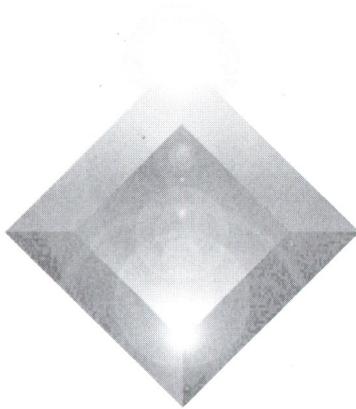


1997

# beambender



*KS*

**Verkosoft**  
Publishing

blue lemon  studio®

**blue lemon studio® ADRESSE**

Teile uns Deine Ideen, Anregungen oder Erfahrungen mit! Was hast Du gut gefunden, was hat Dir vielleicht weniger gefallen? Wie gut ist die Benutzerführung?  
Welche Möglichkeiten würdest Du in zukünftigen Spielen dieser Art gerne haben?

**blue lemon studio® ADDRESS**

Let us know your ideas, suggestions or experiences about the game.  
What are your likes and dislikes? Is it user friendly? Which suggestions do you have for future games of this kind?

**Bernhard Aichinger  
Tumeltsham 52  
A-4910 Ried im Innkreis  
AUSTRIA**

Bitte gib auch immer Deine Registrierungsnummer mit an!  
Please always give your registration number!

Bitte trage hier Deine Registrierungsnummer ein.  
Please enter your registration number.



**Verkosoft**  
Publishing



# Deutsch

Idee und Programmierung: Robert Aichinger  
Grafik und Musik: Bernhard Aichinger  
Mark Wittmann

Das Programm auf dem Datenträger ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Sowohl Grafik, Musik, wie auch der Titel des Programms dürfen ohne schriftliche Zustimmung der Verfasser weder zur Gänze, noch in Teilen kopiert oder modifiziert genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopieren bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird strafrechtlich verfolgt.

© Copyright **blue lemon studio**® 1997

## **Warnung betreffend epileptische Anfälle**

Vor jeder Benutzung eines Videospieles durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmernden Lichtquellen oder anderen, in der täglichen Umwelt vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospiele auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospiele aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

### **In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmaßnahmen bei der Benutzung eines Videospieles**

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Legen Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

## BEDIENUNGSHINWEIS

Wird **beambender** von der Diskette gestartet, Schreibschutz entfernen!  
Diskette in Laufwerk df0: einlegen und den Rechner neustarten.  
Es wird jedoch empfohlen, **beambender** auf Festplatte zu installieren.

## INSTALLATION

In der Workbench das **beambender**-Schubladen-Icon in jenes Harddisk-Verzeichnis hinüberziehen, in welches man **beambender** installiert haben möchte.  
Starten durch Doppelklick auf das bb-Icon in der Schublade.

## HAUPT-MENÜ

Im Menü-Fenster bewegt man sich nach oben, unten, links und rechts mit den Cursortasten.  
Die Auswahl erfolgt mit Return.

**Player-Mode** Single-Modus (1 Spieler) oder Team-Modus (2 Spieler).

**Mouse/Joystick** Maus- oder Joysticksteuerung.

**Musik/FX** Auswahl von Unit-Musik oder FX (Cursortasten links/rechts).  
Gewähltes Musikstück kann durch Betätigen der Return-Taste bereits im Menü-Fenster abgespielt werden. (Auch nach jeder Unit möglich - Auswahl wie oben, weiter mit Mausclick).

**Code** Nach Beendigung einer Unit wird ein Code bekanntgegeben, der es ermöglicht, bei einem erneuten Spielbeginn in die gewünschte Unit einzusteigen. Die Eingabe erfolgt über die Tastatur - Beenden mit Return.

**Bend the Beam** startet das Spiel.

**Quit beambender** Ende, zurück zur Workbench.

**Tip:** Nutzen Sie jedesmal die Pause, wenn Sie Zeit zum Überlegen für die Lösung des Levels brauchen (Die Spielzeit ist nur für das Setzen der Bauteile gedacht).

