



BENEFACTOR

EUROPEAN MANUAL

Copyright

Here at **Psygnosis** we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; It is also a criminal offence. This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by **Psygnosis Ltd** who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of **Psygnosis Ltd's** rights unless specifically authorised in writing by **Psygnosis Ltd**.

The product **Benefactor** and its program code are published under license from Digital Illusions CE AB. All packaging, manual and associated product materials are the copyright of **Psygnosis Ltd** who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of **Psygnosis Ltd**.

Benefactor cover illustration is Copyright © 1994 **Psygnosis Ltd**

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ. Tel: (051) 709 5755
Customer Support: (051 707 2333)

Benefactor is published under license from © 1994 **Digital Illusions CE AB**
All Rights Reserved

ADVERTISEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou votre enfant Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

CONTENTS PAGE

English	2
Français	10
Deutsch	18
Italiano	26
Game Credits	32

THE STORY SO FAR...



The Milky Way glides across the midnight sky on Lullyat like a powder paint picture. The triple moons ride high into the dark sky in the space of five dazzling minutes and then gently fall to ground, leaving a shower of star light in their wake. It's a sight that the happy people of Lullyat, called by most of the people in that part of the galaxy the 'Merry Men', find extremely pleasant. They find it pleasant for two reasons.

1. It looks nice
2. They find everything pleasant.

In fact their love of everything led more or less directly to the development of their protective rainbow which fills the Lullyatian daytime sky with a span of heart-rending beauty. This rainbow is generated by an amazing machine which was invented by the Merry-Men themselves. It creates the rainbow which controls the climate that stimulates the minds of the Merry Men which has allowed the people of Lullyat to develop into the most capable thinkers and happiest people in the entire universe.

It was on one particularly merry day that the people of Lullyat invited the people of their neighbouring planet, Minniat, for a tour of their planet. And being such a caring and happy people, they showed them all the wonders of Lullyat - including the Rainbow Temple where the magnificent Rainbow machine was housed.

The dignitaries from Minniat looked at it and thought one single, unanimous thought. "We want it."

And so, by the cover of darkness, they positioned a large spaceship over the temple, lifted off the roof and stole the machine. They even stole the Merry Men that guarded it and imprisoned them on the six moons that orbit Minniat, guarding them with some of their favourite pets.

Meanwhile back on Planet Lullyat, the rest of the Merry Men didn't know what had happened, apart from the fact that their machine had been stolen and

their friends, kidnapped. But then one day, some of the kidnapped Merry Men escaped, returned to their planet and sent an emergency S.O.S. message off into deep space, as their only hope of rescuing their friends and their wonderful Rainbow Machine.

And that's why the Merry Men were so fortunate when Ben E. Factor (aka the Benefactor) picked up their emergency message floating through space and raced to their rescue. Now as luck would have it Mr Factor was not your typical intergalactic commuter, jetting home after a mind-numbingly dull day at the office.

No indeedy.

Instead he was your typical hard-as-crushed carbon ex-space marine graduate from the elite Megascrotum Academy, situated at the heart of the Van Damme nebula. Ben was trained in all the most vicious and deadly killing arts under the sun as well as graduating summa cum laude in 'survival' techniques (it's rumoured that he completed his dissertation in a six week stint on the infamous Strontium Dustbowl - his sole provisions being paper, pen and a Chilean Nose Flute).

In the ranks of chisel-jawed, washboard-stomached, high pain-thresholded heroes the Benefactor is numero uno. So why is he a nomadic loner instead of a duty marine, touring the Universe, meeting interesting people and killing them? Because he has - in military terms - a fatal flaw: a conscience. The Benefactor would rather help people than blast them into their component atoms. So he bought himself out of the Marines and now tours the universe, meets interesting people and helps them.

Which is all very well for the Lullyatian Merry Men. They have a problem. The Benefactor is the solution. Their message to him read:

Merry Men imprisoned... Rainbow Machine captured... Planet doomed... need help.

Can The Benefactor help? You bet he can...

LOADING INSTRUCTIONS

1. Turn off your computer for at least 30 seconds.
2. Insert disk 1 into the internal disk drive & turn on the computer.
3. If a second disk drive is available, insert disk 2.
4. Follow all on-screen instructions.

MAIN MENU

1. PLAY GAME

Select Easy, Normal or Hard mode. Normal mode is the default mode. (in 'Easy' mode enemy damage is reduced; in 'Hard' mode, energy will not be 'topped up' after each level but you do score more points. Also in 'Hard' mode you'll face more alien creatures.

2. ENTER PASSWORD

After completing a level, a password will be displayed. Enter the password here to return to that level when beginning a new game.

3. LOAD EXTRA LEVELS

This will allow you to access subsequent data disks that will hopefully be forthcoming.

GAME OBJECTIVES

On each level, there is at least one Merry Man who has been captured by the evil Minniatians. You'll find him waiting there patiently in his prison cell. Therefore your objective is to release the Merry Men on that level and help them make their way to the Beam Station from where they can make their escape and from where you can make your way on to the next level. However, things are never that easy. Each level is simply brimming over with cunning traps and the pets of the Minniatians who'll eat you as soon as look at you. Your job as The Benefactor is to overcome these problems and rescue the Merry Men.

MERRY MEN

But the Merry Men aren't there just to be rescued. When they are released from their cells, they are incredibly thankful and will try to help you in any way they can. For example, you may find yourself stuck as to how to achieve an aim. Well think on - can the Merry Men help you out? If you give them an object or tool, or if you give one a leg up onto a ledge, then perhaps they can achieve something Ben can't. Just remember to keep your brain in gear, not just your trigger finger! Sometimes you'll find however, that Merry Men who are not subjected to the effects of the rainbow machine can lose their colour. When this happens, they lose their spirit and become evil. These black and white Merry Men can be very destructive and, when free, will destroy anything in their way. To stop them, they must be recolourized using a filled colouring machine. So beware! black and white Merry Men can ruin The Benefactor's rescue attempt. They must be protected from themselves at all costs.

CONTROLLING THE BENEFACITOR



Benefactor is controlled by using a joystick in port 2 of your Amiga. The following diagrams display all the moves available throughout the game.

