



INSTRUCTION BOOKLET

MINDBENDER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Insert the cassette into the data recorder, label side up.
3. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.
4. The game will now load automatically.

CBM 64/128 Disk

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Insert the disk into the drive, label side up.
3. Type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**.
4. The game will now load automatically.

Atari ST

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Insert disk into the disk drive.
3. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
4. The game will now load automatically.

CBM Amiga

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
3. Insert the game disk into drive DF0 or the built in disk drive.
4. The game will now load automatically.

NB The write protect tab on the diskette must be deactivated.

IBM PC & Compatibles

1. Set up your computer and BOOT in MS DOS as outlined in your user's manual.
2. At the A> prompt type **MIND** and press **RETURN**.
3. The game will load automatically.

SCENARIO

The Experiment

The glider hovered slowly down onto the landing cross. The anti-gravity convertor came to a standstill humming softly. Gregorius McDuffin casually opened the cockpit and got out. Of course, he would also have been able to fly without this wonder of modern science, but it was really just so much simpler and more convenient like this – he was after all no spring chicken – and anyway, he didn't have to concentrate so hard because the computer controlled the flight.

While he was still pondering on the subject of flying, one of his numerous little servants came running across the courtyard to meet him. "Everything is ready", he said and bowed. But as McDuffin was in a foul mood anyway, these were the last words the gnome ever uttered before he was blasted to pieces by a glittering ball of concentrated energy. "You forgot the 'sir', gnome", answered McDuffin indignantly. And he marched off towards the heavy oak door which led to the cellar vaults, grinning to himself. He could also have applied modern technology in this case – he did, of course, possess a blaster – but conjuring up a ball of energy out of nowhere was much more impressive. He was, after all, a magician and had to stay true to his trade. Thoughtfully, he opened the door and went down the steps. He walked through a brightly lit corridor, at the end of which a heavy steel door barred his way. He quickly gave the colour code and the door swished open.

At last he was in his sanctum. Gnomes were running around everywhere making the final preparations. This was where McDuffin carried out his world-shattering experiments, here in his laboratory, which was fitted out with the most up-to-date equipment. His aim was to revolutionise the long-range transmission of hermetic charges of energy. After all, 37% of the total population were reckoned to be magicians, witches, elves or fairies. And up to now they had all had to come to terms with the fact that they were only able to transmit their spells in a direct line, on the beam of light principle.

The result of this was that these rays soon hit some kind of obstacle, where then extinguished and thereby wasted. But now this was all going to be changed. McDuffin's fingers ran over the keys of his terminal. His principle was based on the age-old theorem: "The angle of incidence is equal to the angle of reflection". To transmit his magic, he used numerous mirrors, by means of which the rays could be deflected as desired. Simple. After he had given his gnomes the final instructions, he sent of a spell through his transmitter, just a harmless weather spell.

The beam of energy appeared on the testing area immediately and hit the first mirror. The gnome positioned at the mirror reacted instantly to McDuffin's commands and tilted the mirror to deflect the beam. He hadn't made it too easy for himself, of course. He had included some obstacles, like in real life. Reflecting and absorbing walls, for example, animals standing in the way, various other magical objects which were to be found in his castle and, of course, a bubbling cauldron, without which no spell had effect and which contained various ingredients to create a successful one.

But it was either a case of sabotage or McDuffin should have kept his magic to himself, because at the third or fourth mirror the magic beam stopped and McDuffin didn't even notice how the transmitter overloaded and stopped working, due to the energy being deflected back into it. Even when the beam of energy penetrated the security blockade, it changed direction in the washroom mirror and headed off towards the hydrogen tanks. There it detonated and blew the whole building – laboratory, gnomes, glider, magician and all – sky high. McDuffin still thought he was revolutionising the transmission of spells.

Ah well, maybe some other time. He had a few more lives left. He owed this success to his magician's honour, didn't he? The weather spell worked really well. It poured with rain.

GAMEPLAY

After the preview and the title, the main menu comprising of the following options, appears on the screen:

- | | |
|------------------|---------------------------|
| 1. Name/Team | 5. Info Screen |
| 2. Level | 6. Start Game |
| 3. Hall of fame | 7. One Player/Two Players |
| 4. Level Creator | |

These options can be selected by pressing the button on the mouse

1. Name/Team

This should be selected after the game has started in order to select a player's name if the game has already been played under a certain name. This has been saved and can be selected by pressing the button on the mouse. If this is the first time you are playing, or should you wish to play under a new name, one of the ten names shown, at the beginning all referred to as "NO NAME", can be changed by selecting "ENTER NEW NAME", selecting the name to be changed and giving the new name. The player's name is also connected with the highest skill level limit. At the beginning of the game or after changing the name, the limit is set at skill level 0. When you have achieved the pre-defined skill level successfully, the level is raised automatically and play can continue. But you don't always have to start at the lowest level. You can start at the level you last reached. You can select your skill level as follows:

2. Level

By moving between the symbols (-) and (+), you can set the desired skill level. You can set the skill level limit in advance. Independent of this skill limit, you can select levels from 50 upwards by switching back and forth between 0 and 50 with the field next to "2". This means that from level 50 on you can create your own skill levels.

3. Hall of Fame

Shows the high score list at the level being played, which has been saved on the diskette.

4. Level Creator

By means of the level creator, levels can be designed and created according to your own ideas. All the elements involved in the game (figures, symbols, etc.), whose function is described below, can be selected (by using the mouse) and used in the play area. The left button on the mouse introduces an element, the right one clears a space. "CLEAR" clears the whole screen, "EXIT" means you are leaving the editor. In the case of "CLEAR" and "EXIT", you are asked to confirm your command as to whether the space/screen is to be cleared or not, or whether the old level is to be replaced by a new one. In the latter case you can also set a time limit for playing at the selected skill level.

5. Info Screen

This option presents an overview of the game elements, together with a short description of each element.

6. Start Game

By selecting this option the game is started. The skill level you are playing at is shown on the main screen. The window on the right shows the control table. The main objective of the game on every level is to deflect the magician's magic beam, carrying one of McDuffin's numerous spells. The ingredients for each individual spell are to be found in the brightly coloured pulsating cauldrons, which have to be hit by the magic beam. This beam can be deflected by a series of tiltable mirrors, but can also be reflected or absorbed by various objects. When all the cauldrons have been consumed by the beam of energy, the spell is complete and a magic door opens, through which you can now guide the beam. When you have done that you have achieved that skill level. The window on the right shows the skill level you are playing and the remaining cauldrons, your score, the magic energy supply left for the magician and the overload of the beam. The latter occurs when the magic beam is reflected into itself or onto the magician. Next to the two buttons which switch the background rhythm on and off, the game can be interrupted by selecting the "STOP" option. As you are asked to confirm this, "STOP" can be used when you want a break from play for a certain period of time. An exact description of the individual objects involved in the game follows the description of the menu options.