## DAS SPIEL

Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe von verschiedenen Bauteilen (Spiegel und Farbwechsler) alle Exits (= Zielpunkt eines Laserstrahls) mit einem (!) Laserstrahl in ihrer Farbe zu treffen. Dabei muß nicht jede Cannon (= Ausgangspunkt eines Laserstrahls) verwendet werden (Bedienung siehe »Final Test Mode«). Mit dem Cursor (Zeigepfeil) werden Bauteile aus dem Manufacturer (= Bauteilerzeuger) auf das Spielfeld »gebeamt«. Ein leerer Cursor erscheint auf dem Spielfeld rund, im Manufacturerbereich quadratisch. Wird ein Bauteil ausgewählt, so erscheint oben am Cursor ein kleiner Pfeil.

**Manipulation Mode** (= Spielmodus - Cannons und Exits sind geschlossen) während diesem lassen sich alle Bauteile setzen, und Wobbly Dots erscheinen.

**Test Mode** (Cannons und Exits sind aktiviert)

Doppelklick auf gewünschte Cannon - diese schießt dreimal hintereinander zur Überprüfung des Strahlenverlaufes und eventueller Fehler. Fehlkonstruktionen wirken sich erst nach dem dritten Laserschuß aus, werden aber bereits während der ersten beiden Schüsse durch ein Overload (Blitzen über Cannon oder Exit) angezeigt.

**Final Test Mode** (Cannons und Exits sind aktiviert)

Doppelklick auf einen beliebigen Exit - jede Cannon schießt nacheinander nur einmal. Fehlkonstruktionen wirken sich sofort aus. Jeder Exit muß während des Final Test Mode genau einmal von einem Laserstrahl in seiner Farbe getroffen werden, dabei darf weder eine Cannon noch ein Exit zerstört werden. Erst wenn der Final Test Mode korrekt beendet wurde, ist der Level gelöst.

**Test Mode und Final Test Mode können durch einen einfachen Klick auf eine beliebige Cannon oder beliebigen Exit abgebrochen werden = zurück zum Manipulation Mode.**

Die Gesamtpunktezahl für einen gelösten Level ergibt sich aus dem jeweiligen Levelwert plus Zeitgutschrift minus verwendete Spiegel.



## SPIELFELDTEILE



aktiviert



geschlossen

### **Cannon**

feuert (wenn aktiviert) einen Laserstrahl (Test Mode - dreimal, Final Test Mode - einmal) ab. Wird eine Cannon selbst von irgendeiner Seite von einem Laserstrahl getroffen, wird diese zerstört - dies kann aber für die Lösung eines Levels notwendig sein.



aktiviert



geschlossen

### **Exit**

jeder Exit muß von einem einzigen Laserstrahl in derselben Farbe getroffen werden. Wird ein Exit selbst von der Seite getroffen, wird dieser zerstört - es erfolgt ein Neustart des Levels, und der Spieler verliert einen Versuch.



### **Sensor**

läßt nur den Laserstrahl in seiner Farbe durch (andersfarbige werden verschluckt). Bei einem gemischten Laserstrahl wird nur der in der gleichen Farbe durchgelassen.



### **Base**

Grundplatte - nur darauf lassen sich sämtliche Bauteile setzen.



### **Keep Off!**

das Setzen von Bauteilen ist unmöglich, es können aber Bauteile bereits vorgegeben sein.



### **Eye**

jeder auftreffende Laserstrahl wird einfach verschluckt.



### **Grim Reaper**

wird er von einem Laserstrahl getroffen, verursacht er einen Neustart des Levels, und der Spieler verliert einen Versuch.



### **Block**

steht auf einer Grundplatte und hält jeden Laserstrahl auf, kann jedoch durch eine Mine weggesprengt werden.