MOVEMENT WITHOUT FIRE

(All the movements below can be found by simply moving the joystick in the direction shown)

UP	Jump straight up Climbs up if below platform Grabs bars etc. If on bar, pulls up legs Climbs up ladders
UP/RIGHT	Short jump right (grabs ropes etc.)
RIGHT	Walk/run right
DOWN/RIGHT	Rolls right
DOWN	Lie down Climb down ladder
DOWN LEFT	Roll left
LEFT	Walk/run left
UP/LEFT	Short jump left

MOVEMENT WITH FIRE BUTTON PRESSED

(Press the fire button and move the joystick in the appropriate direction to achieve these moves)

UP	Jump straight up
UP/RIGHT	Short Jump right (Grabs ropes etc.)
RIGHT	Long jump right
DOWN/RIGHT	Rolls right
DOWN	Drops held objects
DOWN/LEFT	Rolls left
LEFT	Long jump left
UP/LEFT	Short jump left
NO DIRECTION	Find hidden entrances Toggle between held object and close object Pick up Merry Man Pull lever/switch

IF CARRYING MERRY MAN

(The following moves can be attained by carrying a Merry Man and moving the joystick in the required direction)

UP	Throws Merry Man onto platform if present If no platform, short jump upwards
RIGHT	Walk/run right
LEFT	Walk/run left
NO DIRECTION WITH FIRE	Drops Merry Man facing away from Ben

KEYBOARD CONTROLS:

ESCAPE :	Exit current level (use when stuck)
M :	View map (scroll around level using joystick, a magnifying glass icon will show in the top left corner)
P :	Pause game To return to normal play from the 'pause' mode or the 'view map' mode, press the 'pause' or 'view map' key again; or press the joystick button.

THE SCANNER

At the bottom of the screen, a scanner will allow you to watch the whole play-area in a very small scale (1 : 16) at all times. It shows both the contours of the level and the position of the Merry Men. The white dot represents the benefactor himself, the yellow dots represent the Merry Men - if a yellow dot is blinking on and off, this means that this Merry Man must be helped first, or is waiting for another Merry Man to do something special to help him.

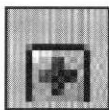
PICK-UPS

Pick-ups are found scattered throughout the game and can help Ben in releasing the Merry Men if he uses them in the right way. The list below identifies a number of the more common objects although there are many more to be found - but it's up to you to figure what the others are for yourself.



GOLDEN KEY

Opens the cell of the happy jumping Merry Man.



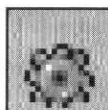
SILVER KEY

Unlocks a door that will transport you across the level.



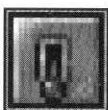
COLOUR CAN

Refills the colour machine with rainbow powder.



FIRST AID BOX

Restores lost energy



JEWELS

Will earn you a little extra on the side!

WEIGHT

Makes evil Merry Men turn around. Besides, it's a good thing to stand on.

AXE

Give one to a Merry Man and he'll use it to clear a path for you.

LEVERS

Levers are found across the moons of Minniat. The only way to discover what the lever does is to pull it and see because they are used for so many things.

COGWHEEL

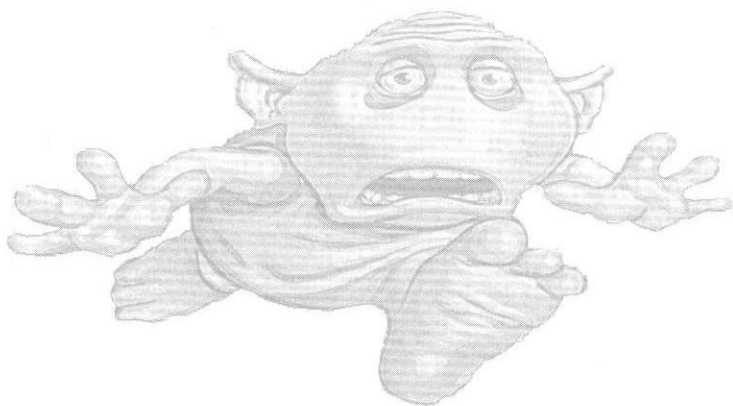
Allows the Merry Men to fix broken things or construct new ones. If the Merry Men need a Cogwheel and walk over one, they will automatically pick it up.

PLAYING HINTS



- If you're carrying a golden key, check the scanner -for dots jumping up and down - that shows you which Merry Man the key corresponds to.
- Don't forget to use the View Map (activated by the 'M' key) to help you as the levels become harder.
- Wherever possible use the somersault instead of the short diagonal jump.
- There's always a way to avoid an alien - try to roll under it or observe its movement patterns for a while. Perseverance will pay off.
- When faced with special pieces of machinery, use common sense to figure out the appropriate joystick movement. First try a short jump upwards or simply press the joystick button, since those moves won't affect the Benefactor's position horizontally.
- Don't use up your the 'First Aid' too early, especially if playing in 'Hard' mode.
- A quick and safe way to pick up Merry Men is to stand slightly ahead of them whilst holding down the joystick button.
- To save time on levels containing evil merry men, simply pick one up and face him in the direction of a wall - he'll stupidly walk all the way towards it before turning round.
- Remember that if the Merry Man you're carrying is carrying something himself, you will retain the object when you release him (if you are not already carrying something else in your hands). if you don't, for any reason, take the object, the Merry Man will drop it by the beamer when exiting the level.
- Ben will go out of his way to help others, even if it means jumping off high platforms and losing energy in the process – sometimes those kind of jumps will be essential to completing a level.
- Good Merry Men will not willingly hurt themselves by, for example, jumping off high platforms.
- Evil Merry Men will happily cause havoc by pulling levers and doing other harmful stuff – you can sometimes use this to your advantage if your path is blocked.
- When you begin a level, you'll be facing the correct direction to begin to solve it (well, almost all of the time.)

Français



L'HISTOIRE...



La voie lactée se déplace dans le ciel de la nuit dominant Lullyat comme une trace de peinture poudrée. Les trois lunes sont perchées hautes dans le ciel sombre pendant cinq minutes, puis se couchent en laissant une pluie d'étoiles filantes sur leur passage. Cette vue ravit peuple de Lullyat, appelé par la plupart des habitants de cette galaxie "les gens heureux" et cela pour deux raisons :

1. C'est joli.
2. Ils trouvent tout joli.

En fait, leur amour de tout est à l'origine de la création de l'arc-en-ciel de protection qui occupe avec magnificence le ciel de Lullyat pendant la journée. Une machine incroyable créée par les gens heureux produit cet arc-en-ciel qui contrôle le climat et stimule l'esprit des habitants. Il leur a permis de devenir les plus grands penseurs et les gens les plus heureux de leur Univers.