7. One Player/Two Players

By selecting this option you can switch from one to two players. If you have a joystick connected up to port 1, one game can be played by two players at the same time, one using the mouse, the other the joystick. That is to say, commands can be given by pressing the right or left button on the mouse, or by moving the joystick to the left or right and using the fire button.

8. Quit

This option ends the game.

LEGEND

GNOME WITH TILTABLE MIRROR: By pressing the left or right button on the mouse the gnome turns the mirror to the left or right. The beam of energy is reflected by the mirror.

FIXED POLARIZERS: These polarizers only allow the beam to pass through in one direction. The metal polarizer reflects the beam, the wooden polarizer absorbs it.

GREGORIUS McDUFFIN, THE MAGICIAN: Sends out the spell in a straight line.

MAGIC DOOR: Accepts the spell and ends the skill level. Only opens when all cauldrons have been consumed.

CAULDRONS: Contains all the ingredients for the spell and must all be removed before the magic door opens.

PRISM: Sends the beam off in a random direction.

METAL WALL: Reflects the beam.

WOODEN WALL: Absorbs the beam.

ICE WALL: Melts when hit by the beam, due to absorbed energy.

AMOEBIOD WALL: Spreads when hit, because of photosynthesis effect.

COBALT BOMB: Blows up the whole skill level.

CASTLE: Can only be removed with the key. Reflects or absorbs the beam according to the material (metal/wood).

KEY: Used for opening the castles.

SENSOR BLOCKS: Are sensitive to light and jump to one side when hit.

SURPRISE BALLOON: Contains various other objects.

BEAMER: Beams the beam to the second beamer!

EVIL GNOME: Eats amoebas and cauldrons.

FUSE: Fuses when hit, can be put back in by using mouse button.

ONE AND TWO-WAY POLARIZERS (Tiltable): Can be turned using the mouse and allow the magic beam to pass through in one or two directions.

LIGHT BULBS: Are switched to a different circuit when hit; must light up to end the skill level.

FIXED MIRRORS: Reflect the beam of energy, but cannot be turned or tilted.

BONUS BALL (red/yellow/blue): Gives bonus points.

SPELL INTENSIFIER: Supplies Gregorius McDuffin with new energy.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. All rights reserved.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS.

Tel: (0742) 753423. Fax: (0742) 768581.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE, LIABLE TO PROSECUTION.

If you encounter any difficulty loading or playing MINDBENDER call us on 0742 753423 between 2.00 p.m. and 4. p.m. (GMT) Monday to Friday and we will be happy to answer any query you have.

MINDBENDER™

MODE DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

1. Installez votre ordinateur en suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Insérez la cassette dans l'enregistreur de données, étiquette vers le haut.
3. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

CBM 64/128 Diskette

1. Installez votre ordinateur en suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Insérez la disquette dans l'unité de disques, étiquette vers le haut.
3. Tapez **LOAD***,8,1** et appuyez sur **RETURN**.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST

1. Installez votre ordinateur en suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Insérez la disquette dans l'unité de disques.
3. Allumez votre écran TV puis votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

CBM Amiga

1. Installez votre ordinateur en suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Allumez votre écran TV puis votre ordinateur.
3. Insérez la disquette de jeu dans l'unité DFØ ou dans l'unité de disques incorporée.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

NB: L'onglet de protection d'écriture de la disquette doit être désactivé.

IBM PC et Compatibles

1. Installez votre ordinateur en suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. A l'incitation A> tapez **'MIND** et appuyez sur **RETURN**.
3. Le jeu se chargera automatiquement.

SCENARIO

L'expérience

La planeur descendait lentement sur la croix d'atterrissage. Le transformateur d'anti-gravité s'arrêta tout en continuant à bourdonner. Gregorius McDuffin ouvrit le cockpit avec désinvolture et sortit de l'engin. Il aurait évidemment été capable de voler sans cette merveille de la science moderne mais c'était tellement plus simple et plus pratique de cette façon – après tout, il n'avait pas besoin de tellement se concentrer puisque l'ordinateur contrôlait le vol.

Tandis qu'il méditait sur le sujet du vol, l'un de ses nombreux petits serviteurs traversa la cour en courant pour venir à sa rencontre. "Tout est prêt", dit-il en faisant la révérence. Mais comme McDuffin était d'une humeur exécrable, ce furent les derniers mots que le gnome prononça avant d'être pulvérisé par une

boule d'énergie concentrée. "Tu as oublié de dire 'Monsieur', gnome", répondit McDuffin d'un ton indigné. Puis il se dirigea d'un pas furieux vers la lourde porte de chêne qui menait aux caves souterraines, souriant intérieurement. Là aussi il aurait pu utiliser la technologie moderne – il possédait, bien entendu, un foudroyeur – mais il était bien plus impressionnant de faire apparaître une boule d'énergie de nulle part. Après tout, il était magicien et devait rester fidèle à son métier. Plongé dans ses pensées, il ouvrit la porte et descendit les escaliers. Il traversa un couloir éclairé d'une lumière vive au bout duquel une lourde porte d'acier lui barrait le passage. Il se dépêcha de donner le code couleur et la porte s'ouvrit.

Il était enfin arrivé au sanctuaire. Des gnomes couraient dans tous les sens, s'affairant aux préparations de dernière minute. C'était là que McDuffin effectuait ses expériences stupéfiantes, dans ce même laboratoire, pourvu de l'équipement le plus moderne qui soit. Son but était de révolutionner la transmission à longue portée de charges d'énergie hermétiques. Après tout, magiciens, sorcières, elfes et lutins étaient sensés représenter 37% de la population totale. Et jusqu'à présent, ils avaient tous dû s'habituer au fait qu'ils n'étaient capables de transmettre leurs sortilèges qu'en ligne directe, selon le principe du rayon de lumière.

Il en résultait que ces rayons étaient souvent gaspillés car ils étaient éteints dès qu'ils heurtaient un obstacle quelconque. Mais tout cela allait être changé. Les doigts de McDuffin parcouraient les touches de son terminal. Son principe était fondé sur l'ancien théorème selon lequel "l'angle d'incidence est égal à l'angle de réflexion". Pour transmettre sa magie, il utilisait de nombreux miroirs, grâce auxquels les rayons pouvaient être déviés à volonté. Élémentaire. Après avoir donné les derniers ordres à ses gnomes, il lança un sortilège par son transmetteur. Juste un inoffensif sortilège météorologique.

Le rayon d'énergie apparut immédiatement sur la zone d'essai et heurta le premier miroir. Le gnome positionné à ce miroir réagit immédiatement aux commandes de McDuffin et inclina le miroir pour dévier le rayon. Il ne s'était pas facilité la tâche bien sûr. Il avait inclus des obstacles, comme dans la réalité. Des murs réfléchissant et absorbants par exemple, des animaux bloquant le passage, divers autres objets magiques dans son château et, bien sûr, un chaudron bouillonnant sans lequel aucun sortilège ne pouvait avoir d'effet et qui contenait divers ingrédients pour en assurer le succès.