## BAUTEILE

diese werden im Manufacturer (am Bildschirm unten) erzeugt. Einmal auf dem Spielfeld gesetzt, lassen sich die Bauteile in ihrer Position nicht mehr ändern. Sie können nur mehr durch die Mine weggesprengt werden. Spiegel können auch bereits vorgegeben sein. Vom Laserstrahl im Endtest »benutzte« Bauteile sind Minuspunkte



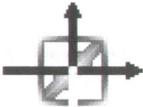
### **Angle** (70 Minuspunkte)

ändert die Laserstrahlrichtung um 90°. Wird ein Angle auf einer Rückseite getroffen, so wird der Laserstrahl zurückgespiegelt.



### **Hemisphere** (130 Minuspunkte)

wie Angle, kann aber nach dem Setzen durch einfaches Anklicken in jede Richtung gedreht werden.



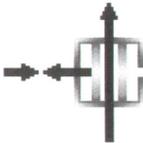
### **Divider** (50 Minuspunkte)

teilt den Laserstrahl in ZWEI Richtungen auf geradeaus und 90° (wie Angle).



### **Crystal Ball** (110 Minuspunkte)

teilt den Laserstrahl in DREI Richtungen auf.



### **Reflector** (70 Minuspunkte)

spiegelt den Laserstrahl auf der geschlossenen Seite zurück, während der Laserstrahl auf der offenen Seite ungehindert durchgelassen wird.



### **Converter** (90 Minuspunkte)

der Laserstrahl wird auf die Farbe des Converters umgefärbt (der Laserstrahl wird nicht umgelenkt).



### **Mine** (150 Minuspunkte beim Endtest auf Safe-Field)

Bauteile, die sich auf einer Base befinden, können mit ihr weggesprengt werden.

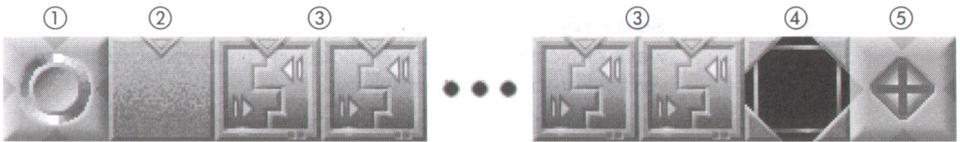


### **Coin** (30 Pluspunkte)

kein Bauteil, sondern Punktebonus - nur Anklicken.

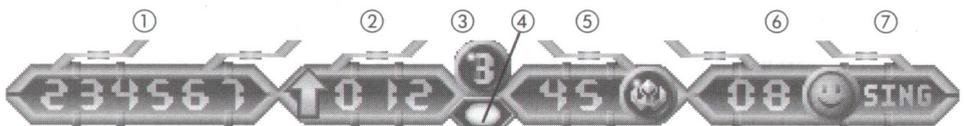
## MANUFACTURER

- ① **Pause** hält das ganze Spiel bei Anklicken an. Währenddessen hat man genug Zeit sich den Level in Ruhe zu überlegen. Erneutes Anklicken der Pauseplatte beendet die Pause.
- ② **Safe-Field** ein Bauteil kann während des zur Zeit gespielten Levels aufbewahrt werden.
- ③ **Manufacturer** erzeugt Bauteile
- ④ **Trashcan** nicht benötigte Teile aus dem Manufacturer (und vom Safe-Field) können weggeworfen werden. Der Manufacturer wird dadurch gezwungen, schnell neue Teile zu erzeugen.
- ⑤ **Restart** Doppelklick setzt den Level in seine Ausgangssituation zurück, dabei geht ein Versuch verloren.



## SCORE-LEISTE

- ① **Punktanzeige**
- ② **Spielzeit** zeigt die gesamte Level-Spielzeit an. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Level neugestartet, und der Spieler verliert einen Versuch.
- ③ **Levelanzeige**
- ④ **Nächste Cannon** zeigt die Farbe der Cannon, die nach Ablauf der Cannon-Zeit als nächste schießen wird.
- ⑤ **Cannon-Zeit** nach Ablauf dieser Zeit führt die Cannon, die in der »Nächste Cannon«-Anzeige gezeigt wird, selbständig den Testingmode aus.
- ⑥ **Versuchsanzeige** Anzahl der (noch) zur Verfügung stehenden Versuche.
- ⑦ **Spielmodus** Single- oder Teammodus



## WOBBLY DOTS



### **Smily** (gelb)

Anklicken = 30 Sekunden Spielzeitgutschrift



### **Smarty** (rot)

Anklicken = EIN Extraversuch



### **Slimy** (grün) (10 Pluspunkte)

wenn er nicht vorher durch Anklicken in Punkte verwandelt wird, läßt er einen Schleimtropfen auf eine Base fallen, der diese unbesetzbar macht. Der Laserstrahl wird jedoch nicht behindert.