Par un beau jour, les gens de Lullyat invitèrent le peuple de la planète voisine de Minniat à visiter leur planète. Les gens heureux sont tellement gentils et attentionnés qu'ils montrèrent à leurs invités toutes les merveilles de leur planète, y compris le Temple de l'arc-en-ciel contenant la fantastique machine.

En la voyant, les dignitaires de Minniat n'eurent qu'une pensée : "Nous la voulons".

La nuit venue, ils placèrent un immense vaisseau spatial au-dessus du temple, levèrent le toit et volèrent la machine, ainsi que les gens heureux qui la gardaient. Ils les emprisonnèrent sur les six lunes en orbite autour de leur planète et les firent garder par leurs animaux domestiques préférés.

Les gens heureux de Lullyat ne comprenaient pas ce qui s'était passé et ne pouvaient que constater que leur machine avait été volée et leurs amis

kidnappés. Mais un jour, certains prisonniers réussirent à s'échapper et à retourner sur leur planète. Le peuple décida alors d'envoyer un SOS dans l'espace pour que quelqu'un vienne les aider à libérer leurs petits amis et à récupérer la machine de l'arc-en-ciel.

Les gens heureux eurent beaucoup de chance lorsque Ben E Factor (alias Benefactor) intercepta leur message à la dérive dans l'espace et accourut à leur secours. Et chance, M. Factor n'était pas le voyageur intergalactique moyen qui rentrait tranquillement chez lui après une journée de boulot plutôt morne.

Au contraire.

Il était un dur-à-cuire sorti tout droit de la prestigieuse école militaire interspatiale Megascrotum, située au cœur de la nébuleuse Van Damme. Ben fut formé aux arts les plus mortels et réussit son cours de techniques de survie avec les félicitations du jury (des bruits ont couru qu'il rédigea sa dissert sur l'abominable homme des poubelles en 6 semaines avec pour tout compagnon : du papier, un stylo et une flûte indienne).

Benefactor est le meilleur des héros à la mâchoire aiguisée et aux tripes d'acier. Pourquoi est-il devenu un aventurier solitaire de l'espace au lieu de jouer au bon militaire, de rencontrer des gens intéressants et de les tuer ? La réponse est simple : Ben possède une conscience, élément totalement incompatible avec le monde militaire. Il préfère aider les gens plutôt que de les faire éclater en mille petits atomes. Il démissionna donc de l'armée et se lança à la découverte de l'espace et de ses habitants, disposé à les aider.

Les gens heureux de Lullytian ne pouvaient espérer mieux. Ils ont un problème et la solution s'appelle Benefactor. Leur message est le suivant :
**Gens heureux emprisonnés... Machine à faire l'arc-en-ciel volée...
Planète en danger... A l'aide.**

Benefactor peut-il les aider ? Evidemment.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Eteignez votre ordinateur pendant 30 secondes au moins.
2. Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquette interne et allumez l'ordinateur.
3. Le cas échéant, insérez la disquette 2 dans l'autre lecteur de disquette.
4. Suivez les invites.

MENU PRINCIPAL

1. Play game (Jouer)

Sélectionnez le mode easy (facile), normal ou hard (difficile), normal étant le mode par défaut. Avec le mode facile, les dommages causés par l'ennemi sont réduits de moitié et en mode difficile, la puissance n'est pas additionnée de niveau en niveau mais se traduit en points supplémentaires.

2. Enter password (entrer le mot de passe)

Arrivé à la fin du niveau, le mot de passe s'affiche. Entrez celui-ci pour revenir au niveau correspondant lors d'une nouvelle partie.

3. Load extra levels (charger des niveaux supplémentaires)

Permet d'accéder à des données futures sur disquette.

OBJECTIFS DU JEU

Sur chaque niveau, vous rencontrez au moins une personne heureuse qui a été capturée par les Minniatians. Elle vous attend patiemment dans sa cellule. Votre objectif est de libérer cet être et de l'aider à atteindre la station des rayons pour s'échapper et passer au niveau suivant. Les choses ne sont pas si simples. Chaque niveau est rempli de pièges vicieux et les animaux des Minniatians vous dévoreront aussitôt qu'ils vous verront. Vous, le Benefactor, devez trouver un moyen de déjouer les pièges et de libérer les gens heureux.

Les gens heureux

Il ne suffit pas de libérer les gens heureux prisonniers. En effet, une fois relâchés, ces petits êtres sont extrêmement redevables et essayent de vous aider. Par exemple, si vous ne savez pas comment atteindre votre objectif, ils peuvent vous aider. Si vous leur donnez un objet ou un outil ou

si vous posez votre jambe sur un rebord, ils pourront vous donner un coup de main, en cas de besoin. Faites travailler votre cerveau pas seulement votre doigt. Il peut arriver que des personnes heureuses qui ne se trouvent plus sous l'influence de l'arc-en-ciel perdent leur couleur et leur intelligence et deviennent maléfiques. Ces personnes heureuses noires et blanches peuvent faire des ravages et une fois libérées elle détruisent tout ce qui se trouve sur leur chemin. Pour les arrêter, vous devez les recolorier avec une machine de couleurs. Méfiez-vous, les êtres noirs et blancs peuvent réduire à néant votre opération de secours. Ils doivent être protégés contre eux-mêmes à tout prix.

COMMANDER LE BENEFACTOR



Utilisez le joystick relié au port 2 de l'Amiga pour commander le Benefactor. Les diagrammes suivants affichent tous les mouvements possibles lors de la partie.

Mouvements sans tir

(Tous les mouvements ci-après peuvent être effectués en inclinant simplement le joystick dans la direction indiquée).

