Blocks
This is a glowing element and when entered will transform Morph from his current state to a less dense state. The heater may be entered as many times as you like thus providing 'free' transformations. The direction of change is as follows:-
SOLID ⟶ FLEXIBLE ⟶ LIQUID ⟶ GAS
Therefore if Morph enters as a liquid he will be automatically transformed into a gas.



Freezer Blocks
This has the opposite effect to the heater. It looks like a block of ice and when entered, will transform Morph into a denser state of matter. As with the heater, the transformation costs nothing and can be used as many times as you like. The transformation order is:-
GAS ⟶ LIQUID ⟶ FLEXIBLE ⟶ SOLID.



Pipes
The pipes are, of course, hollow and so Morph may travel along inside them, unfortunately he cannot be seen whilst he is inside a pipe. Certain pipes contain valves through which Morph may only travel one way, this direction is shown by an arrow on the block.



Grilles
To the solid and flexible type of matter this block represents an impassable obstacle, but the water and gas states can pass freely through its small holes.



Fans
The fans will only affect gas and flexible materials - and only when Morph reaches a certain distance from the fan. If Morph is in his gas state then he will be sucked away to his doom. If he is in his flexible state then he will just be stuck fast to the fan. He can easily escape from this predicament by transforming into a liquid or solid state.



Electromagnets
These will attract the solid material, but only when activated. This is represented graphically by their coils oscillating.



Breakable Areas
These are represented by blocks with cracks in them. If hit at speed by the solid or flexible Morph they may be smashed so that passage can be gained. However, the flexible material may only smash very cracked - and therefore very weak - blocks.



Direction blocks
These will pull the player through in one direction only. This direction is represented by a large arrow on the block. It is impossible to pass through the block in a direction that is not indicated by the arrow. On some levels a question mark may appear on the block. These will require the player to test them to determine the direction of passage. This direction will remain the same from game to game.

Spikes and sharp objects
Whilst they are totally harmless to most states, they are deadly to Morph when in a flexible state. Should you touch them whilst in the flexible state then Morph will burst.



Drains
Similar to the spikes, these affect only the liquid state and again are very deadly should you encounter them whilst in the wrong state.



Locks
These can only be removed if you have already collected a key which will be located somewhere on that level.



Fire
Whilst harmless to the solid it is deadly to gas and flexible Morph. The liquid state will, however, extinguish the fire and this may be needed to solve puzzles where you have to cross the area a second time but in a combustible form.



Lifts
If Morph stands upon them they will carry him either upwards, downwards or in some cases horizontally. Some of the lifts are continually moving whereas others only become activated when Morph comes into contact with them.



Conveyor Belts
These carry Morph in their direction of travel. Some of them may help Morph whilst others could be a hindrance by carrying Morph into danger.

Slime/Oil/Water
These will dissolve the liquid and drown the solid thus providing a very sticky end for Morph. The flexible Morph may roll across their surfaces.

BONUSES

Not everything in the four areas is a hazard or obstacle, some of them are useful bonuses that can be collected when Morph passes over them:-

Free Transformations
Represented by stars on a red circle, these objects increase Morph's number of global transformations. They are usually placed in hard-to-reach locations.

Free State Transformations
These are represented as miniatures of the state Morph can transform into.

Key
These allow Morph to remove locks.

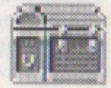
Map
Once this has been collected, Morph may look at it whenever he wants by holding the red button with the directional pad central for a couple of seconds. The only penalty for this action is the time used whilst viewing it.

X-ray Specs
These allow the player to see Morph - even when he is obscured by items such as pipes and walls - so he can be safely navigated.

Teleports
These will transport you from one place to another.



Switches
These are used to activate much of the electrical equipment found in the levels, be it electromagnets, fans or lights. They can also be used to reverse the direction of a conveyor belt. The state of the switch is changed every time that Morph touches it.



Treasure Chests
These give bonus points and in some cases can only be obtained by very advanced players, giving Morph something to try for if he easily completes a level.



Stop Watches
When collected they will stop the clock for five seconds.
When the level is completed Morph will be awarded bonus points for any time remaining, the number of transformations left and the number of treasure chests collected.

WINNING!

Once Morph has collected all nine cogs from each of the four different areas, the Professor can reconstruct his teleportation machine. Thus Morph's atoms can then be re-constructed out of the ether to once more form a small boy, as the sun sets on another extraordinary day!

MORPH

L'HISTOIRE

Quand Morris Rolph, Morph pour les intimes, rendit visite à son oncle, l'excentrique Professeur Krankenpot, il fut surpris de le trouver tout en émoi. "Entre mon garçon, entre donc. J'ai réussi !!" dit-il en le poussant à l'intérieur à l'abri du mauvais temps. En le suivant dans le laboratoire, Morph se demandait si cela pouvait être vrai, si après des mois de travail acharné le professeur avait enfin réussi à construire sa machine téléportrice.

"Regarde !" dit le Professeur tout en mettant eric, la souris blanche, sur l'un des deux supports métalliques situés aux extrémités de la très grande pièce. Morph écarquilla les yeux quand le professeur ouvrit des rideaux, dévoilant sur le mur des rouages et des engrenages appartenant à une énorme machine.

Le professeur poussa un levier métallique sur le mur et la machine s'anima. Eric disparut en couinant dans un nuage d'étincelles, puis la machine se tut.

Morph retint sa respiration. Est-ce que tout allait bien marcher ? Il espérait que rien n'arriverait à Eric ! Le professeur parcourut la pièce d'un regard triomphant tout en poussant l'autre levier et la machine toussa, cracha et des étincelles apparurent sur le support à l'autre bout de la pièce. Morph poussa un grand soupir de soulagement au moment où la souris réapparut, pointant son nez d'un air de défi.

"Tu as réussi !" dit-il, le souffle coupé. Pendant qu'Eric se promenait dans le laboratoire, Morph réfléchissait intensément. Cette machine allait lui apporter tant de joie ! Il pourrait assister gratuitement à des matchs de football, sortir de l'école ni vu ni connu et ne parlons pas des blagues : le téléporteur était une invention géniale. "Je peux l'essayer ?" cria-t-il en sautant sur le support.

Le professeur Krankenpot secoua la tête : "Désolé Morris, dit-il, mais ça pourrait être risqué. Je ne l'ai pas encore essayée sur des personnes, seulement Eric... A propos où est-il ?"

A ce moment précis, le professeur vit que la souris était sur le point de sauter du haut de la machine pour atterrir sur le premier levier mécanique. "NON", hurla le professeur, mais trop tard ! La souris avait déjà sauté sur le levier qui descendait lentement. Une fois de plus la machine s'anima et Morph disparut dans les étoiles tourbillonnantes. La pièce retomba dans un silence entrecoupé par la pluie battant les vitres.