Cependant, il y avait eu sabotage ou McDuffin aurait dû garder sa magie pour lui-même, car au troisième ou quatrième miroir le rayon magique s'arrêta et McDuffin ne remarqua même pas comment le transmetteur surchargé s'arrêta de fonctionner à cause de l'énergie qui était déviée et renvoyée dans le transmetteur. Même quand le rayon d'énergie pénétra dans le barrage de sécurité, il changea de direction dans le miroir de la salle de bains et se dirigea vers les réservoirs d'hydrogène. Là, il détonna et pulvérisa tout – le laboratoire, les gnomes, le planeur, le magicien et tout ce qu'il y avait d'autre. McDuffin pensait toujours qu'il était en train de révolutionner la transmission de sortilèges.

Une autre fois peut-être! Il lui restait encore quelques vies. Il devait cette réussite à son honneur de magicien, n'est-ce pas? Le sortilège météorologique avait vraiment bien marché. Il pleuvait à verses.

REGLE DU JEU

Après le résumé et le titre, le menu principal comprenant les options suivantes apparaît sur l'écran:

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Nom/Equipe | 5. Ecran Info |
| 2. Niveau | 6. Début de partie |
| 3. Tableau des champions | 7. Un joueur/deux joueurs |
| 4. Créateur de niveau | |

Ces options peuvent être sélectionnées en appuyant sur le bouton de la souris. Elles sont expliquées ci-dessous:

1. Nom/Equipe

Cette option devrait être sélectionnée une fois que le jeu a commencé de façon à sélectionner un nom du joueur si le jeu a déjà été utilisé sous un certain nom. Si vous jouez pour la première fois, ou si vous

voulez jouer sous un autre nom, l'un des dix noms affichés, au début tous étiquetés "NO NAME" (Pas de Nom), peut être changé en sélectionnant "ENTER NEW NAME" (Introduire nouveau nom) puis en sélectionnant le nom à changer et en donnant le nouveau nom. Le nom du joueur est aussi en rapport avec la limite du plus haut niveau d'habileté. Au début de la partie, ou après avoir changé de nom, la limite est réglée au niveau d'habileté 0. Quand vous aurez réussi le niveau d'habileté pré-défini, vous passerez automatiquement au niveau supérieur et la partie pourra continuer. Mais vous n'êtes pas obligé de toujours commencer au plus bas niveau. Vous pouvez commencer au niveau que vous avez atteint la dernière fois que vous avez joué. Vous pouvez choisir votre niveau d'habileté comme suit:

2. Niveau

En alternant entre les symboles (-) et (+) vous pouvez régler le niveau d'habileté désiré. Vous pouvez établir la limite du niveau d'habileté à l'avance. Indépendamment de cette limite d'habileté, vous pouvez sélectionner des niveaux à partir de 50 en bougeant entre 0 et 50 avec la zone à côté de "2". Ceci signifie qu'à partir du niveau 50 vous pouvez créer vos propres niveaux d'habileté.

3. Tableau des Champions

Affiche la liste des meilleurs scores au niveau joué, sauvegardée sur la disquette.

4. Créateur de niveau

Par l'intermédiaire du créateur de niveau, les niveaux peuvent être désignés et créés en fonction de vos propres idées. Tous les éléments du jeu (figures, symboles etc.) dont la fonction est décrite ci-dessous, peuvent être sélectionnés (en utilisant la souris) et utilisés dans la zone de jeu. Le bouton de gauche de la souris introduit un élément, celui de droite libère un espace. "CLEAR" l'éditeur. Avec "CLEAR" et "EXIT" on vous demande de confirmer votre commande de libérer un espace ou non ou de remplacer l'ancien niveau par un autre. Dans le dernier cas, vous pouvez aussi établir un temps limite dans lequel jouer au niveau d'habileté sélectionné.

5. Ecran Info

Cette option présente une vue d'ensemble des éléments du jeu ainsi qu'une courte description de chaque élément.

6. Début de Partie

En sélectionnant cette option vous commencez la partie. Le niveau d'habileté auquel vous jouez est affiché sur l'écran principal. La fenêtre de droite contient la table de contrôle. Le but principal du jeu à chaque niveau est de détourner le rayon magique du magicien, porteur de l'un des nombreux sortilèges de McDuffin. Les ingrédients de chaque sortilège individuel doivent être trouvés dans les chaudrons palpitants aux couleurs vives qui doivent être touchés par le rayon magique. Ce rayon peut être dévié par l'intermédiaire d'une série de miroirs inclinables, mais il peut aussi être réfléchi ou absorbé par divers objets. Quand tous les chaudrons ont été consommés par le rayon d'énergie, le sortilège est achevé et une porte magique s'ouvre, par laquelle vous pouvez maintenant guider le rayon. Quand vous aurez effectué ceci, vous aurez complété ce niveau d'habileté. La fenêtre de droite montre le niveau d'habileté auquel vous jouez et les chaudrons restants, votre score, la réserve d'énergie magique qu'il reste au magicien et le surchargement du rayon. Ce dernier se produit quand le rayon magique est réfléchi sur lui-même ou sur le magicien. A côté des deux boutons qui commandent le rythme de fond, la partie peut être interrompue en sélectionnant l'option "STOP". Comme on vous demande de confirmer cette commande, "STOP" peut être utilisée quand vous voulez interrompre la partie pendant un certain temps. Une description exacte de chaque objet du jeu est donnée à la suite de l'explication des options du menu.

7. Un Joueur/Deux Joueurs

En sélectionnant cette option vous pouvez passer de un à deux joueurs. Si vous avez un joystick relié à l'entrée 1, une partie peut être jouée par deux joueurs en même temps, l'un utilisant la souris et l'autre le joystick. Les commandes peuvent être données en appuyant sur le bouton de droite ou de gauche de la souris ou en bougeant le joystick à gauche ou à droite et en utilisant le bouton de tir.

8. Abandon

Cette option met fin à la partie.

LEGENDE

GNOME AVEC MIROIR INCLINABLE: En appuyant sur le bouton de droite ou de gauche de la souris, le gnome fait tourner le miroir à gauche ou à droite. Le rayon d'énergie est réfléchi par le miroir.

POLARISATEURS FIXES: Ces polarisateurs ne laissent passer le rayon que dans une direction. Le polarisateur métallique réfléchit le rayon, le polarisateur en bois l'absorbe.

GREGORIUS McDUFFIN, LE MAGICIEN : Lance un sortilège en ligne droite.