Haut	Saut en l'air Monter sur la plate-forme Attraper les barres, etc. Si sur une barre, lever la jambe Monter à l'échelle
Haut/Droite	Petit saut vers la droite (attraper des cordes, etc.)
Droite	Courir/marcher vers la droite
Bas/Droite	Rouler vers la droite
Bas	S'allonger Descendre une échelle
Bas/Gauche	Rouler sur la gauche
Gauche	Marcher/courir vers la gauche
Haut/Gauche	Petit saut vers la gauche

Mouvements avec tir

(Appuyez sur le bouton de tir et inclinez le joystick dans la direction appropriée pour effectuer les mouvements suivants)

Haut	Sauter en l'air
Haut/Droit	Petit saut vers la droite (attraper des cordes, etc.)
Droite	Grand saut vers la droite
Bas/Droite	Rouler vers la droite
Bas	Lâcher des objets tenus
Bas/Gauche	Rouler vers la gauche
Gauche	Grand saut vers la gauche
Haut/Gauche	Petit saut vers la gauche
Sans direction	Trouver des entrées cachées Alternier entre objets tenus et objets proches Récupérer une personne heureuse Activer le levier/bouton

Si vous portez une personne heureuse

(Les mouvements suivants sont effectués si vous transportez une personne heureuse en inclinant le joystick dans la direction appropriée)

Haut	Jeter une personne heureuse sur une plate-forme, le cas échéant S'il n'y a pas de plate-forme, petit saut en l'air
Droite	Marcher/courir vers la droite
Gauche	Marcher/courir vers la gauche
Pas de direction avec tir	Lâcher la personne heureuse tournant le dos à Ben.

Commandes clavier

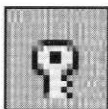
Echap :	sortir du niveau en cours (lorsque vous êtes coincé)
M :	visualiser la carte (faites-la défiler en utilisant le joystick. L'icône d'une loupe s'affiche dans le coin supérieur gauche)
P :	interrompre le jeu Pour revenir en mode normal à partir du mode pause ou visualisation de la carte, appuyez sur M ou P ou sur le bouton du joystick.

SCANNER

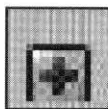
En bas de l'écran, un scanner vous permet de visualiser constamment toute la surface de jeu à une petite échelle (1 : 16). Vous pouvez voir les contours du niveau et la position des gens heureux. Le point blanc représente Benefactor et les points jaunes les gens heureux. Si un point jaune clignote, cela indique que vous devez aider en toute urgence une personne heureuse ou qu'elle attend de l'aide de l'un de ses congénères.

OBJETS À RAMASSER

Les objets à ramasser sont éparpillés dans le jeu et peuvent aider Ben à libérer les personnes heureuses s'il les utilise correctement. La liste ci-après détaille les objets les plus courants mais à vous de trouver les autres.



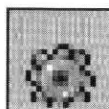
Clef d'or



Clef d'argent



Boîte à couleurs



Trousse de secours

Bijoux

POIDS

HACHE

Leviers

Rouages

Ouvre la cellule des personnes heureuses sautillantes

Ouvre la porte qui donne sur le niveau

Remplit la machine de couleurs avec de la poudre d'arc-en-ciel

Restaure la puissance perdue

Donne des points supplémentaires

Faites tourner les gens heureux en rond. De plus, vous pouvez vous tenir dessus.

Donnez-en une à une personne heureuse et elle vous dégagera le passage.

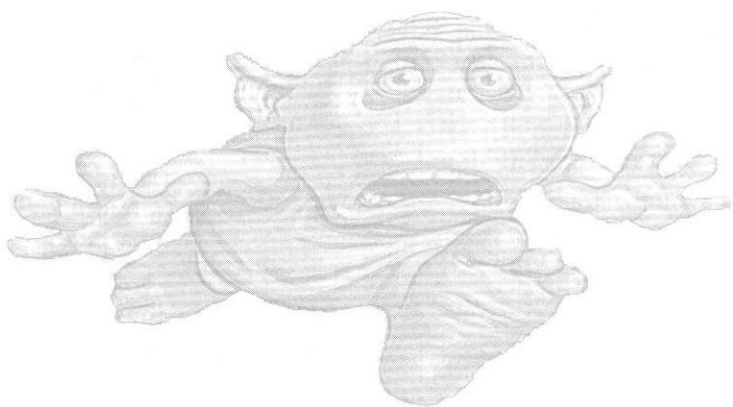
Vous pouvez les trouver sur les lunes de Minniat. La seule façon de découvrir leur utilité et de tirer dessus et d'observer le résultat. Les gens heureux les ramassent automatiquement quand ils en trouvent et en ont besoin.

Permet aux gens heureux de réparer des objets cassés ou d'en construire de nouveaux.

TRUCS ET ASTUCES

- Si vous transportez une clef en or, jeter un œil sur l'écran du scanner pour repérer les points sautillants car il vous indique à quelle personne correspond cette clef.
- N'oubliez pas d'utiliser l'option de visualisation de la carte (activée par la touche M) pour vous aider dans les niveaux difficiles.
- Utilisez le saut périlleux plutôt que le petit saut en diagonal.
- Il est toujours possible d'éviter un extra-terrestre : essayez de lui passer dessous ou observez sa façon de se déplacer. La persévérance finit toujours par payer.
- Lorsque vous rencontrez des pièces de machine particulières, utilisez votre bon sens pour trouver le bon mouvement de joystick. Essayez d'abord d'effectuer un petit saut à la verticale ou appuyez sur le bouton du joystick car ces mouvements ne modifient pas la position horizontale de Benefactor.
- N'utilisez pas "la trousse de secours" trop rapidement, surtout si vous jouez en mode manuel.
- Pour récupérer rapidement et sûrement une personne heureuse, tenez-vous légèrement devant elle tout en maintenant le bouton du joystick enfoncé.
- Pour économiser du temps dans les niveaux contenant des méchantes personnes heureuses, ramassez-en une et placez-la face à un mur et bêtement elle s'y dirige avant de faire demi-tour.
- Souvenez-vous que si la personne heureuse que vous transportez transporte elle-même un objet, vous le conserverez (si vous n'en avez pas déjà un dans les mains) lorsque vous relâcherez cette personne. Dans le cas contraire, la personne heureuse le laissera tomber près de la station à rayons à la sortie du niveau.

Deutsch



WAS BISHER GESCHAH...