Le professeur resta pétrifié jusqu'à ce qu'il soit ramené à la réalité par un grand coup de tonnerre secouant les fondations mêmes de la maison. "Je dois ramener Morris", pensa-t-il,

Le professeur resta pétrifié jusqu'à ce qu'il soit ramené à la réalité par un grand coup de tonnerre secouant les fondations mêmes de la maison. "Je dois ramener Morris", pensa-t-il, fonçant en direction du deuxième levier. Il l'avait en main quand un éclair illumina le ciel et transperça le toit pour venir se loger au coeur de la machine ! La puissance de l'éclair fit des étincelles dans toute la pièce ; la machine explosa et toutes les morceaux furent projetés dans la campagne environnante. Effondré, le professeur cria : "ça va ,Morph ? J'ai réussi à tirer le levier à temps ?" Au bout d'un moment il distingua un nuage d'atomes et d'électrons tourbillonnants, c'était tout ce qu'il restait de Morph.

"Oh ! non, mon pauvre ami", s'écria. " Où es-tu ?"

"Ne t'inquiète pas. Je suis ici sain et sauf". Le professeur Krankenpot fut interrompu par une voix familière. C'était Morph. "Je suis dans un drôle d'état, expliqua-t-il. Je ne peux pas retrouver mon aspect physique mais je peux rapprocher mes molécules pour changer d'apparence. Je vais chercher toutes les pièces pendant que tu vérifies le reste de la machine. Une fois les pièces réunies tu pourras réparer cette machine et me faire revenir. Tout ira bien, tu verras !"

LE JEU

Le but du jeu : Morph doit assembler les pièces du téléporteur pour pouvoir redevenir un petit garçon. Pour cela, Morph doit récupérer tous les rouages de la machine qui ont été éparpillés sur plusieurs niveaux du jeu. Pour se faire, vous devez :

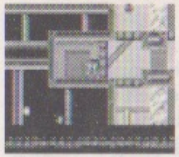
1 Ramassez les rouages.
2 Vous disposez d'un certain nombre de transformations par niveau, indiqué par l'étoile en haut à droite ou
3 dépassez pas le nombre indiqué sur la gauche pour chaque transformation.

Les niveaux sont répartis dans quatre zones différentes, chacune d'entre elles semée d'embûches et d'énigmes :

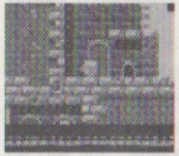


Les jardins

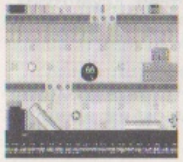
Un endroit amusant contenant toutes sortes de buissons, de fleurs et d'eau. Attention aux buissons en feu, aux ronces piquantes et à d'autres dangers cachés qui surgissent pour ralentir votre progression.



L'usine
Un labyrinthe de tuyaux, de chaudières, de glacières et de portes blindées impénétrables. Vous devez affronter beaucoup de matériel électrique, tels que des tapis roulants, des ascenseurs et des ventilateurs. Des tuyaux et des puits empêchent votre progression.



Les égouts
Un niveau sombre et humide rempli de vase et un vrai labyrinthe de canalisations. Méfiez-vous des puits obliques surprises et des tunnels, et attention aux débris de verre.



Les laboratoires
Le laboratoire est rempli d'objets en verre bouillonnants, de testeurs électriques, de produits chimiques et d'étagères pleines de livres et d'équipement de laboratoire. Vous devez déployer toute votre agilité et rapidité d'esprit pour vous en sortir indemne.

Les niveaux

Au début de la partie, les quatre zones apparaissent sur l'écran. Au centre de l'écran se trouve la maison de Morph. Sélectionnez une zone à l'aide de pavé directionnel - Les jardins - le bouton rouge, L'usine - Le bouton jaune, Les égouts - Le bouton bleu, Les laboratoires - Le bouton vert. Sur cet écran apparaît aussi le nombre de pièces que vous avez récupérées dans chacune des zones. Les rouages sont accrochés sur un tableau à côté du chemin dans chaque zone.

Pour parvenir à la fin de chaque niveau, Morph doit récupérer l'un des rouages manquants de la machine et trouver la sortie en moins de deux minutes, sans dépasser le nombre de transformations autorisées. Si vous échouez, le professeur apparaîtra pour vous en expliquer les raisons. Vous pouvez soit réessayer soit passer à un autre niveau. Cependant les neuf niveaux d'une zone doivent être parcourus dans l'ordre. Vous pouvez retenter un niveau à volonté.

LES TRANSFORMATIONS DE MORPH

Morph n'est plus un petit garçon comme les autres, mais être un ensemble d'atomes désincarnés comporte des avantages. Morph peut, avec de grands efforts, passer d'un état de la matière à un autre. Chacun des quatre états comporte des avantages particuliers mais aussi des inconvénients.



Gaz : Quand il revêt cet état, Morph peut flotter dans l'air, défiant donc les lois de la gravité. Il peut aussi passer au travers de petits trous et de grilles. Cependant le gaz est très inflammable et n'apprécie pas tellement les ventilateurs d'extraction. Malheuresement, étant plus léger que l'air, il ne peut pas descendre.



Liquide : Quand il revêt l'état liquide, Morph peut se faufiler par des petits trous, éteindre le feu et se glisser entre les ascenseurs. Cependant il peut être tué par des tuyaux d'écoulement et en se dissolvant dans d'autres liquides. Alors attention aux ruisseaux et aux flaques traîtresses.



Flexible : La caractéristique principale de cet état est l'élasticité. Morph devient très caoutchouteux, et rebondit comme un ballon de plage. Il rebondit verticalement, saute par dessus des trous et flotte sur l'eau. Cependant les épines pointues, les ronces, les débris de verre ou les coins métalliques peuvent le percer. De plus, il peut brûler au contact du feu ou exploser avec les blocs chauffants.



Solide : L'état le plus lourd pour Morph. Il est limité dans ses déplacements tel un boulet de canon. Cependant il est protégé des objets pointus et son poids lourd lui permet de passer au travers de certains murs. Attention quand Morph est solide, il est extrêmement lourd et son poids peut détruire des petits chemins pierreux et le couler dans tout liquide.

Le nombre de transformations

Morph dispose d'un nombre limité de transformations par niveau. Ce nombre est indiqué dans des compteurs au bas de l'écran à côté d'une représentation graphique de la forme à revêtir.

En plus du nombre fixe pour chaque transformation, il existe aussi un nombre de transformations totales (indiqué à l'extrême droite de la fenêtre des commandes). Si ce nombre est dépassé, cela signifie que Morph ne peut plus maintenir ses atomes ensemble et qu'il a perdu.

Les bonus (des étoiles) augmentent le nombre total de transformations.

Le nombre de chaque transformation peut être dépassé tant que vous ne dépassez pas le nombre total indiqué. Le compteur affiche alors un nombre négatif rouge Cela signifie que vous pouvez continuer à progresser dans ce niveau mais que vous ne sortez pas gagnant.

Pour terminer un niveau

Vous devez résoudre une énigme en utilisant l'état le plus approprié aux endroits prévus à ce niveau. De cette façon, vous pouvez éviter des pièges en utilisant le nombre assigné de transformations .

Vous pouvez terminer un niveau de plusieurs façons mais à vous de trouver !

LES COMMANDES

Les commandes du jeu sont faciles. On utilise le pavé directionnel pour déplacer Morph, selon les caractéristiques de chaque état.

Pour passer Morph d'un état à l'autre, vous devez maintenir le bouton de tir pressé et pousser la manette dans l'une des quatre directions suivantes :

HAUT	**- gaz**	**GAUCHE**	**- flexible**
BAS	**- liquide**	**DROITE**	**- solide**



Les commandes indiquant la direction sont affichées en permanence au bas de l'écran à côté du compteur d'états.