PORTE MAGIQUE: Accepte le sortilège et termine le niveau d'habileté. Ne s'ouvre que quand tous les chaudrons ont été consommés.

CHAUDRONS: Contiennent tous les ingrédients du sortilège et doivent tous être éliminés avant que la porte magique ne s'ouvre.

PRISME: Lance le rayon dans n'importe quelle direction.

MUR METALLIQUE: Réfléchit le rayon.

MUR EN BOIS: Absorbe le rayon.

MUR DE GLACE: Fond quand il est atteint par le rayon, à cause de l'énergie absorbée.

MUR AMIBIODE: S'étale quand il est atteint à cause de l'effet de photosynthèse.

BOMBE DE COBALT: Fait exploser le niveau d'habileté tout entier.

CHATEAU: Ne peut être enlevé qu'avec la clef. Réfléchit ou absorbe le rayon en fonction du matériau (métal/bois).

CLEF: Utilisée pour ouvrir les châteaux.

BLOCS SENSIBLES: Sont sensibles à la lumière et sautent sur le côté quand ils sont atteints.

BALLON SURPRISE: Contient divers autres objets.

LANCEUR: Envoie le rayon à un second lanceur!

MECHANT GNOME: Mange les amibes et les chaudrons.

FUSIBLES: Sautent quand ils sont atteints, mais peuvent être remis en place en utilisant le bouton de la souris.

POLARISATEURS SIMPLES OU DOUBLES (inclinables): Peuvent être tournés en utilisant la souris pour permettre au rayon magique de passer dans une ou deux directions.

AMPOULES ELECTRIQUES: Sont transférées à un autre circuit quand elles sont atteintes. Doivent s'allumer pour terminer le niveau.

MIROIRS FIXES: Réfléchissent le rayon d'énergie mais ne peuvent être ni tournés ni inclinés.

BOULE BONUS (rouge/jaune/bleue): Donne des points de bonus.

INTENSIFICATEUR DE SORTILEGE: Donne plus d'énergie à Gregorius McDuffin.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tous droits réservés.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS.

Tel: (0742) 753423. Fax: (0742) 768581.

Les droits d'auteurs subsistent sur ce programme. Les retransmission, diffusion, représentation publique, reproduction ou ré-enregistrement, location et vente sous tout système d'échange ou de rachat sont strictement interdits.

LA REPRODUCTION DE CE PROGRAMME EST ILLEGALE ET PEUT FAIRE ENCOURIR DES POURSUITES JUDICIAIRES AUX PARTIES IMPLIQUEES.

Si vous éprouvez des difficultés lors du chargement ou de l'utilisation de MINDBENDER, appelez-nous au 0742 753423 entre 14hrs et 16hrs (GMT) du lundi au vendredi et nous serons heureux de vous rendre service.

MINDBENDER™

LADEN

CBM 64/128 Kasette

1. Das Gerät betriebsbereit machen, wie im Handbuch angegeben.
2. Die Kassette in den Recorder eingeben, mit der Beschriftung nach oben.
3. Die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.
4. Das Spiel wird automatisch geladen.

CBM 64/128 Diskette

1. Das Gerät betriebsbereit machen, wie im Handbuch angegeben.
2. Die Diskette in das Laufwerk eingeben, mit der Beschriftung nach oben.
3. **LOAD**",8,1** eintippen und **RETURN** drücken.
4. Das Spiel wird automatisch geladen.

Atari ST

1. Das Gerät betriebsbereit machen, wie im Handbuch angegeben.
2. Die Diskette in das Laufwerk eingeben.
3. Fernsehen oder Monitor einschalten, dann den Computer.
4. Das Spiel wird automatisch geladen.

CBM Amiga

1. Das Gerät betriebsbereit machen, wie im Handbuch angegeben.
 2. Fernsehen oder Monitor einschalten, dann den Computer.
 3. Die Spielkassette in das Laufwerk DFØ eingeben oder in das eingebaute Laufwerk.
 4. Das Spiel wird automatisch geladen.
- Anmerkung:** Die Schreibschutz-Sicherung auf der Diskette darf nicht eingeschaltet sein.

IBM PC und kompatible Geräte

1. Das Gerät und eingebaute MS DOS betriebsbereit machen, wie im Handbuch angegeben.
2. Wenn Aufforderung A> erscheint, **MIND** eintippen und **RETURN** drücken.
3. Das Spiel wird automatisch geladen.

SPIELHINTERGRUND

Das Experiment

Der Gleiter schwebte langsam auf das Landekreuz zu. Der Anti-Schwerkraftumsetzer kam leise brummend zum Stillstand. Gregorius McDuffin öffnete lässig das Cockpit und stieg aus. Natürlich hätte er auch ohne dieses Wunderwerk der Technik fliegen können, doch war es so viel einfacher und bequemer – er war ja auch nicht mehr der Jüngste – und überhaupt mußte er sich nicht so konzentrieren, da der Bordcomputer den Flug steuerte.

Während er noch über das Fliegen nachdachte, kam einer seiner zahlreichen kleinen Diener über den Hof gerannt. «Alles ist bereit», sagte er und verbeugte sich. Aber da McDuffin schlechte Laune hatte, waren dies die letzten Worte, die der Gnom sprach, bevor eine funkelnde Kugel reiner Energie ihn in tausend kleine Stücke zerspringen ließ. «Du hast das ›Sir‹ vergessen, Gnom», antwortete McDuffin

verärgert. Und er marschierte grinsend auf die schwere Eichentür zu, die zu den Kellergewölben führte. Er hätte auch in diesem Fall moderne Technologien anwenden können – er besaß natürlich einen Blaster – aber eine Kugel reiner Energie aus dem Nichts herbeizuzaubern war eben viel eindrucksvoller. Das war er seinem Beruf als Magier schon schuldig. Nachdenklich öffnete er die Tür und stieg die Stufen hinunter. Er schritt durch einen hellerleuchteten Korridor, an dessen Ende eine schwere Stahltür seinen Weg versperrte. Schnell gab er den Farbcode an, und die Tür öffnete sich zischend.

Endlich war er in seinem Allerheiligsten. Gnome rannten durcheinander, um die letzten Vorbereitungen zu treffen. Hier führte McDuffin seine welterschütternden Experimente aus, hier in seinem Labor, das mit den allerneuesten Geräten ausgestattet war. Sein Ziel war es, die Weitstrecken-Übertragung von hermetisch geladener Energie zu revolutionieren. Immerhin waren 37% der Bevölkerung Magier, Hexen Elfen oder Feen. Und bis jetzt hatten sich alle damit abfinden müssen, daß Übertragungen nur in Geraden möglich waren, nach dem Prinzip der Lichtstrahlen.