Wie Goldstaub leuchtet die Milchstraße am mitternächtlichen Himmel von Lullyat. Innerhalb von 5 atemberaubenden Minuten steigen die dreifachen Monde am Himmelszelt empor und fallen wieder sanft herab, einen Schweif leuchtenden Sternenlichts hinter sich herziehend. Der Anblick dieses Naturspektakels wird von dem glücklichen Volk von Lullyat, von den meisten Menschen dieses Teils der Galaxie als die „Muntermänner“ bezeichnet, als ungemein angenehm empfunden. Und das aus zwei Gründen:

1. Es sieht so schön aus.
2. Die Lullyataner empfinden alles als angenehm.

Ihre allumfassende Liebe führte letztendlich auch zu der Entwicklung des schützenden Regenbogens, der den lullyatischen Himmel bei Tag mit außerordentlicher Schönheit erfüllt. Erzeugt wird der Regenbogen von einer von den Muntermännern erfundenen wundersamen Maschine. Der Bogen kontrolliert das Klima und stimuliert den Geist der Muntermänner, wodurch diese sich zu den fähigsten und glücklichsten Denkern ihres Universums entwickelten.

An einem besonders heiteren Tag luden die Lullyataner nun die Bevölkerung des Nachbarplaneten Minniat zu einer Führung durch ihre Heimat ein. Ihrem sanften und heiteren Wesen getreu zeigten sie ihren Gästen sämtliche Wunder von Lullyat, einschließlich des Regenbogentempels, welcher die großartige Regenbogenmaschine beherbergte.

Die Würdenträger von Minniat erblickten die Maschine und hatten nur noch einen Gedanken: „Das wollen wir haben.“

Im Schutze der Dunkelheit flogen sie mit einem riesigen Raumschiff über den Tempel, nahmen dessen Dach ab und stahlen den Wunderapparat. Sie kidnaptten auch die Wachen und hielten sie auf den sechs den Planeten Minniat umkreisenden Monden gefangen, bewacht von den Lieblingstieren der Minniater.

Auf Lullyat wußte derweil keiner genau, was geschehen war. Die Muntermänner sahen nur, daß ihre Maschine gestohlen und ihre Freunde gekidnappt worden waren. Eines schönen Tages gelang jedoch ein paar Gefangenen die Flucht. Sie kehrten in die Heimat zurück und schickten eine SOS-Botschaft ins All, an der Ihre ganz Hoffnung zur Rettung ihrer Freunde und der Regenbogenmaschine hing.

Sie hatten viel Glück, als Ben E. Factor (d. h. der Wohltäter) ihren Notruf aus dem All empfing und aufbrach, um sie zu retten. Wie es der Zufall wollte, war Mr Factor nicht der typische intergalaktische Pendler, der nach einem totlangweiligen Tag im Büro seinen Heimweg antrat.

Im Gegenteil.

Er war Absolvent der inmitten der Van-Damme-Nebels gelegenen Megascrotum Academy und somit der typische hartgesottene Raum-Marineinfanterist. Ben erhielt eine profunde Ausbildung in der Kunst des Tötens und konnte seine Doktorarbeit über 'Überlebenstechniken' mit summa cum laude abschließen. (Er soll die Dissertation in einer Sechs-Wochen-Schicht auf dem berühmigten Strontium Dustbowl geschrieben haben, lediglich ausgestattet mit Papier, Kuli und einer chilenischen Nasenflöte.)

Der Benefactor ist der Held Nummer eins unter den rauhbeinigen, abgebrühten Heroen. Weshalb lebt er dann wie ein Einsiedler statt als Marineinfanterist im dienstlichen Auftrag durch das All zu dampfen, interessante Leute zu treffen und zu killen? Weil er, militärisch gesehen, einen absoluten Fehler hat: sein Gewissen. Der Benefactor hilft den Leuten lieber statt sie in ihre atomaren Bestandteile aufzulösen. Deshalb hat er sich bei den Marineinfanteristen freigekauft, dampft durch das All, trifft interessante Leute und hilft ihnen.

Und das ist natürlich gut für die Muntermänner vom Lullyat. Sie haben ein Problem. Und der Benefactor bietet die Lösung. So lautet ihre Botschaft an den Wohltäter:

Muntermänner gefangen ... Regenbogenmaschine erobert ... Planet dem Untergang geweiht ... brauchen Hilfe.

Kann der Benefactor ihnen helfen? Aber sicher!

LADEANWEISUNGEN FÜR AMIGA



1. Den Computer für mindestens 30 Sekunden ausschalten.
2. Diskette 1 in das interne Diskettenlaufwerk legen und den Computer einschalten.
3. In ein etwaiges zweites Diskettenlaufwerk Diskette 2 einlegen.
4. Die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

DAS HAUPTMENÜ



1. Play Game (Mit dem Spiel beginnen)

Es gibt drei Modi: Easy, Normal und Hard. Der Standardmodus ist Normal. (Im einfachen Modus ist die Schlagkraft des Gegners halbiert, im schwierigen Modus wird die Energie nicht nach jeder Ebene wiederhergestellt, dafür kann der Spieler jedoch mehr Punkte erzielen.

2. Enter Password (Paßwort eingeben)

Am Ende jeder Ebene wird ein Paßwort eingeblendet. Zu Beginn eines neuen Spiels kann der Spieler hier dieses Paßwort eingeben, um zu der entsprechenden Ebene zurückzukehren.

3. Load extra levels (Zusätzliche Ebenen laden)

Hiermit können weitere Disketten geladen werden, welche hoffentlich bald erhältlich sind.

SPIELZIEL



Auf jeder Ebene gibt es mindestens einen Muntermann, der von den bösen Minniatanern gefangen wurde. Geduldig wartet er in seiner Gefängniszelle auf seinen Retter. Das Ziel ist also, die Muntermänner der Ebene zu befreien und ihnen auf dem Weg zur Beamstation zu helfen, von wo aus sie in die Heimat fliehen können und der Spieler zur nächsten Ebene gelangt.

Das Ganze ist jedoch nicht so einfach. Auf jeder Ebene wimmelt es von Fallen und den Schmusetieren der Minniataner, die es nur darauf abgesehen haben, den Benefactor zu verspeisen. Die Aufgabe des Spielers ist es, diese Hindernisse zu überwinden und die Muntermänner zu retten.

Die Muntermänner

Die Muntermänner sind nicht nur da, um gerettet zu werden. Sie sind dem Benefactor für ihre

Befreiung ungemein dankbar und werden versuchen, ihm in jeder erdenklichen Weise behilflich zu sein. Wenn der Spieler zum Beispiel nicht mehr weiterweiß, sollte er sich überlegen, ob ihm die Muntermänner helfen könnten. Wenn er ihnen einen Gegenstand oder ein Werkzeug gibt, oder auf einen Vorsprung hilft, können sie vielleicht etwas erreichen, was Ben nicht möglich wäre. Mit etwas Köpfchen geht so manches besser.