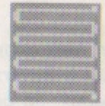
Autres commandes :

BOUTON ROUGE	**- Voir carte**
BOUTON JOUER	**- Pause**
DROIT ET GAUCHE BARRES	**- Avort niveau**

Vous pouvez recommencer un niveau autant de fois que vous le souhaitez.

LES PIEGES ET OBSTACLES

La plupart des objets et des pièges modifient Morph d'une certaine façon en fonction de son état.



Les blocs chauffants

Elément rougeoyant qui, une fois entré, modifie Morph en un état moins dense. Le chauffage peut être entré à volonté, fournissant donc des transformations "gratuites". La modification s'opère dans le sens suivant :

SOLIDE ⟶ LIQUIDE ⟶ FLEXIBLE ⟶ GAZ

Donc si Morph est un liquide, il sera automatiquement transformé en un gaz.



Les blocs refroidissants

Ils produisent l'effet contraire du bloc chauffant. Ils ressemblent à un bloc de glace et, une fois entrés, ils rendent l'état de la matière plus dense. De même qu'avec les blocs chauffants, cette transformation ne compte pas et peut être effectuée à volonté. La modification s'opère dans le sens suivant :

GAZ ⟶ LIQUIDE ⟶ FLEXIBLE ⟶ SOLIDE



Les tuyaux

Ils sont creux, permettant à Morph de les utiliser dans ses déplacements. Malheureusement on ne peut pas le voir quand il se trouve à l'intérieur d'un tuyau. Certains tuyaux comportent des valves déterminant le sens des déplacements, la direction est indiquée par une flèche sur le bloc.



Les grilles

Ce bloc représente un obstacle infranchissable pour les états solide et flexible, cependant l'eau et le gaz peuvent passer à travers les mailles.



Les ventilateurs

Les ventilateurs ne touchent que les états gazeux et flexible et seulement à une certaine distance. Si Morph a revêtu l'état gazeux, il sera alors mortellement aspiré par le ventilateur. S'il a revêtu l'aspect flexible alors il se collera sur le ventilateur. Il peut facilement se libérer en se transformant en liquide ou solide.



Les éléctro-aimants

Ils attirent la matière solide mais, comme tout bon électro-aimant, ils n'agissent que s'ils sont activés (cela est indiqué par leurs bobines oscillantes).



Les zones cassables
Elles sont représentées par des blocs fissurés. Quand elles sont touchées par un Morph solide ou flexible, elles peuvent se casser et laisser la voie libre. Cependant la matière flexible ne peut que casser des blocs très fissurés et donc très fragiles.



Les blocs directionnels
Ils déterminent le sens unique des déplacements du joueur. Une grande flèche sur le bloc indique le sens. Il est impossible de passer à travers le bloc dans un sens non indiqué par la flèche. A certains niveaux, un point d'interrogation peut apparaître sur le bloc. Le joueur doit alors faire des essais pour déterminer le sens du passage. Ce sens est conservé de partie en partie.

Les pointes et les objets tranchants
Totalement inoffensifs pour la plupart des états. Cependant si Morph les effleure à l'état flexible, il éclate.



Les bouches d'égout
Elles sont fatales si vous les rencontrez dans l'état flexible.

Les cadenas



Vous pouvez les ouvrir si vous avez trouvé la clef qui se trouve quelque part à ce niveau.

Le feu



Inoffensif à l'état solide, il est mortel pour pour les états gazeux et flexible. Vous devez peut-être l'éteindre avec l'état liquide au moment de traverser la zone une deuxième fois dans une forme inflammable pour résoudre des ´nigmes.



es ascenseurs
s transportent Morph vers le haut, le bas et dans certains cas horizontale- ıent. Certains ascenseurs sont toujours en marche, alors que d'autres ne ɔnctionnent que quand ils entrent en contact avec Morph.



.es tapis roulants
Ils transportent Morph dans le sens de leurs déplacements. Certains sont utiles à Morph et d'autres sont gênants, car ils amènent Morph vers le danger.

La vase, l'eau et l'huile.
Ils dissoudront le liquide et couleront des solides provoquant une mort très désagreable pour Morph. Morph peut glisser sur la surface.

BONUS

Les zones ne sont pas seulement parsemées d'obstacles et de pièges, des bonus peuvent aussi être récupérés au passage de Morph.

Les transformations gratuites
Représentées par des étoiles sur un cercle rouge, elles augmentent le nombre total des transformations. Elles sont normalement situées dans des endroits difficiles d'accès.

Les transformations libres
Ces transformations sont représentées par des petits dessins de l'état que Morph peut revêtir.

Les clefs
Elles permettent à Morph d'ouvrir les cadenas.

La carte
Une fois récupérée, Morph peut la consulter à volonté en maintenant le bouton de tir appuyé avec la manette centrale pendant quelques secondes. Le temps continue à s'écouler quand Morph consulte la carte.



Les lunettes rayons X
En les utilisant, le joueur peut voir et déplacer Morph correctement quand il est caché par des objets comme des tuyaux et des murs.



Les téléporteurs
Ils vous transportent d'un endroit à un autre.

Les interrupteurs



On les utilise pour allumer le matériel électrique rencontré dans les niveaux, tels que les électro-aimants, les ventilateurs ou les lampes. Ils peuvent aussi inverser la direction d'un tapis roulant. Morph modifie l'interrupteur en le touchant.



Les malles au trésor
Elles donnent des points bonus qui ne peuvent être obtenus que par des joueurs très avancés. Elles permettent aux joueurs avancés de se mesurer à la difficulté.



Les montres d'arrêt
Une fois ramassées, elles arrêtent le temps pendant cinq secondes.
Quand Morph a terminé un niveau, le temps restant, les transformations non-utilisées et les malles au trésor ramassées se convertissent en bonus.

VOUS AVEZ GAGNÉ !

Une fois que Morph a récupéré les neuf rouages dans chacune des quatre zones, le professeur est en mesure de reconstruire son téléporteur. Morph peut donc redevenir un petit garçon et le soleil se couche sur un autre jour merveilleux !.

MORPH

DIE GESCHICHTE

Als Morris Rolph - von seinen Freunden Morph genannt - seinen Onkel, den exzentrischen Professor Krankenpot besuchte, war er über dessen aufgeregtes Aussehen erstaunt. "Komm nur herein, mein Junge. Ich hab's endlich fertiggekriegt!!" sagte er, während er Morph aus dem sich zusammenbrauenden Sturm in sein Haus geleitete. Während Morph ihm in sein Labor folgte, fragte er sich, ob das wirklich stimmen konnte. Hatte es der Professor tatsächlich nach Monaten harter Arbeit geschafft, eine Teleportmaschine zu bauen?

"Nun sieh dir das mal an!" sagte der Professor und setzte Erich, die weiße Maus, auf eine der beiden Metallplattformen, die sich an den Enden des riesigen Zimmers befanden. Morph riß staunend die Augen auf, als der Professor einen Vorhang beiseiteschob, hinter dem eine Wand voller Zahnräder und Hebel, die zu einer gigantischen Maschine gehörten, versteckt war.