Das Resultat war, daß diese Strahlen bald auf ein Hindernis stießen, ausgelöscht und damit vergeudet wurden. Aber das würde sich nun alles ändern. McDuffins Finger flogen über die Tastatur. Sein Prinzip beruhte auf der uralten Prämisse (Der Einfallswinkel ist gleich dem Reflexionswinkel). Um seine Magie zu übertragen, benutzte er zahlreiche Spiegel, mit deren Hilfe die Strahlen wie gewünscht gebrochen wurden. Einfach. Nachdem er den Gnomen die letzten Anweisungen gegeben hatte, übertrug er einen Zauberspruch, einen harmlosen Wetterspruch.

Der Energiestrahler erschien sofort im Testgebiet und traf auf den ersten Spiegel. Der Gnom, der neben dem Spiegel postiert war, reagierte gleich auf McDuffins Befehle und drehte den Spiegel, um den Strahl abzubiegen. McDuffin hatte es sich nicht leicht gemacht. Er hatte einige Hindernisse eingebaut, wie im wirklichen Leben. Reflektierende und absorbierende Wände zum Beispiel, Tiere, die im Strahlenweg standen, andere magische Objekte, die er in seiner Burg gefunden hatte und, natürlich, blubbernde Kessel, ohne die kein Zauberspruch gelingen konnte und die verschiedene Zutaten enthielten, die ihn zum Erfolg machen würden.

Aber entweder war dies ein Fall von Sabotage oder McDuffin hätte seine Magie bei sich behalten sollen, denn beim dritten oder vierten Spiegel hielt der magische Strahl an, und McDuffin merkte nicht einmal, wie sich das Übertragungsgerät überhitzte und den Geist aufgab, da die Energie zurückreflektiert worden war. Als der Energiestrahler die Sicherheitsvorkehrungen durchdrang, änderte er seine Richtung im Badezimmerspiegel und wanderte in Richtung auf die Wasserstofftanks zu. Dort explodierte er und ließ das ganze Gebäude – Labor, Gnomen, Gleiter, Magier – in die Luft gehen. McDuffin glaubte noch immer, daß er im Begriff war, die Übertragung von Zaubersprüchen zu revolutionieren.

Na ja, vielleicht ein ander Mal. Er hatte noch einige Leben übrig. Er war seiner Magierehre den Erfolg schuldig. Der Wetterspruch funktionierte. Es goß in Strömen.

SPEILANWEISUNG

Nach der Vorschau und dem Titel erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm, mit den folgenden Optionen:

- | | |
|--|--|
| 1. Name/Team | 5. Info Screen (Informationsschirm) |
| 2. Level (Geschicklichkeitsstufe) | 6. Start Game (Spielanfang) |
| 3. Hall of Fame (Ruhmeshalle) | 7. One Player/Two Players (Ein Spieler/zwei Spieler) |
| 4. Level Creator (Entwurf von Geschicklichkeitsstufen) | |

Diese Optionen können gewählt werden, indem der Mausknopf gedrückt wird, und sie beinhalten folgende Funktionen:

1. Name/Team

Falls das Spiel schon einmal unter einem bestimmten Namen gespielt wurde, sollte diese Option nach Beginn des Spiels gewählt werden, um einen Spielernamen zu wählen. Das vorherige Spiel wurde gespeichert und kann durch Drücken des Mausknopfs gewählt werden.

Spielen Sie zum ersten Male oder möchten Sie das Spiel unter einem neuen Namen spielen, so ändern Sie die zehn Namensmöglichkeiten, die zu Anfang alle als «NO NAME» erscheinen, indem Sie «ENTER NEW NAME» und den zu ändernden Namen wählen und den neuen Namen eingeben.

Der Spielname ist auch mit der Geschicklichkeitsstufe verbunden. Zu Anfang des Spiels oder unter einem neuen Namen ist die Stufe auf Null gesetzt. Wenn Sie die vorgegebene Geschicklichkeitsstufe erfolgreich absolviert haben, wird der Schwierigkeitsgrad automatisch erhöht, und das Spiel kann

fortgesetzt werden. Aber Sie müssen nicht unbedingt mit der niedrigsten Stufe beginnen; Sie können mit der zuletzt erreichten Stufe beginnen. Sie können Ihre Geschicklichkeitsstufe folgendermaßen wählen:

2. Level

Wählen Sie die gewünschte Geschicklichkeitsstufe, indem Sie zwischen den Symbolen (-) und (+) hin- und hergehen. Sie können Ihre Stufe im voraus setzen.

Unabhängig von den Geschicklichkeitsstufen können Sie Stufen von 50 aufwärts wählen, indem Sie zwischen 0 und 50 hin- und herschalten mit dem Feld neben der «2». Dies bedeutet, daß Sie ab Stufe 50 Ihre eigenen Geschicklichkeitsstufen entwickeln können.

3. Hall of Fame

Dies zeigt den Punktstand in der momentanen Spielstufe an, der auf der Diskette gespeichert wurde.

4. Level Creator

Hiermit können Sie Stufen nach Ihren eigenen Ideen entwerfen. Alle am Spiel beteiligten Elemente (Figuren, Symbole etc.), deren Funktionen unten erklärt werden, können mit der Maus gewählt und im Spiel benutzt werden. Der linke Mausknopf führt ein Element in das Spiel ein, der rechte schafft eine Leerstelle. CLEAR räumt den gesamten Bildschirm; EXIT bedeutet, daß Sie die Funktion verlassen wollen. Bei CLEAR und EXIT werden Sie gebeten, Ihre Befehle zu bestätigen, d.h. ob die Stelle oder der Schirm geräumt werden sollen oder ob die alte Stufe durch eine neue ersetzt werden soll. In letzterem Fall können Sie auch eine zeitliche Begrenzung für das Spiel auf der gewählten Stufe setzen.

5. Info Screen

Diese Option bietet einen Überblick über die Spielelemente, zusammen mit einer kurzen Beschreibung jedes Elements.

6. Start Game

Mit dieser Option beginnt das Spiel. Die momentane Geschicklichkeitsstufe ist auf dem Hauptschirm angegeben. Das rechte Fenster zeigt die Steuertafel.

Ziel des Spiels auf jeder Stufe ist es, den magischen Strahl des Zauberers, der einen von McDuffins Zaubersprüchen trägt, abzuwenden. Die Zutaten für die einzelnen Zaubersprüche können in den bunten, sprudelnden Kesseln gefunden werden, die vom magischen Strahl getroffen werden müssen. Der Strahl kann abgelenkt werden durch eine Reihe schwenkbarer Spiegel, aber er kann auch durch verschiedene Objekte reflektiert oder absorbiert werden. Wenn alle Kessel vom Energiestrahle getroffen wurden, ist der Zauberspruch vollständig, und eine magische Tür öffnet sich, durch die Sie den Magischen Strahl lenken können. Damit haben Sie diese Geschicklichkeitsstufe abgeschlossen.