Ohne die Wirkung des Regenbogens kann es leider vorkommen, daß der eine oder andere Muntermann seine Farbe verliert. Mit der Farbe verliert er auch seine Munterkeit und Gutmütigkeit. Die schwarzweißen Muntermänner können ausgesprochen destruktiv sein und in der Freiheit alles zerstören, was ihnen in den Weg kommt. Nur die Behandlung mit einem gefüllten Farbgerät kann sie aufhalten. Also Vorsicht: schwarzweiße Muntermänner können die Rettungsabsichten des Benefactors zunichte machen! Die Schwarzweißen müssen unbedingt vor sich selbst geschützt werden.

STEUERUNG DES BENEFACTORS

Der Benefactor wird mit dem in Port 2 des Amiga angeschlossenen Joystick gesteuert. Im folgenden werden sämtliche im Spiel verfügbaren Bewegungen aufgeführt.

Bewegungen ohne Feuertaste

(Alle nachfolgenden Bewegungen können einfach durch Drücken des Joysticks in die angegebene Richtung ausgeführt werden.)

Nach oben	Hochspringen Auf Plattform klettern Nach Stangen usw. greifen Beim Festhalten an einer Stange Beine hochziehen Leitern hochsteigen
Nach rechts oben	Kurzer Sprung nach rechts (Nach Seilen usw. greifen)
Nach rechts	Nach rechts gehen/laufen
Nach rechts unten	Nach rechts rollen
Nach unten	Hinlegen Leiter hinabsteigen
Nach links unten	Nach links rollen
Nach links	Nach links gehen/laufen
Nach links oben	Kurzer Sprung nach links

Bewegungen bei gedrückter Feuertaste

(Für die folgenden Bewegungen wird der Joystick bei gedrückter Feuertaste in die entsprechende Richtung bewegt.)

Nach oben	Hochspringen
Nach rechts oben	Kurzer Sprung nach rechts (Nach Seilen usw. greifen)
Nach rechts	Langer Sprung nach rechts
Nach rechts unten	Nach rechts rollen
Nach unten	In der Hand gehaltene Gegenstände ablegen
Nach links unten	Nach links rollen
Nach links	Langer Sprung nach links
Nach links oben	Kurzer Sprung nach links
Keine Richtung	Verborgene Eingänge entdecken Zwischen Gegenstand in der Hand und in der Nähe umschalten Muntermann aufnehmen Hebel/Schalter ziehen

Wird ein Muntermann getragen

(Um die folgenden Bewegungen durchzuführen, muß ein Muntermann getragen und der Joystick in die entsprechende Richtung gedrückt werden.)

Nach oben	Muntermann auf Plattform werfen Falls keine Plattform vorhanden, kurzer Sprung nach oben
Nach rechts	Nach rechts gehen/laufen
Nach links	Nach links gehen/laufen
Keine Richtung, mit Feuertaste	Muntermann weg von Ben ablegen

STEUERUNG MIT TASTATUR:

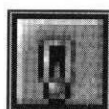
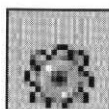
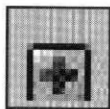
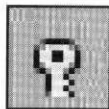
Esc :	Aktuellen Level verlassen (wenn es nicht mehr weitergeht)
M :	Karte aufrufen (mit dem Joystick den Level abrollen; in der oberen linken Ecke erscheint ein Lupensymbol)
P :	Spielpause einlegen Um vom Pausen- oder Kartenmodus zum normalen Spiel zurückzukehren, nochmals P bzw. M drücken oder die Joysticktaste betätigen.

DER SCANNER

Mit einem am unteren Bildschirmrand erscheinenden Scanner kann der gesamte Spielbereich ständig in einem sehr kleinen Maßstab (1 : 16) überwacht werden. Man sieht die Konturen des Levels und die Position der Muntermänner. Der Benefactor wird als weißer Punkt und die Muntermänner werden als gelbe Punkte angezeigt. Ein blinkender gelber Punkt bedeutet, daß dem betreffenden Muntermann zuerst geholfen werden muß, oder daß dieser spezielle Hilfe von einem anderen Muntermann erwartet.

AUFNEHMBARE GEGENSTÄNDE

Überall im Spiel sind aufnehmbare Gegenstände zu finden, welche Ben beim Befreien der Muntermänner helfen können, sofern er sie richtig einsetzt. Es folgt eine Beschreibung der häufigsten Gegenstände. Es liegt beim Spieler, die Funktion der vielen anderen Objekte im Spiel herauszufinden.

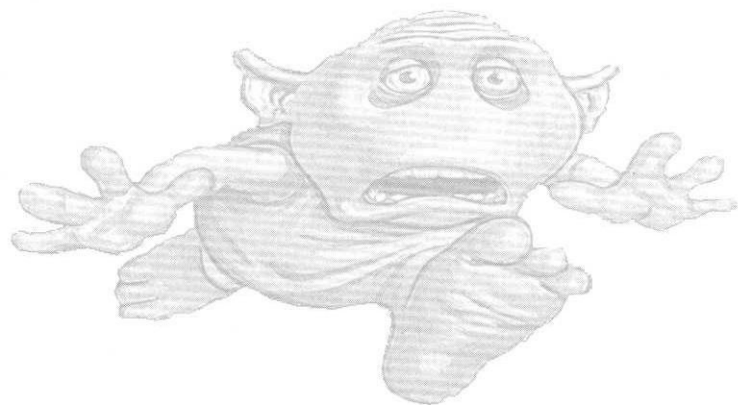


- | | |
|----------------------------|--|
| Goldener Schlüssel | Öffnet die Zelle des vor Freude hüpfenden Muntermanns. |
| Silberner Schlüssel | Schließt eine Tür auf, die Ben zum anderen Ende der Ebene bringt. |
| Farbdose | Füllt die Farbmaschine mit Regenbogenpulver auf. |
| Erste-Hilfe-Kasten | Stellt verlorene Energie wieder her. |
| Juwelen | Für einen kleinen Zusatzverdienst. |
| GEWICHT | Dreht schwarzweiße Muntermänner um. Außerdem kann man sich gut daraufstellen. |
| AXT | Wird diese einem Muntermann übergeben, mach er den Weg damit frei. |
| Hebel | Überall auf den minniatischen Monden sind Hebel zu finden. Sie haben zu viele verschiedene Funktionen, um sie hier im einzelnen aufzuführen. Am besten ist es, man zieht daran und wartet, was passiert. |
| Zahnrad | Hiermit können die Muntermänner kaputte Gegenstände reparieren und neue bauen. Benötigt ein Muntermann ein Zahnrad, muß er nur über eines gehen, um es automatisch aufzunehmen. |