### **Squealy** (blau) (10 Pluspunkte)

wenn er nicht vorher durch Anklicken in Punkte verwandelt wird, verdreht er sämtliche Hemispheres.

Idea and Programming: Robert Aichinger  
Graphics arts and Music: Bernhard Aichinger  
Mark Wittmann

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material, program code, manual and box are the copyright of **blue lemon studio®**. The documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way without prior consent in writing from **blue lemon studio®**. Persons found doing so will be prosecuted.

© Copyright **blue lemon studio®** 1997

### **Epilepsy Warning**

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problem or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

### **Please take the following general precautions when playing video games**

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10 - 15 minutes per hour while playing video games.

## RECOMMENDATIONS

Remove write protection if you run **beambender** from a floppy disk!  
Insert floppy disk into drive df0: and restart computer.  
It is recommended to install **beambender** onto hard disk.

## INSTALLATION

In the workbench drag the **beambender** drawer-icon into the harddisk directory in which you want to install **beambender**.  
Start with a double click on bb-icon in drawer.

## MAIN-MENU

In the menu window use the cursor keys to move up, down, left or right.

- |                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Player-Mode</b>     | Singlemode (1 Player) or Teammode (2 Player).   |
| <b>Mouse/Joystick</b>  | Mouse or Joystick control.  |
| <b>Musik/FX</b>        | Selection of Unit-Music or FX (Curor keys left/right).<br>While in the menu window you can play the selected music by hitting the return key. Its also possible after every unit. Select as shown above, continue with mouse click. |
| <b>Code</b>            | At the end of each unit you will receive a code which allows you to return to the unit in which you left off. Enter the code using keyboard and hit return.   |
| <b>Bend the Beam</b>   | Starts the game.  |
| <b>Quit beambender</b> | End, back to workbench.   |

**Tip:** Every time you need to think of a solution to the level, use the Pause function.  
(Playtime should only be used to set the components.)

## THE GAME

With the aid of various components (mirrors and colour converters) the goal of this game is to hit all Exits (= target of a laserbeam) with one (!) laserbeam of matching colour. Therefore every Cannon (= source of laserbeam) does not have to be used (to operate see Final Test Mode). With the cursor, components from the manufacturer, are »beamed« onto the gamefield. An empty cursor appears round on the gamefield, square in the manufacturer area. An arrow appears on the top of the cursor when a component is selected.

**Manipulation Mode** (= Play Mode - Cannons and Exits are locked)

In this mode all components can be set and Wobbly Dots appear.

**Test Mode** (Cannons and Exits are activated)

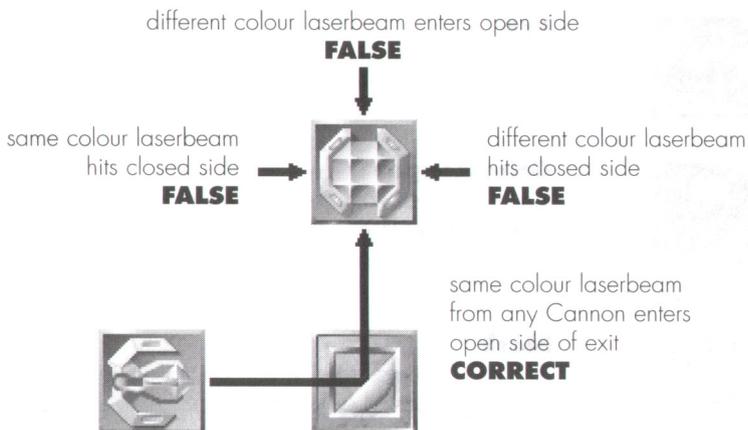
Double click on selected Cannon. The Cannon shoots three times in sequence to check beam path and possible errors. After the third lasershot, construction errors have an effect on the score. During the first two shots errors are indicated by an »Overload« (flash over Cannon and Exit).