Der Professor zog an einem Metallhebel an der Wand, und die Maschine erwachte surrend zum Leben. Erich verschwand mit einem Quieken in einer Wolke funkelnder Sterne, und die Maschine verstummte.

Morph hielt die Luft an - würde es auch klappen? Er hoffte, daß Erich nichts passieren würde. Der Professor drehte sich mit einem triumphierenden Leuchten in den Augen um, dann betätigte er den zweiten Hebel, und die Maschine wurde hustend und prustend zum zweitenmal lebendig. Auf der Plattform am anderen Ende des Zimmers bildeten sich dieselben Funken wie vorher. Morph atmete auf, als die Maus mit einemmal in die Wirklichkeit zurückkehrte und dabei trotzig mit ihrem kleinen Näschen zuckte

"Du hast es geschafft!" stieß er verblüfft hervor. Während Erich im Labor herumhuschte, dachte Morph eifrig nach. Er stellte sich vor, wieviel Spaß er mit dieser Maschine haben könnte. Er würde sich Fußballspiele ansehen, ohne Eintritt zu bezahlen, beim Verlassen der Schule keine Zeit mehr verlieren und seiner Umgebung die genialsten Streiche aller Zeiten spielen. "Darf ich es als nächster versuchen?" kreischte er, und hüpfte auf die Plattform.

Professor Krankenpot schüttelte den Kopf. "Tut mir leid, Morris", sagte er. "Es könnte gefährlich sein. Ich habe es noch nicht an Menschen ausprobiert, sondern nur an Erich ... Wo ist er denn abgeblieben?"

In diesem Moment fielen die Augen des Professors auf die Maus. Sie war im Begriff, von der Maschine herunter auf den ersten Metallhebel zu springen. "Neiiiin", brüllte der Professor,

Der Professor stand vor Entsetzen wie festgewurzelt, bis ihn ein lauter Donnerschlag, der das Haus in seinen Grundfesten erschütterte, aus seiner Erstarrung riß. "Ich muß Morris zurückholen", dachte er, und stürzte durchs Zimmer zum zweiten Hebel. Er war gerade dabei, diesen richtig in die Hand zu nehmen, als ein Blitzschlag aus dem Himmel schoß, das Dach durchbrach, und mitten in der Maschine einschlug. Die Stärke des Einschlags versprühte Funken nach allen Seiten, und die Maschine explodierte, wobei ihre Bestandteile überall in der Umgebung verstreut wurden. Erschrocken schrie der Professor auf: "Morph, bist du in Ordnung? Habe ich den Hebel rechtzeitig heruntergedrückt?" Als sich der Staub etwas legte, sah der Professor eine Wolke glitzernder Atome und Elektronen - alles, was von Morph übriggeblieben war!

"Oh nein, mein armer Freund", rief der Professor aus. "Was ist aus dir geworden!"

"Mach dir keine Sorgen. Ich bin hier, und es geht mir gut", vernahm der Professor eine vertraute Stimme. Es war Morph. " Ich befinde mich in einer Art Schwebezustand", erklärte er. "Ich kann meinen Körper nicht zurückgewinnen, doch ich kann meine Moleküle näher zusammenziehen und meine Form verändern. Ich werde mich auf die Suche nach allen Bestandteilen der Maschine machen, während du dir den Rest ansiehst. Wenn ich alle fehlenden Bestandteile gefunden habe, kannst du die Maschine reparieren und mich zurückholen. "Es wird schon alles in Ordnung kommen, wart's nur ab!"

DAS SPIEL

Das Spiel hat zum Ziel, daß Morph die Teleportmaschine neu zusammenbauen kann, um wieder die Form eines kleinen Jungen anzunehmen. Dazu muß Morph alle Zahnräder, die über mehrere Spielebenen verteilt sind, aufsammeln. Zu diesem Zweck müssen Sie:

1 das Zahnrad aufheben
2 die Ebene innerhalb der festgelegten Zahl Verwandlungen abschließen (am Stern auf der rechten Seite des Steuerfelds ersichtlich) und
3 nicht mehr als die erlaubte Zahl der einzelnen Verwandlungen verwenden (links am Steuerfeld sichtbar).

Die Ebenen befinden sich in vier verschiedenen Gebieten, von denen jedes seine eigenen Gefahren und schwierigen Rätsel enthält:



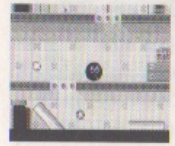
Die Gärten
Ein tolles Gebiet voller Büsche, Blumen und fließendem Wasser. Nehmen Sie sich vor Steppenbränden, stacheligen Dornenbüschen und anderen versteckten Gefahren, die Sie aufhalten könnten, in acht.



Die Fabrik
Ein Irrgarten gefüllt mit Rohren, Heizkörpern, Kühlern und undurchdringlichen Stahltüren. Sie müssen unzählige elektrische Geräte wie Fließbänder, Lifte und Ventilatoren passieren und dabei Rohren und Schächten ausweichen, die Sie leicht vom rechten Weg abbringen könnten.



Die Abwasserkanäle
Eine dunkles und feuchtes unterirdisches Gebiet mit einem schleimigen Rohrlabyrinth. Nehmen Sie sich vor den trügerischen Nebengängen und -tunnels in acht und gehen sie den Glassplittern aus dem Weg.



Die Labors
Das Labor ist vollgestopft mit brodelnden Flüssigkeiten in Glasbehältern, elektrischen Testgeräten, Chemikalien und mit Büchern und Laborgerät überladenen Büchergestellen. Um dies alles zu durchqueren, werden Sie Ihr ganzes Geschick und all Ihre Intelligenz benötigen.

Wahl der Ebene

Beim Spielbeginn sind auf dem Bildschirm vier Gebiete sichtbar. In der Mitte des Bildschirms befindet sich Morphs Zuhause. Um ein Gebeit zu Betreten, drücken Sie die entsprechende Taste auf dem richtungsblock: Gärten - rote Taste, Kläranlagen blaue Taste und laboratorien - grüne Taste. Dieser Bildschirm zeigt ebenfalls, wieviele der Maschinenbestandteile aus jedem Gebiet bereits aufgesammelt wurden. Die Zahnräder hängen in jedem Gebiet an einem Brett neben dem Pfad.

Zum Abschließen einer Ebene muß Morph eines der fehlenden Zahnräder der Maschine einsammeln und den Ausgang innerhalb von zwei Minuten finden, ohne die erlaubte Zahl Verwandlungen zu überschreiten. Wenn Sie dabei scheitern, erscheint der Professor und erklärt, wo Sie einen Fehler begangen haben. Dann können Sie sich entweder an derselben Ebene nochmals versuchen oder zu einer Ebene in einem anderen Gebiet gehen. Die neun Ebenen innerhalb eines Gebietes können jedoch nur nacheinander durchlaufen werden. Die Anzahl der Versuche, die Ihnen zum Abschließen der einzelnen Ebenen zur Verfügung stehen, ist unbegrenzt.