Das rechte Fenster zeigt die Stufe, auf der Sie spielen, die restlichen Kessel, Ihren Punktstand, den magischen Energievorrat des Zauberers und die Überladung des Strahls. Letzteres tritt auf, wenn der magische Strahl auf sich selbst reflektiert wird oder auf den Magier.

Neben den zwei Knöpfen, die den Hintergrundrhythmus ein- und ausschalten, kann das Spiel durch die Option STOP unterbrochen werden. Da Sie gebeten werden, diesen Befehl zu bestätigen, können Sie diese Option benutzen, um für eine gewisse Zeit eine Pause einzulegen. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Objekte, die am Spiel beteiligt sind, folgt der Beschreibung der Menüoptionen.

7. One Player/Two Players

Mit dieser Option können Sie von einem Spieler zu zwei Spielern wechseln. Ist ein Joystick mit dem Anschluß 1 verbunden, so kann das Spiel von zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden, indem Maus und Joystick benutzt werden. Befehle können gegeben werden, indem entweder der rechte oder linke Mausknopf gedrückt oder der Joystick von rechts nach links bewegt und der Feuerknopf benutzt wird.

8. Quit

Mit dieser Option können Sie das Spiel verlassen.

ERLÄUTERUNGEN

GNOME WITH TILTABLE MIRROR (Gnom mit schwenkbarem Spiegel): Wird der rechte oder linke Mausknopf gedrückt, so schwenkt der Gnom den Spiegel nach rechts oder links. Der Energiestrahл wird vom Spiegel reflektiert.

FIXED POLARIZERS (Nicht bewegliche Polarisatoren): Diese Polarisatoren lassen den Strahl in eine Richtung passieren. Polarisatoren aus Metall reflektieren den Strahl, solche aus Holz absorbieren ihn.

GREGORIUS McDUFFIN THE MAGICIAN (Der Magier): Er sendet den Zauberspruch in einer Geraden aus.

MAGIC DOOR (Magische Tür): Nimmt den Zauberspruch auf und beendet die momentane Geschicklichkeitsstufe. Sie öffnet sich nur, wenn alle Kessel getroffen sind.

CAULDRONS (Kessel): In ihnen sind alle Zutaten für den Zauberspruch enthalten. Sie müssen alle getroffen werden, bevor die magische Tür sich öffnen kann.

PRISM (Prisma): Reflektiert den Strahl in zufällige Richtungen.

METAL WALL (Metallwand): Reflektiert den Strahl.

WOODEN WALL (Holzwand): Absorbiert den Strahl.

ICE WALL (Eiswand): Schmilzt, wenn der Strahl sie trifft, aufgrund der absorbierten Energie.

AMOEBIOD WALL (Amöbenwand): Breitet sich aus, wenn sie getroffen wird, aufgrund einer photosynthetischen Wirkung.

COBALT BOMB (Kobaltbombe): Läßt die gesamte Geschicklichkeitsstufe explodieren.

CASTLE (Burg): Kann nur mit dem Schlüssel beseitigt werden. Reflektiert oder absorbiert den Strahl, je nach Material (Metall, Holz).

KEY (Schlüssel): Öffnet die Burg.

SENSOR BLOCKS (Sensorenblöcke): Sind lichtempfindlich und springen zur Seite, wenn sie getroffen werden.

BEAMER (Strahler): Sendet den Strahl zu einem zweiten Strahler.

EVIL GNOME (Böser Gnom): Frißt Amöben und Kessel.

FUSE (Sicherung): Springt raus, wenn sie getroffen wird; kann mit dem Mausknopf wieder reingedrückt werden.

ONE AND TWO PLAYER POLARIZERS (tiltable) (schwenkbare ein- und zweiwegige Polarisatoren): Können mit der Maus gedreht werden und lassen den Strahl in einer oder zwei Richtungen passieren.

LIGHT BULBS (Glühbirnen): Werden zu einem anderen Stromkreis geschaltet, wenn sie getroffen werden; müssen aufleuchten, um die Geschicklichkeitsstufe abzuschließen.

FIXED MIRRORS (Nicht bewegbare Spiegel): Reflektieren den Energiestrahл, doch können nicht gedreht oder geschwenkt werden.

BONUS BALL [red; yellow; blue] (Bonusball [rot; gelb; blau]): Erzielt Bonuspunkte.

SPELL-INTENSIFIER (Zauberspruchverstärker): Gibt Gregorius McDuffin neue Energie.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, GROSSBRITANNIEN.
Tel: 0044-742-753423. Telefax: 0742 768581.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Jegliches Übertragen, Verbreiten, öffentliches Auftreten, Kopieren oder Aufnahmen, Ausleihen, Verleihen und Verkaufen unter einem Austausch- oder Wiederverkaufsprogramm ist ohne vorherige Genehmigung untersagt.

DAS KOPIEREN DIESES PROGRAMMS IST UNTERSAGT UND KANN ZU EINER STRAFRECHTLICHEN VERFOLGUNG FÜHREN.

Falls Schwierigkeiten beim Laden oder Spielen von MINDBENDER auftreten, können Sie uns Montags bis Freitags unter der Nummer 0044-742-753423 zwischen 14 Uhr und 16 Uhr MEZ anrufen. Wir beantworten gerne alle Ihre Anfragen.

MINDBENDER™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Cassetta CBM 64/128

1. Prepara il tuo computer come ti è delineato nel manuale delle istruzioni.
2. Inserisci la cassetta nel registratore, con l'etichetta in su.
3. Premi **SHIFT** e **RUN/STOP** simultaneamente. Premi **PLAY** sul registratore.
4. Il gioco si caricherà automaticamente.

Dischetto CBM 64/128

1. Prepara il tuo computer come ti è delineato nel manuale delle istruzioni.
2. Inserisci il dischetto nella porticina, con l'etichetta in su.
3. Batti **LOAD***,8,1** e premi **RETURN**.
4. Il gioco si caricherà automaticamente.

Atari ST

1. Prepara il tuo computer come ti è delineato nel manuale delle istruzioni.
2. Inserisci il dischetto nella porticina.
3. Accendi il tuo schermo e quindi il tuo computer.
4. Il gioco si caricherà automaticamente.

CBM Amiga

1. Prepara il tuo computer come ti è delineato nel manuale delle istruzioni.
2. Accendi il tuo schermo e quindi il tuo computer.
3. Inserisci il dischetto nella porticina DF0 o la porticina che fa parte del computer.
4. Il gioco si caricherà automaticamente.

Notabene: La tacchetta protettiva sul dischetto deve essere staccata.

IBM PC & Compatibles

1. Prepara il tuo computer e il MS DOS interno come ti è delineato nel manuale d'istruzione.
2. All'apparire del segno A, batti **MIND** e premi **RETURN**.
3. Il gioco si caricherà automaticamente.