**Final Test Mode** (Cannons and Exits are activated)

Double click on any Exit - each Cannon shoots only once in sequence. Every construction error has an immediate effect on the score. During the Final Test each Exit must be hit once by a laserbeam of corresponding colour, without destroying any Cannon or Exit. Only when the Final Test Mode is correctly completed, will the level be resolved.

**Test Mode and Final Test Mode can be ended with a single click on any Cannon or Exit = back to Manipulation Mode.**

The total points for a resolved level are calculated from the corresponding level value plus time bonus, minus number of used mirrors.



## GAMEFIELD COMPONENTS



activated



locked

### **Cannon**

Shoots (when activated) a laserbeam (in Test Mode three times, in Final Test Mode once). If a Cannon is hit from any side by a laserbeam, it will be destroyed. This could be necessary to resolve a level.



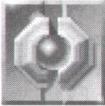
activated



locked

### **Exit**

Every exit must be hit by a single laserbeam of the same colour. If an Exit is hit from the side, it will be destroyed - the level will restart an the player loses one try.



### **Sensor**

Allows laserbeam of its own colour to pass, other colours are absorbed.



### **Base**

Baseplate - only these will hold any component.



### **Keep Off!**

Components cannot be set there, but it may already contain components.



### **Eye**

Every laserbeam that hits will be absorbed.



### **Grim Reaper**

If hit by a laserbeam, the level will restart and the player loses one try.



### **Block**

Sits on a Baseplate and stops every laserbeam, but can be blasted with a mine.

## COMPONENTS

These are made in the Manufacturer. Once set on the gamefield the position of components can not be changed. They can only be blasted with mines. Mirrors may be preset. The components used by the laserbeam in the Final Test are minus points.



### **Angle** (70 minus points)

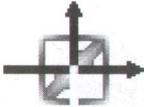
Deflects the direction of the laserbeam by 90°.

If the back side of an Angle is hit it reflects the laserbeam.



### **Hemisphere** (130 minus points)

Like an Angle, except it can be rotated in any direction with a single click after it has been set.



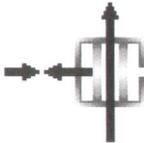
### **Divider** (50 minus points)

Splits laserbeam in TWO directions - straight forward and 90° (like Angle).



### **Crystal Ball** (110 minus points)

Splits laserbeam into THREE directions.



### **Reflector** (70 minus points)

Returns laserbeam on the closed side, but lets the laserbeam pass through the open side.



### **Converter** (90 minus points)

The laserbeam is changed into the colour of the converter (the laserbeam will not be deflected).



### **Mine** (150 minus points on Safe-Field)

Blasts components which are on the Baseplate

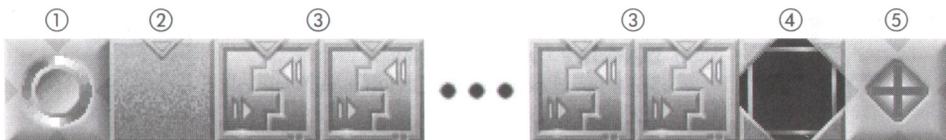


### **Coin** (30 plus points)

Not a component, but a bonus point - single click.

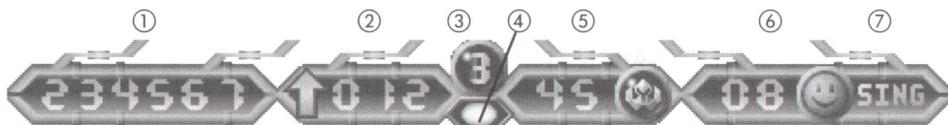
## MANUFACTURER

- ① **Pause** Interrupts game, so you have time to think about solutions, another single click on Pauseplate resumes game.
- ② **Safe-Field** A component can be kept during the present level.
- ③ **Manufacturer** Makes components.
- ④ **Trashcan** Unwanted components from the Manufacturer (and from Safe-Field) can be dumped. The Manufacturer is forced to make new parts.
- ⑤ **Restart** A double click resets the level back to the start position and one try is lost.