MORPHS VERWANDLUNGEN

Morph ist zwar kein gewöhnlicher Junge mehr, doch das hat auch seine Vorteile. Da er nun aus einem Haufen körperloser Atome besteht, kann er sich - mit großer Anstrengung - nach Wunsch von einer Materie in eine andere verwandeln. Jede der vier Materien, die ihm zur Verfügung stehen, hat ihre eigenen Vorteile - und natürlich auch Nachteile.



Gasförmiger Körper: Wenn er aus dieser Materie besteht, kann Morph ungeachtet der Schwerkraft nach oben schweben. Ferner kann er durch kleine Löcher und kleinmaschige Gitter schlüpfen. Gas ist jedoch stark brennbar, und Ventilatoren bekommen ihm daher gar nicht. Leider kann es sich auch nicht abwärtsbewegen, da es leichter ist als Luft.



Flüssiger Körper: Im flüssigen Zustand kann Morph durch kleine Löcher sickern, Feuer löschen und sich an den Seiten von Liften vorbeizwängen. Er kann jedoch in Abflußrohren ums Leben kommen und löst sich in allen anderen Flüssigkeiten auf. Hüten Sie sich also vor Wasserläufen und trügerischen Pfützen.



Flexibler Körper: Ein Zustand, in dem Elastizität eine entscheidende Rolle spielt. Morph ist hier gummiähnlich und kann herumhüpfen wie ein Wasserball. Dadurch kann er gerade in die Höhe springen, über Abgründe hüpfen und auf dem Wasser treiben. Scharfe Stacheln, Dornen, Glasscherben und metallische Ecken sowie Feuer und Heizkörper werden ihm allerdings in diesem Zustand zum Verhängnis.



Fester Körper: Die "gewichtigste" Form, die Morph annehmen kann. Da er so schwer ist, kann er sich nur wie eine Kanonenkugel fortbewegen, doch gleichzeitig ist er durch scharfe oder spitze Gegenstände unverletzlich und kann mit seinem Gewicht gewisse Wände durchbrechen. Passen Sie jedoch auf: im festen Zustand ist Morph ungemein schwer; daher bricht er auf unstabilen Steinwegen leicht durch den Boden und sinkt in allen Flüssigkeiten.

Anzahl der Verwandlungen

Morph kann auf jeder Ebene nur eine beschränkte Anzahl von Verwandlungen vornehmen. Die jeweilige Anzahl ist unten am Bildschirm als Zähler neben einer Darstellung der betreffenden Materie angezeigt.

Zusätzlich zur beschränkten Verwandlungszahl für die einzelnen Materien ist auch die Gesamtverwandlungszahl (die im Fenster ganz rechts außen im Kontrollfeld ersichtlich ist) begrenzt. Wird diese Gesamtzahl überschritten, kann Morph seine Atome nicht mehr länger zusammenhalten, und er scheitert. Es können jedoch Bonuspunkte (Sterne) zur Erhöhung der erlaubten Verwandlungszahl gesammelt werden.

Ferner ist es möglich, die vorgegebene Verwandlungszahl in eine bestimmte Materie zu überschreiten, solange dabei die Gesamtverwandlungszahl nicht überschritten wird. Auf dem Zähler ist in diesem Fall eine negative (rote) Zahl sichtbar. Damit kann die Ebene weiter erforscht, doch nicht erfolgreich abgeschlossen werden.

Abschließen einer Ebene

Zum Abschließen einer Ebene müssen Sie ein Rätsel lösen, das auf der Verwendung der richtigen Materie an einem bestimmten Punkt in der Ebene beruht. Auf diesem Weg können Sie gewisse Gefahren vermeiden und dabei die erlaubte Verwandlungszahl nicht überschreiten.

Zum Abschließen einer Ebene gibt es verschiedene Methoden, also machen Sie sich ans Experimentieren!

STEUERFUNKTIONEN

Die Steuerfunktionen in diesem Spiel sind ganz einfach. Zum Herumbewegen von Morph wird der Richtungsblock verwendet, wobei die Bewegungsmerkmale für jede Materie etwas anders sind.

Um Morph in eine andere Materie zu verwandeln, die rote taste gedrückt halten und den Richtungsblock in eine der folgenden Richtungen drücken:

VORWÄRTS	**- Gasförmig**	**LINKS**	**- Flexibel**
RÜCKWÄRTS	**- Flüssig**	**RECHTS**	**- Fest**



Die Steuerbefehle sind immer unten am Bildschirm neben den Zählern für die einzelnen Materien angezeigt. Hier sehen Sie, welche Richtung welcher Materie entspricht.

Ferner gibt es die folgenden Steuerfunktionen:

ROTE TASTE ALLEIN	**- Karte ansehen**
SPIELTASTE	**- Pause**
LINKS- UND RECHTSBALKEN	**- verkassen Sie die gegenwärtige ebene**

Eine Ebene kann beliebig oft neu begonnen werden.

GEFAHREN & HINDERNISSE

Viele der Gegenstände und Gefahren in diesem Spiel haben je nach der Materie, aus der Morph gerade besteht, völlig verschiedene Wirkungen.



Heizungsblöcke

Sie sind glühende Elemente, bei deren Betreten Morph in eine Materie mit geringerer Dichte verwandelt wird. Heizungsblöcke können beliebig oft betreten werden; sie liefern gewissermaßen "Gratis"-Verwandlungen. Die Verwandlungen finden in der folgenden Reihenfolge statt:

FEST → FLEXIBEL → FLÜSSIG → GASFÖRMIG

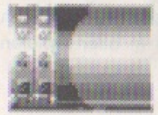
Wenn Morph also einen Heizungsblock in flüssigem Zustand betritt, kommt er automatisch als Gas heraus.



Gefrierblöcke

Sie haben die gegenteilige Wirkung zu den Heizungsblöcken. Sie sehen wie Eisblöcke aus, und bei ihrem Betreten wird Morph in eine Materie mit höherer Dichte verwandelt. Ebenso wie bei den Heizungsblöcken ist die Verwandlung "kostenlos" und kann beliebig oft in Anspruch genommen werden. Es gilt hier die folgende Verwandlungsreihenfolge:

GASFÖRMIG → FLÜSSIG → FLEXIBEL → FEST



Rohre

Die Rohre sind natürlich hohl, so daß Morph in ihrem Innern gehen kann. Leider kann er jedoch im Innern eines Rohres nicht gesehen werden. Gewisse Rohre enthalten Ventile, durch die Morph nur in eine Richtung gehen kann; die jeweilige Richtung ist an einem Pfeil auf dem Rohr ersichtlich.



Gitter

Im festen und flexiblen Zustand ist ein Gitter ein unüberwindliches Hindernis, doch im flüssigen und gasförmigen Zustand kann Morph problemlos durch die kleinen Öffnungen schlüpfen.



Ventilatoren
Sie beeinträchtigen nur den gasförmigen und den flexiblen Zustand und nur dann, wenn Morph eine gewisse Entfernung vom Ventilator erreicht. Im gasförmigen Zustand wird er in sein Verderben gesaugt. Im flexiblen Zustand klebt er am Ventilator fest. Aus dieser unangenehmen Situation kann er sich befreien, indem er eine flüssige oder feste Form annimmt.



Elektromagnete
Diese ziehen die feste Materie an, doch - wie alle guten Elektromagnete - nur dann, wenn sie aktiviert sind. Dies ist daran ersichtlich, daß ihre aufgerollten Leitungen oszillieren.