SPIELHINWEISE

- Wer den goldenen Schlüssel in Besitz hat, kann mit dem Scanner nach hüpfenden Punkten suchen, denn diese zeigen, welchem Muntermann der Schlüssel gehört.
- Je schwieriger die Levels werden, desto sinnvoller ist es, die Hilfe der Karte in Anspruch zu nehmen (wird mit der Taste M aktiviert).
- Anstelle des kurzen Schrägsprungs sollte nach Möglichkeit der Purzelbaum verwendet werden.
- Aliens kann man immer ausweichen, indem man unter ihnen durchrollt oder eine Weile beobachtet, wie sie sich bewegen. Beharrlichkeit zahlt sich immer aus.
- Vor diversen Maschinenteilen sollte man die geeignete Joystickbewegung logisch erschließen.
- Zunächst kann ein kurzer Sprung nach oben oder einfaches Drücken der Joysticktaste versucht werden, da diese Aktionen keinen Einfluß auf die horizontale Position des Benefactors haben.
- Besonders im Modus Hard sollte man seine Erste Hilfe nicht zu früh verbrauchen.
- Um Muntermänner schnell und sicher aufzunehmen, positioniert man den Benefactor leicht vor ihnen und hält dabei die Joysticktaste gedrückt.
- Um auf Levels mit schwarzweißen Muntermännern Zeit zu sparen, werden diese einfach aufgenommen und in Richtung Wand gedreht. Sie marschieren dann erst bis zur Wand, ehe sie sich umdrehen.
- Trägt ein aufgenommener Muntermann selbst etwas bei sich, so verbleibt dieser Gegenstand beim Benefactor, wenn der Muntermann abgesetzt wird (wenn der Benefactor nicht schon etwas anderes in Händen hält). Nimmt der Benefactor diesen Gegenstand aus irgendeinem Grund nicht, läßt ihn der Muntermann beim Verlassen des Levels am Beamer fallen.

Italiano



LA STORIA FINO AD ORA...



La Via Lattea occupa il cielo di mezzanotte di Lullyat simile ad un dipinto sfumato. Le tre lune si innalzano nel cielo scuro nel corso di cinque minuti stupefacenti, per ricadere poi delicatamente al suolo lasciando dietro di sé una cascata di luci di stelle. È uno spettacolo considerato estremamente piacevole dagli abitanti felici di Lullyat, chiamati dalla maggior parte della gente che abita in quella parte della galassia gli 'Uomini Felici'. Lo considerano piacevole per due motivi:

1. è bello da vedere;
2. per loro, qualsiasi cosa è piacevole.

Il loro amore per tutte le cose ha contribuito, più o meno direttamente, alla creazione dell'arcobaleno protettivo che riempie il cielo di Lullyat durante il giorno con la sua bellezza ripugnante. Questo arcobaleno è prodotto da una macchina strabiliante inventata dagli Uomini Felici. Tale macchina crea l'arcobaleno che controlla il clima e stimola le menti degli Uomini Felici, cosa che ha dotato gli abitanti di Lullyat di grandi poteri intellettivi e li ha fatti diventare gli individui più felici di tutto l'universo.

Un giorno particolarmente gioioso, gli allegri abitanti di Lullyat invitarono i loro vicini del pianeta Minniat a visitare il proprio pianeta; ed essendo persone molto gentili e felici, mostrarono loro tutte le meraviglie di Lullyat, compreso il Tempio dell'Arcobaleno in cui si trovava la meravigliosa macchina.

I dignitari di Minniat osservarono la macchina elaborando un unico, unanime pensiero: "La vogliamo".

Fu così che, al cadere delle tenebre, posizionarono una grande nave spaziale al di sopra del tempio, sollevarono il tetto e rubarono la macchina. Rapirono anche alcuni degli Uomini Felici di guardia in quel momento e li imprigionarono sulle sei lune che ruotano intorno a Minniat, facendoli sorvegliare da alcuni dei loro animaletti preferiti.

Intanto su Lullyat, gli Uomini Felici erano ignari dell'accaduto; sapevano soltanto che la macchina era stata rubata e i loro amici rapiti. Ma un bel giorno, alcuni degli Uomini Felici rapiti riuscirono a fuggire. Tornarono sul loro pianeta e inviarono un messaggio di emergenza nello spazio come unica speranza di salvare i loro compagni e la meravigliosa macchina dell'Arcobaleno.

Ma gli Uomini Felici si rivelarono fortunati in quanto Ben E. Factor (detto il Benefactor) captò il loro messaggio vagante per lo spazio e corse al loro salvataggio. Ma il destino volle che Mr Factor non fosse il tipico pendolare intergalattico che si precipita a casa dopo una giornata in ufficio alquanto apatica.

Al contrario.

Si trattava di un ex graduato della marina spaziale ad unità a carbone antiurto dell'Accademia di Megascrotum, situata nel cuore della nebulosa Van Damme. Ben era stato addestrato a tutte le arti più micidiali e pericolose sotto il sole nonché alle tecniche di "sopravvivenza" summa cum laude (gira voce che lui abbia completato la sua dissertazione in sole sei settimane nella zona invivibile soggetta a devastamenti detta Strontium, provvisto solo di carta, penna e di un flauto cileno).

Nei ranghi degli eroi dalla presa ferrea, dallo stomaco d'acciaio e dall'elevata insensibilità al dolore, il Benefactor era il numero uno. Ma perchè allora, nomade solitario, non esegue il suo dovere, aggirandosi per l'universo, incontrando persone interessanti ed uccidendole? Perchè ha, in termini militareschi, una pecca fatale: una coscienza. Il Benefactor preferisce aiutare gli altri invece di ridurli in atomi. E quindi ha lasciato la marina spaziale per girovagare nell'universo, incontrare ed aiutare gente interessante. Il tutto va a vantaggio degli Uomini Felici di Lullyat. Loro hanno un problema.