SCENARIO

L'esperienza

Il pilota dell'aliante decollò lentamente sulla pista a forma di croce. Il convertitore dell'anti-gravità si mise a tacere lentamente con un dolce ronzio. Gregorius McDuffin aprì la carlinga e uscì dall'aliante. Naturalmente, se voleva avrebbe potuto volare senza questo strumento scientifico moderno, ma era più semplice e più conveniente in questo modo, stava dopotutto andando su di età, e comunque non doveva concentrarsi così tanto visto che il computer controllava il volo automaticamente.

Mentre stava ancora meditando su questo uno dei suoi numerosi servi veniva correndo attraverso il cortile per incontrarlo. "Tutto è pronto", disse e s'inclinò. Ma siccome McDuffin era di cattivo umore, queste furono le ultime parole che il povero gnomo pronunciò prima di essere mandato in mille pezzi da una palla lucente e concentrata di energie. "Ti sei dimenticato 'signoria' gnomo", rispose McDuffin indignato. E si avviò verso il grande portone di quercia che porta alla cantina soggiugnando tra sé stesso. Avrebbe anche in questo caso potuto usare la tecnologia moderna perchè possedeva naturalmente un esplosivo (blaster), ma far apparire una palla d'energia dal nulla era molto più impressionante. Era, dopo tutto, un mago e doveva rimanere fedele alla propria professione. Così pensando, aprì la porta e scese i gradini. Attraversò un corridoio molto illuminato e in fondo a questi c'era un portone in acciaio. Velocemente pronunciò il codice dei colori e questo si aprì.

Finalmente era nel suo laboratorio segreto. C'erano gnomi indaffarati dappertutto che facevano delle preparazioni finali. Qui era dove McDuffin inventava i suoi ingegnosi esperimenti, il laboratorio era equipaggiato dalle macchine più moderne. Il suo intento era di rivoluzionare la trasmissione a onde lunghe di correnti di energie ermetiche, dopo tutto si riteneva che il 37% della popolazione erano o maghi e streghe, o fate e folletti. E fino a questo momento si erano tutti resi conto che riuscivano a trasmettere i loro incantesimi solo in linea diretta, sul raggio della luce.

Il risultato di questo metodo era che prima o poi questi raggi incontravano qualche ostacolo, e di conseguenza si estinguevano ed erano quindi sprecati. Ma ora tutto ciò non sarebbe più successo. Le dita di McDuffin passarono sopra i tasti del suo terminale. Il suo principio era basato sull'antico teorema "l'angolo di incidenza è uguale all'angolo di riflessione". Per trasmettere la sua magia, ha usato parecchi specchi, e con questi i raggi possono essere deflessi a piacere. Semplice. Dopo aver dato le istruzioni finali ai suoi gnomi, mandò un incantesimo attraverso il suo trasmettitore, solo un incantesimo innocuo sul tempo.

Il raggio dell'energia apparve immediatamente e colpì il primo specchio. Lo gnomo a carico di questo specchio reagì istantaneamente ai comandi di McDuffin e inclinò lo specchio in modo da deflettere il raggio. Naturalmente aveva incluso in questo esperimento ostacoli uguali a quelli che ci sarebbero stati in una situazione reale: per esempio, muri riflettenti e assorbenti, animali in mezzo al raggio, vari altri oggetti magici che si trovano nel suo castello e naturalmente un pentolone bollente, senza il quale nessun incantesimo poteva aver effetto, contenente vari ingredienti per creare un incantesimo che funzioni.

Ma o era stato un caso di sabotaggio, o McDuffin avrebbe dovuto tenere il suo esperimento un segreto, successe che al terzo o al quarto specchio il raggio magico si fermò e McDuffin non si accorse di come il trasmettitore si era caricato troppo ed aveva smesso di funzionare, dovuto al fatto che l'energia veniva rideflessa verso il laboratorio. Persino quando il raggio era passato dal blocco di sicurezza aveva cambiato corso nello specchio della lavanderia per dirigersi verso la cisterna d'idrogeno. Lì esplose, mandando l'intero edificio in mille pezzi: laboratorio, gnomi, aliante, mago et tutto il resto. McDuffin aveva proprio sperato d'aver rivoluzionato la trasmissione degli incantesimi.

Forse un'altra volta. Aveva dopo tutto ancora qualche vita rimasta. Doveva il suo successo alla sua fama di mago, per esempio l'incantesimo del tempo funzionava a meraviglia, pioveva a dirotto.

REGOLE DI GIOCO

Dopo l'introduzione e il titolo, il menù principale appare sullo schermo comprendente le opzioni seguenti:

1. Name/Team (Nome/Squadra)
2. Level (Livello)
3. Hall of Fame
4. Level Creator (Creatore di livelli)
5. Info Screen (Informazione generale)
6. Start Game (Inizio del gioco)
7. One Player/Two Players (Un giocatore/Due giocatori)

Queste opzioni possono essere selezionate premendo il tasto sul mouse, e sotto seguono le spiegazioni:

1. Name/Team

Questa dovrebbe essere selezionata dopo che il gioco è cominciato per fare in modo di scegliere il nome di un giocatore se il gioco è già cominciato sotto un certo nome. Questo è stato salvato e può essere selezionato premendo il tasto del mouse. Se questa è la prima volta che stai giocando, o se vuoi giocare sotto un nome nuovo, uno dei dieci nomi mostrati all'inizio erano riferiti così "NO NAME", questo può essere cambiato inserendo "ENTER NEW NAME", selezionando il nome scelto da cambiare e dando il nuovo nome. Il nome del giocatore è anche connesso con il limite più alto di livello d'abilità. All'inizio del gioco o dopo aver cambiato il nome, il limite è posto al livello d'abilità 0. Quando hai completato un livello d'abilità con successo, il livello viene aumentato automaticamente e il gioco continua. Ma non devi necessariamente cominciare al livello più basso. Puoi cominciare al livello che hai raggiunto l'ultima volta che hai giocato. Puoi selezionare il livello d'abilità come mostrato sotto:

2. Levels

Muovendoti tra i simboli (-) e (+), puoi scegliere il livello d'abilità desiderato. Puoi stabilire il limite del livello d'abilità prima di cominciare. Independentemente dal limite d'abilità, puoi selezionare fino a 50 livelli scambiando avanti e indietro da 0 a 50 nel campo vicino a "2". Questo significa che dal livello 50 in poi puoi creare il livello d'abilità desiderato.

3. Hall of Fame

Ti mostra la lista del punteggio al livello in cui stai giocando, che è stato salvato sul dischetto.

4. Level Creator

Attraverso il level creator (creatore di livelli), questi possono essere disegnati e creati secondo le tue idee. Tutti gli elementi che fanno parte del gioco (figure, simboli, ecc.) la cui funzione è descritta qua sotto possono essere selezionati (usando il mouse) e usati nell'area di gioco.