Durchbrechbare Stellen
Diese sind durch Blöcke mit Sprüngen dargestellt. Wenn der feste oder flexible Morph mit hoher Geschwindigkeit in sie hineinrast, kann er sie zertrümmern und sich einen Weg freilegen. Im flexiblen Zustand kann er allerdings nur sehr schwache Blöcke mit großen Sprüngen durchbrechen.



Richtungsblöcke
Diese können nur in einer Richtung durchquert werden. Die jeweilige Richtung ist an einem großen Pfeil auf dem Block ersichtlich. Die Durchquerung des Blocks in einer anderen als der Pfeilrichtung ist unmöglich. Auf gewissen Ebenen kann auf dem Block ein Fragezeichen erscheinen. Hier muß die mögliche Durchquerungsrichtung durch Ausprobieren ermittelt werden. Diese Richtung bleibt sich in allen Spielen gleich.

Stacheln und scharfe Gegenstände
Für die meisten Materien sind sie harmlos, doch wenn Morph sie im flexiblen Zustand berührt, platzt er augenblicklich.



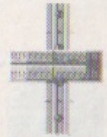
Abflußrohre
Sie sind für alle Materien außer der flüssigen harmlos, für die letztere aber tödlich.



Schlösser
Sie können nur mit einem Schlüssel geöffnet werden, der irgendwo auf der betreffenden Ebene versteckt ist.



Feuer
Harmlos für den festen und tödlich für den gasförmigen und den flexiblen Morph. Im flüssigen Zustand kann Morph das Feuer auch löschen, was sehr gelegen kommen dürfte, wenn er das Gebiet zum zweitenmal in brennbarer Form durchqueren muß.



Lifte
Wenn Morph daraufsteht, tragen sie ihn entweder nach oben oder nach unten, oder - in gewissen Fällen - zur Seite. Manche Lifte befinden sich in ständiger Bewegung, während andere erst durch den Kontakt mit Morph in Bewegung gesetzt werden.



Fließbänder
Sie tragen Morph in ihre Laufrichtung. Manchmal sind sie ihm dadurch eine Hilfe, doch die Reise kann auch ungemütlich werden, wenn sie ihn in eine Gefahrenzone befördern.

Schleim/Öl/Wasser
Der flüssige Morph löst sich in ihnen auf und der feste ertrinkt - also aufgepaßt! Im flexiblen Zustand kann Morph über ihre Oberfläche rollen.

BONUSPUNKTE

Nicht alle Gegenstände in den vier Gebieten stellen eine Gefahr oder ein Hindernis dar. Manche sind nützliche Bonuspunkte, die Morph aufsammeln kann, indem er über sie hinweggeht:

Gratisverwandlungen
Sie erscheinen in der Form von Sternen auf roten Kreisen und erhöhen Morphs Gesamtverwandlungszahl. Sie befinden sich normalerweise an schwer zugänglichen Orten.

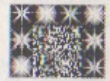
Gratis-Materienverwandlungen
Sie erscheinen als Miniaturabbildungen der Materie, in die sich Morph verwandeln kann.

Schlüssel
Mit ihnen kann Morph Schlösser entfernen.

Karte
Sobald er diese gefunden hat, kann sich Morph die Karte jederzeit ansehen. Dazu die Feuertaste einige Sekunden lang bei zentraler Richtungsblock gedrückt halten. Die einzige Strafe für diese Handlung ist die Zeit, die durch das Ansehen der Karte verloren wird.

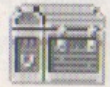


Röntgenbrille
Damit wird Morph auch dann sichtbar, wenn er normalerweise von Rohren oder Wänden verdeckt wäre, was seine Steuerung erleichtert.



Teleporter
Mit diesen werden Sie von einem Ort zum andern transportiert.

Schalter
Diese werden zur Aktivierung der meisten elektrischen Geräte wie Elektromagnete, Ventilatoren oder Lichter verwendet. Mit ihnen kann auch die Laufrichtung eines Fließbands umgekehrt werden. Schalter werden bei jeder Berührung mit Morph umgeschaltet.



Schatztruhen
Durch sie erhält Morph Bonuspunkte. In manchen Fällen können sie nur von fortgeschrittenen Spielern geholt werden und machen so das Spiel für diejenigen interessanter, die sonst eine Ebene ohne Schwierigkeiten abschließen könnten.



Stoppuhren
Wenn sie aufgehoben werden, halten sie die Uhr fünf Sekunden lang an.
Nach Abschluß einer Ebene erhält Morph Bonuspunkte für die verbleibende Zeit, die übrigbleibende Zahl der Verwandlungen und die Zahl der aufgesammelten Schatztruhen.

DER SIEG

Wenn Morph in jedem der vier Gebiete alle neun Zahnräder aufgesammelt hat, kann der Professor seine Teleportmaschine wieder zusammenbauen. Mit dieser können Morphs Atome aus dem Äther geholt und wieder zu einem kleinen Jungen zusammengesetzt werden, während ein weiterer außergewöhnlicher Tag zu Ende geht!

MORPH

LA STORIA

Quando Morris Rolph, Morph per gli amici, va a trovare suo zio, l'eccentrico Professor Krankenpot, rimane sorpreso di vederlo così eccitato. "Entra, ragazzo, entra. Finalmente l'ho finita!", dice, tirandolo dentro per ripararlo dal temporale. Mentre Morph lo segue fino al laboratorio, si chiede se possa essere vero che dopo mesi di duro lavoro il professore sia riuscito a costruire una macchina di teletrasporto.

"Guarda!", dice il Professore, mettendo Eric, il topo bianco, su una delle due piastre di metallo poste alle due estremità della grande stanza. Morph spalanca gli occhi quando il professore apre delle tende che nascondono un muro pieno di ruote ed ingranaggi attaccati ad una grande macchina. Il professore abbassa una leva e la macchina si mette in moto. Eric il topolino sparisce in un bagliore di stelle e la macchina torna ad essere silenziosa.

Morph trattiene il fiato, si chiede se l'esperimento abbia funzionato. Spera che non sia successo nulla di grave ad Eric. Il professore si guarda attorno con un'espressione esultante sul volto mentre abbassa la seconda leva, la macchina emette altri rumori e inizia a sussultare. Sull'altra piastra all'altra estremità della stanza appaiono scintille e Morph fa un sospiro di sollievo quando vede riapparire il topolino.

"Ce l'hai fatta!", urla con grande stupore. Mentre Eric scorrazza per il laboratorio, Morph fa i salti di gioia. Pensate a come potrebbe divertirsi con questa macchina! Potrebbe andare ad assistere alle partite di pallone gratis, uscire dalla scuola senza essere visto o fare degli scherzi; la macchina di teletrasporto è veramente eccezionale. "Posso provarla anch'io?", grida, saltando sulla piastra.Il Professor Krankenpot scuote la testa. "Mi dispiace Morris", dice. "Potrebbe essere pericoloso. Ancora non l'ho provata sugli umani, solo su Eric...a proposito, dov'é?".