## SCORE-BOARD

- ① **Score**
- ② **Playtime** Shows total level-playtime. After the time limit is exceeded, the level will restart and the player loses one try.
- ③ **Level Indicator**
- ④ **Next Cannon** Shows the colour of the next shooting Cannon.
- ⑤ **Cannon Timer** Shows remaining time before next Cannon goes automatically into Test Mode.
- ⑥ **Round Indicator** Number of tries remaining.
- ⑦ **Playermode** Single- or Teammode



## WOBBLY DOTS



**Smily** (yellow)  
Single click = 30 sec. time bonus.



**Smarty** (red)  
Single click = ONE bonus try.



**Slimy** (green) (10 plus points)  
If not converted into points by a single click, it slimes a Base making it unuseable. The laserbeam is not affected.



**Squealy** (blue) (10 plus points)  
If not converted into points by a single click,  
it rotates all of the Hemispheres.

# Ihre Chance

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

wenn Sie diese Karte zurücksenden, haben Sie automatisch Vorteile. Zum Beispiel kostenlose Unterstützung durch unsere Hotline und Austausch defekter Disketten. Bitte beantworten Sie auch die Fragen, die wir nachfolgend an Sie richten möchten. Sie helfen uns damit bei der Planung.

Danke

1. Welche Version haben Sie von „beambender“ gekauft?

Disketten Version

CD-ROM Version

2. Wie sind Sie auf das Spiel „beambender“ aufmerksam geworden?

Testbericht

Demo

Beim Händler

Durch Freunde

Anders: \_\_\_\_\_

3. Welche Art von Spielen bevorzugen Sie?

Simulation

Rollenspiele

Arcade

Sport

Adventures

Strategie

4. Wo haben Sie das Spiel „beambender“ gekauft?

Computershop

Versand

Kaufhaus

5. Name und Anschrift des Händlers?

Name: \_\_\_\_\_ Straße: \_\_\_\_\_

Postleitzahl/Ort: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_ Land: \_\_\_\_\_

6. Wie hat ihnen das Spiel „beambender“ gefallen?

Grafik

sehr

gut

Geht so

nicht gut

Musik

sehr

gut

Geht so

nicht gut

Spielspaß

sehr

gut

Geht so

nicht gut

Anleitung

sehr

gut

Geht so

nicht gut

Verpackung

sehr

gut

Geht so

nicht gut

Insgesamt

sehr

gut

Geht so

nicht gut

7. Welche Computerzeitschriften lesen Sie?

\_\_\_\_\_

8. Welche Amiga besitzen Sie?

Amiga 500

Amiga 500+

Amiga 600

Amiga 2000

Amiga 1200

Amiga 4000

Anderen Amiga: \_\_\_\_\_

9. Welche Ausstattung hat Ihr Amiga?

Festplatte \_\_\_\_\_ MB

Speichererweiterung auf \_\_\_\_\_ MB

CD-ROM Laufwerk  Kick-Start \_\_\_\_\_

Turbokarte: \_\_\_\_\_  Sonstiges: \_\_\_\_\_

Absender:

Name : \_\_\_\_\_

Straße : \_\_\_\_\_

PLZ, Ort : \_\_\_\_\_

Land : \_\_\_\_\_

Alter : \_\_\_\_\_

Seriennummer: **BEAM00053-D**

**Seriennummer bitte im Handbuch notieren!!!!**

**Diese Karte bitte in *BLOCKSCHRIFT* ausfüllen!**

**Ihr persönliches Kommentar zum Spiel:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Bitte ausreichend frankieren
------------------------------------

**Verkosoft GbR.  
Abteilung Support  
Steinbeckerstr. 81g**

**21244 Buchholz**

**Deutschland**