Il tasto a sinistra sul mouse introduce un elemento, quello a destra crea uno spazio. "CLEAR" ti ridà lo schermo vuoto, "EXIT" significa che stai per uscire dal editor (dal gioco presente). Nel caso di "CLEAR" e "EXIT" ti è chiesto di confermare i comandi se vuoi lo spazio/schermo vuoto o no, o se vuoi il livello precedente rimpiazzato da uno nuovo. In quest'ultimo caso puoi anche stabilire un tempo limitato per giocare al livello d'abilità scelto.

5. Info Screen

Questa opzione ti mostra tutti gli elementi del gioco insieme a una descrizione di ognuno di questi.

6. Start Game

Selezionando questa opzione il gioco comincia. Il livello d'abilità a cui stai giocando è mostrato sullo schermo principale, la finestra sulla sinistra mostra la tabella di controllo. L'intento principale del gioco ad ogni livello è di deflettere il raggio magico del mago, portandosi dietro uno dei tanti incantesimi di McDuffin. Gli ingredienti per ogni incantesimo si possono trovare nel pentolone coloratissimo e vivo, che deve essere colpito dal raggio magico. Questo raggio può essere deflesso da una serie di specchi inclinati, ma può anche essere riflesso o assorbito da vari oggetti. Quando tutti i pentoloni sono stati consumati dal raggio di energia, l'incantesimo è completo e una porta magica si apre, attraverso la quale puoi guidare il raggio. Quando hai completato ciò hai ottenuto quel livello d'abilità. La finestra sulla destra ti mostra il livello d'abilità in cui stai giocando e i pentoloni rimanenti, il tuo punteggio, l'energia magica rimasta al mago e il sopraccarico del raggio. Questo succede quando il raggio magico è riflesso su se stesso o sul mago. Vicino ai due tasti che accendono (on) o spengono (off) il ritmo musicale, c'è l'opzione "STOP" per interrompere il gioco. Siccome ti è chiesto di confermare lo "STOP", puoi anche usarlo per interrompere il gioco per un periodo delimitato di tempo. Una descrizione di tutti gli oggetti usati nel gioco segue la descrizione delle opzioni nel menu.

7. One Player/Two Player

Selezionando questa opzione puoi passare da un giocatore a due. Se hai il joystick connesso con port 1, si può giocare un gioco con due giocatori contemporaneamente, uno usando il mouse, l'altro il joystick, cioè puoi dare i comandi premendo il tasto destro o sinistro del mouse, o muovendo il joystick a sinistra o a destra e usando il bottone fire (del fuoco).

Quit

Questa opzione termina il gioco.

LEGGENDA

GNOMI CON SPECCHI INCLINABILI: Premendo il tasto a destra o a sinistra sul mouse lo gnomo gira lo specchio sia a destra che a sinistra. Il raggio di energia viene riflesso dallo specchio.

POLARIZZATORI PERMANENTI: Questi polarizzatori permettono al raggio di passare soltanto in una direzione. I polarizzatori in metallo riflettono il raggio, quelli in legno lo assorbono.

IL MAGO, GREGORIUS McDUFFIN: Manda gli incantesimi in una linea diretta.

PORTA MAGICA: Accetta l'incantesimo e termina il livello d'abilità. Si apre soltanto quando tutti i pentoloni sono stati consumati.

PENTOLONI: Contengono tutti gli ingredienti per l'incantesimo e devono tutti essere distrutti affinché la porta magica si possa aprire.

PRISMI: Mandano i raggi in qualsiasi direzione.

MURO DI METALLO: Cola quando colpito dal raggio, dato da energia assorta.

MURO DI AMOEBIOD: Si sparge quando colpito, dato dall'effetto di polisintesi.

BOMBA DI COBALTO: Fa saltare in aria l'intero livello.

CASTELLO: Può solo essere rimosso con la chiave. Riflette o assorbe il raggio secondo il materiale (metallo/legno).

CHIAVE: Usala per aprire il castello.

BLOCCHI SENSORI: Sono sensibili alla luce e saltano da un lato quando colpiti.

PALLONE A SORPRESA: Contiene altri oggetti vari.

LANCIATORE DI RAGGI: Manda il raggio verso un altro raggio.

GNOMO CATTIVO: Mangia amoebas e pentoloni.

FUSIBILI: Si fondono quando colpiti, possono essere rimessi nel gioco usando il tasto del mouse.

POLARIZZATORI GIREVOLI A DUE DIREZIONI: Possono essere girati usando il mouse e permettono al raggio magico di passare in una o due direzioni.

LAMPADINE: Sono accese su un circuito differente quando colpite, devono accendersi per completare il livello d'abilità.

SPECCHI PERMANENTI: Riflettono il raggio di energia, ma non possono ne essere girati ne inclinati.

PALLA IN PREMIO (rossa/gialla/blu): Dà punti in premio.

INTENSIFICATORE DI INCANTESIMI: Supplisce nuova energia a Gregorius McDuffin.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tutti i diritti riservati.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS.
Tel: (0742) 753423. Fax: (0742) 768581.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione in pubblico, copiatura o registrazione, affitto, noleggio o vendita sotto qualsiasi forma di scambio o acquisto, sono strettamente proibite.

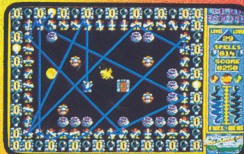
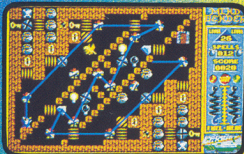
LA COPIATURA DI QUESTO PROGRAMMA È ILLEGALE E PUÒ RENDERE QUALSIASI PARTITO IN CAUSA RESPONSABILE A PROSECUZIONE.

Se incontri qualche difficoltà caricando o giocando Mindbender, puoi telefonare a questo numero 0742 753423 tra 2pm e 4pm (GMT) dal lunedì al venerdì. Saremo felici di potervi assistere in qualsiasi problema abbiate incontrato.

WATCH OUT FOR THESE EXCITING NEW RELEASES FROM GREMLIN

AXEL'S MAGIC™ HAMMER

Using the power of Axel's Magic Hammer travel eight mystical lands covering 200 screens. Available on: Atari ST and Amiga.



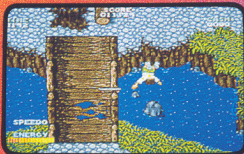
MINDBENDER™

Enter the Magical World of Mindbender. A world full of Mystical Powers beyond human expectations. Available on: Atari ST, Amiga and IBM PC.

GREMLIN®

SKIDZ™

On your BMX or skateboard the streets are a challenge to be conquered. Available on: Atari ST and Amiga.



SWITCHBLADE™

Re-assemble the shattered Fireblade before taking on Havoc to avenge the death of your people. Available on: Atari ST and Amiga.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE,
10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423