Proprio in questo momento il professore vede il topo. Sta per saltare sulla prima leva di metallo. "Noooo", urla il professore, ma è troppo tardi! Il topolino bianco salta sulla leva che si abbassa lentamente. La macchina si mette in moto e Morph sparisce nel nulla. Il silenzio torna nella stanza, si sente solo la pioggia che batte sui vetri.

Il professore rimane senza parole, immobilizzato per la paura fino a quando un tuono non lo fa sussultare. "Devo riportare indietro Morris", pensa, precipitandosi verso la seconda leva. Sta proprio per afferrarla quando un fulmine squarcia il cielo, sventra il tetto del laboratorio e colpisce la macchina. La forza del fulmine fa esplodere la macchina, riducendola in pezzi

sparsi dappertutto nella campagna circostante. Stupefatto, il professore grida: "Morph, stai bene? Ho abbassato la leva in tempo?". Quando il fumo scompare, il professore vede una nuvola di atomi ed elettroni, tutto ciò che resta di Morph!

"Oh no, povero ragazzo, cosa ne è stato di te?", esclama il professore.

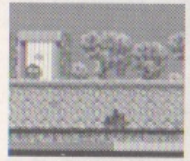
"Non ti preoccupare. Sono qui e sto bene". Il professore Krankenpot viene interrotto da una voce familiare. è proprio Morph. "Mi trovo in una specie di stato di limbo. Non posso riavere il mio corpo ma posso riavvicinare le mie molecole e cambiare forma. Andrò a cercare tutte le parti mentre tu controlli il resto della macchina. Dopo che ho raccolto i pezzi mancanti potrai riparare la macchina e riportarmi indietro. Andrà tutto bene, vedrai!".

IL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di ricostruire la macchina di teletrasporto per poter tornare alla normalità. Per fare questo, Morph deve raccogliere tutti i pezzi della macchina, ovvero le ruote dentate che sono state disseminate nei diversi livelli di gioco. Per fare ciò dovete:

1 Raccogliere le ruote dentate.
2 Completare il livello nel dato numero di trasformazioni (indicato dalla stella nella parte destra del pannello).
3 Usare non più delle trasformazioni individuali consentite (indicate nella parte sinistra del pannello).

I livelli sono sparsi su quattro diversi scenari, ognuno dei quali ha propri pericoli da evitare ed enigmi da risolvere.



I giardini

Uno scenario pieno di cespugli, fiori e acqua che scorre. State attenti ai fuochi nei cespugli e ai roveti spinosi, ed a altri pericoli nascosti che vi possono ostacolare il

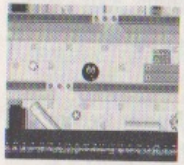


La fabbrica

Un labirinto di tubazioni, riscaldatori, refrigeratori e porte d'acciaio impenetrabili. Ci sono molte apparecchiature elettriche come nastri trasportatori, ascensori e ventilatori da affrontare, e dovete continuamente badare ad evitare tubazioni e condotti che possono facilmente farvi smarrire.



Le fogne
Un livello sotterraneo buio e umido pieno di fango e di gallerie. State attenti a non perdervi, ci sono gallerie che vi possono confondere, inoltre evitate i vetri rotti.



I laboratori

Il laboratorio è pieno di articoli di vetro traboccanti di liquidi, apparecchi elettrici, prodotti chimici e scaffali con libri e strumenti varî. Dovrete essere molto abili e veloci per passarci attraverso.

Scelta del livello

All'inizio del gioco, lo schermo mostra i quattro scenari. Al centro dello schermo c'è la casa di Morph. Pulsante corretto buttone su tasti direzionali - I giardini - buttone rosso, La Fabbrica - buttone giallo, Le Fogne - buttone azzurro, I laboratori - buttone verde. Questo schermo mostra anche quante parti della macchina sono state raccolte in ogni scenario. Le ruote dentate sono appese ad un cartellone accanto al percorso di ogni scenario.
Per completare ogni livello, Morph deve raccogliere una delle ruote mancanti della macchina e trovare l'uscita entro i due minuti consentiti senza eccedere il suo numero di trasformazioni, evitando tutti i pericoli. Se non ci riuscirete, il professore apparirà per spiegarvi dove avete sbagliato. Potete riprovare in quel livello o andare in un livello di un'altro scenario. Comunque, i nove livelli di ogni scenario possono essere affrontati solo in ordine sequenziale. Non c'è limite al numero di volte che potete provare a completare un livello.

LE TRASFORMAZIONI DI MORPH

Morph non è più un ragazzo normale, ma ha dei vantaggi: dal momento che il suo corpo è un insieme di atomi staccati fra di loro, Morph può, con un grande sforzo, cambiare forma. Ogni stato che può assumere ha dei vantaggi e, naturalmente, degli svantaggi.



Gassoso: In questo stato Morph può volare. Può anche passare attraverso dei piccoli passaggi, ma il gas è un combustibile e non va d'accordo con i ventilatori di estrazione. Sfortunatamente è più leggero dell'aria, dunque Morph non può volare verso il basso.



Liquido: Quando si trasforma in un liquido, Morph può filtrare attraverso piccoli buchi, spegnere dei fuochi e passare attraverso i lati degli ascensori. Ma può essere ucciso dai tubi di scarico e scomparire in altri liquidi. Perciò state attenti a ruscelli e laghetti.



Flessibile: Il quarto stato poco conosciuto nel quale l'elasticità è la caratteristica fisica essenziale. Morph diventa elastico, può rimbalzare come una palla. Ciò gli permette di rimbalzare verticalmente e attraverso fessure o di galleggiare sull'acqua. Purtroppo le punte, i rovi, i vetri rotti e gli angoli di metallo lo fanno scoppiare, inoltre può essere bruciato dal fuoco o esplodere in un ambiente caldo.



Solido: Lo stato più pesante di Morph. Ha difficoltà nel muoversi, come una palla di cannone, comunque ciò lo rende immune agli oggetti appuntiti e grazie al suo peso può sfondare dei muri. Fate attenzione quando Morph è solido in quanto è estremamente pesante e può arenarsi in sentieri di pietra poco solidi e affondare nei liquidi.

Numero delle trasformazioni

Morph può trasformarsi in ognuna di queste forme solo un certo numero di volte in ogni livello. Queste appaiono come contatori nella parte bassa dello schermo accanto alla rappresentazione grafica della relativa forma.

Non solo vi è un limite al numero delle trasformazioni, ma vi è anche un valore globale di trasformazione che se viene superato non permette a Morph di tenere insieme i suoi atomi e lo fa morire. Possono essere raccolti dei bonus che fanno aumentare il numero delle trasformazioni globali.

Potete superare il numero di trasformazioni in qualsiasi stato, senza però superare il numero delle trasformazioni globali. Il contatore mostrerà allora un numero negativo (rosso). Ciò vi permette di esplorare di più il livello ma significa che non potrete completare il livello con successo.

Completamento di un livello

Per completare un livello dovete risolvere un enigma. In questo modo potete affrontare certi rischi usando solo il numero assegnato di trasformazioni.

Ci sono molti modi di completare un livello ma sta a voi trovare il sistema migliore!

CONTROLLI

I controlli del gioco sono semplici. Il tasti direzionali serve per far muovere Morph, a seconda dello stato fisico in cui si trova.

Per fare passare Morph da uno stato all'altro, dovete tenere premuto il pulsante le buttone rosso e spingere il tasti direzionalle in una delle quattro direzioni:

SU	**- Gassoso**
GIU	**- Liquido**
SINISTRA	**- Flessibile**
DESTRA	**- Solido**



I comandi di controllo sono visualizzati nella parte bassa dello schermo accanto al contatore di quello stato fisico e mostrano la direzione necessaria verso cui spingere il tasti direzionalle.

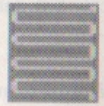
Gli altri controlli sono:

BUTTONE ROSSO SOLO	**- Mappa**
BUTTONE GIOCO	**- Pausa**
DESTRA E SINISTRACARRETTERISTICA BARRAS	**- Aborti livello**

Non c'è alcun limite al numero di volte che un livello può essere iniziato di nuovo.

PERICOLI ED OSTACOLI

Molti ostacoli e pericoli che appaiono nel gioco incideranno sullo stato fisico di Morph a seconda di quale stato fisico si tratta.



Blocchi riscaldatori

Sono elementi incandescenti e quando Morph vi entra, si trasforma dal suo stato attuale ad uno meno denso. Si può entrare nei riscaldatori tutte le volte che si vuole, in tal modo si avranno delle trasformazioni "gratuite". La sequenza dei cambiamenti è la seguente:

Solido → Flessibile → Liquido → Gassoso

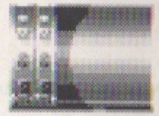
Perciò se Morph entra come liquido, sarà trasformato automaticamente in un gas.



Blocchi refrigeratori

Hanno l'effetto opposto dei riscaldatori. Sembrano blocchi di ghiaccio e quando Morph vi entra, viene trasformato in uno stato più denso. Come nel caso dei riscaldatori, la trasformazione non costa nulla e può essere effettuata senza alcun limite. L'ordine di trasformazione è il seguente:

Gassoso → Liquido → Flessibile → Solido



Tubazioni

Queste sono naturalmente vuote, in tal modo Morph può andarci dentro, ma non può essere visto mentre si trova al loro interno. Alcune tubazioni contengono valvole attraverso le quali Morph può solo viaggiare in un senso, questa direzione è indicata da una freccia sul blocco.



Reticolati

Per le sostanze solide e flessibili questi rappresentano un ostacolo, ma l'acqua ed il gas possono passarci attraverso.



Ventilatori

I ventilatori possono causare dei problemi ai materiali gassosi e flessibili e solo quando Morph raggiunge una certa distanza dal ventilatore. Se Morph è nello stato gassoso, verrà risucchiato via. Se si trova nello stato flessibile, rimarrà intrappolato al ventilatore. Può mettersi in salvo trasformandosi in un liquido o in un solido.



Elettromagneti
Attireranno i materiali solidi ma, come ogni elettromagnete, solo quando sono attivati. Quando sono in funzione, le loro bobine oscilleranno.



Aree fragili
Sono rappresentate da blocchi con delle screpolature. Se colpiti in velocità dalla forma solida o flessibile, possono rompersi e dare una via di accesso. Comunque, il materiale flessibile può infrangere solo i blocchi più deboli, ovvero quelli con più screpolature.



Blocchi di direzione
Indicano al giocatore solo una direzione. Questa direzione è rappresentata da una grande freccia sul blocco. Non è possibile passare attraverso il blocco in una direzione che non è indicata dalla freccia. In alcuni livelli, un punto interrogativo potrebbe apparire sul blocco. Il giocatore dovrà scoprire la direzione di passaggio. Questa direzione sarà la stessa di gioco in gioco.

Chiodi e oggetti affilati
Questi sono pericolosi solo quando Morph si trova nello stato flessibile. Infatti se Morph ne viene a contatto, esploderà.



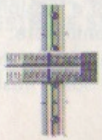
Tubi di scarico
Questi sono pericolosi solo per lo stato liquido.



Serrature
Possono essere rimosse solo se avete già trovato una chiave che si trova su quello stesso livello.



Fuoco
Uc innocuo per la forma solida, ma non lo è per quelle gassosa e flessibile. Lo stato liquido può comunque spegnere il fuoco e ciò può essere necessario per risolvere enigmi in cui dovete attraversare l'area una seconda volta ma in una forma combustibile.



Ascensori
Se Morph si trova sopra a questi, verrà trasportato in su e giù, ed anche orizzontalmente. Alcuni ascensori si muovono continuamente mentre altri funzionano solo quando Morph ne viene a contatto.



Nastri trasportatori
Trasportano Morph nella loro direzione di movimento. Alcuni possono essere d'aiuto mentre altri possono condurre il nostro eroe verso un pericolo.

Fango/Olio/Acqua
Questi faranno dissolvere il liquido e sommergeranno il solido mettendo Morph in una situazione disperata. La forma flessibile può rotolare sulle loro superfici.

BONUS

Non tutto rappresenta un pericolo o un ostacolo, ci sono anche degli utili bonus che si possono raccogliere quando Morph ci passa sopra:

Trasformazioni gratuite
Rappresentati da stelle su un cerchio rosso, questi oggetti aumentano il numero delle trasformazioni globali di Morph. Sono di solito situati in posti difficili da raggiungere.

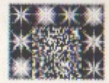
Trasformazioni di stato gratuite
Sono rappresentate da miniature dello stato fisico in cui Morph si potrà trasformare.

Chiavi
Permettono a Morph di rimuovere le serrature.

Mappa
Dopo che Morph l'ha raccolta può consultarla tutte le volte che vuole tenendo premuto il pulsante del fuoco con il tasti direzionalli in posizione centrale per un paio di secondi. L'unica penalità per questa azione è il tempo usato.



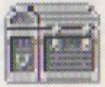
Occhiali a raggi X
Permettono al giocatore di vedere Morph quando si trova nelle tubazioni o dietro dei muri, in tal modo potrà essere guidato senza alcun pericolo.



Teletrasporto
Trasporteranno Morph da un luogo all'altro.



Interruttori
Servono ad attivare gran parte degli apparecchi elettrici trovati nei livelli, come elettromagneti, ventilatori o luci. Servono anche ad invertire la direzione di un nastro trasportatore. La posizione dell'interruttore viene cambiata ogni volta che Morph lo tocca.



Casse di tesoro
Danno punti bonus ed in alcuni casi possono essere ottenuti solo da giocatori molto esperti, che danno a Morph qualcosa da provare se riesce a completare facilmente un livello.



Ferma-orologi
Quando vengono raccolti fermano l'orologio per cinque secondi.
Quando il livello viene completato, Morph riceverà dei punti bonus per il tempo restante, il numero di trasformazioni rimaste e il numero di casse di tesoro raccolte.

COMPLETAMENTO

Dopo che Morph ha raccolto tutte le nove ruote dentate da ogni scenario diverso, il professore può ricostruire la macchina di teletrasporto. In tal modo gli atomi di Morph potranno essere rimessi insieme e lui potrà tornare ad essere il ragazzo di sempre!



Millennium Interactive Ltd,
Quern House, Mill Court,
Great Shelford,
Cambridge, CB2 5LD, UK

© 1993 Millennium Interactive/Microvalue-Flair