Il Benefactor è la loro soluzione. Il loro messaggio da lui letto è il seguente:
Uomini Felici imprigionati... Macchina dell'Arcobaleno rubata... Pianeta condannato... serve aiuto.

Il Benefactor può prestare aiuto? Ma naturalmente...

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Spegnerne il computer per almeno 30 secondi.
2. Inserire il disco 1 nell'unità interna e accendere il computer.
3. Se si dispone di un'altra unità, inserire il disco 2.
4. Attenersi alle istruzioni che compaiono sullo schermo.

MENU PRINCIPALE

1. Play Game (esecuzione del gioco)

Selezionare la modalità Easy (Facile), Normal (Normale) o Hard (Difficile). La modalità predefinita è quella normale. (In modalità 'Easy', la forza del nemico è dimezzata; in modalità 'Hard', l'energia non sarà ripristinata completamente dopo ogni livello, ma si ottengono più punti.)

2. Enter Password (immissione della parola d'ordine)

Dopo aver completato un livello, viene visualizzata una parola d'ordine. Immettere la parola d'ordine qui per tornare a quel livello all'inizio di un nuovo gioco.

3. Load extra levels (caricamento di livelli supplementari)

Consente di accedere a dischi successivi che saranno forse disponibili prossimamente.

OBIETTIVO DEL GIOCO

In ogni livello vi è almeno un Uomo Felice prigioniero dei perfidi abitanti di Minniat. È lì che aspetta con pazienza nella cella in cui è rinchiuso. Il vostro obiettivo consiste nel liberare gli Uomini Felici in quel livello e aiutarli a raggiungere la Beam Station da dove potranno fuggire e da dove voi potrete accedere al livello successivo.

Tuttavia, non sempre va tutto liscio. Ogni livello è stracolmo di trappole insidiose e degli animaletti degli abitanti di Minniat che vi mangiano non appena vi vedono. Il vostro compito, in qualità di Benefactor, consiste nel risolvere questi problemi e salvare gli Uomini Felici.

Gli Uomini Felici

Ma gli Uomini Felici non sono lì solo per essere salvati. Dopo essere stati liberati, saranno

estremamente riconoscenti e cercheranno di aiutarvi in tutti i modi possibili. Ad esempio, potreste trovarvi bloccati senza sapere come raggiungere un obiettivo. Provate a pensare, gli Uomini Felici sono forse in grado di aiutarvi? Se date loro un oggetto o uno strumento, o se li aiutate ad arrampicarsi su una sporgenza, può darsi che riescano a fare qualcosa che per Ben è impossibile. Ricordatevi di usare il cervello oltre che le dita!

Talvolta noterete, però, che gli Uomini Felici non sottoposti agli effetti della macchina dell'arcobaleno perdono il loro colore. Quando ciò accade, perdono anche il loro temperamento e diventano cattivi. Gli Uomini Felici grigi possono essere molto pericolosi poiché, una volta liberi, distruggono tutto quello che trovano. Per fermarli, occorre ridare loro il colore mediante una macchina speciale. Fate attenzione! Gli Uomini Felici grigi possono far fallire il tentativo di salvataggio del Benefactor. È assolutamente indispensabile proteggerli da loro stessi.

CONTROLLO DEL BENEFACTOR



È possibile controllare Benefactor mediante il joystick collegato alla porta 2 del computer Amiga. Le tabelle seguenti mostrano tutte le mosse disponibili nel gioco.

Spostamento senza fuoco

Le mosse seguenti si ottengono semplicemente spostando il joystick nella direzione indicata.

Su	Salta verso l'alto Si arrampica se si trova al di sotto di una piattaforma Afferra sbarre ecc. Se si trova su una sbarra, solleva le gambe Sale su scale a pioli
Su/destra	Fa un piccolo salto a destra (Afferra corde ecc.)
Destra	Cammina/corre a destra
Giù/destra	Rotola a destra
Giù	Si distende Scende dalla scala
Giù/sinistra	Rotola a sinistra
Sinistra	Cammina/corre a sinistra
Su/sinistra	Fa un piccolo salto a sinistra

Spostamento con il pulsante del fuoco premuto

Per ottenere le seguenti mosse, premere il pulsante del fuoco e spostare il joystick nella direzione indicata.

Su	Salta verso l'alto
Su/destra	Fa un piccolo salto a destra (Afferra corde ecc.)
Destra	Fa un lungo salto a destra
Giù/destra	Rotola a destra
Giù	Lascia andare oggetti
Giù/sinistra	Rotola a sinistra
Sinistra	Fa un lungo salto a sinistra
Su/sinistra	Fa un piccolo salto a sinistra
Nessuna direzione	Trova entrate nascoste Alterna tra l'oggetto tenuto in mano e l'oggetto vicino Raccoglie un Uomo Felice Aziona la leva o l'interruttore

Se si trasporta un uomo felice

Per ottenere le mosse seguenti, occorre trasportare un Uomo Felice e spostare il joystick nella direzione indicata.

Su	Lancia l'Uomo Felice sulla piattaforma, se presente Fa un piccolo salto verso l'alto, se non vi sono piattaforme
Destra	Cammina/corre a destra
Sinistra	Cammina/corre a sinistra
Nessuna direzione con fuoco	Lascia cadere l'Uomo Felice rivolto nella direzione opposta a Ben

Controlli della tastiera:

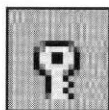
ESC :	consente di uscire dal livello attuale (da usare quando si rimane bloccati)
M :	Mappa panoramica (si passa da un livello all'altro mediante il joystick, l'icona a lente di ingrandimento apparirà nell'angolo superiore a sinistra)
P :	Pausa gioco Per ritornare al gioco normale dalla modalità "Pausa" o dalla modalità "Mappa panoramica", premere di nuovo il tasto "Pausa" o "Mappa panoramica" oppure premere il pulsante del joystick.

SCANNER

In fondo allo schermo, uno scanner consente, in un qualsiasi momento, di osservare tutta l'aria di gioco alla scala minima di (1 : 16). Mostra sia i contorni del livello sia la posizione degli Uomini Felici. Il punto bianco rappresenta il benefattore stesso mentre i punti gialli rappresentano gli Uomini Felici; quando un punto giallo lampeggia, significa che questo è l'Uomo Felice che va aiutato per primo oppure aspetta che un'altro Uomo Felice lo aiuti facendo qualcosa di speciale.

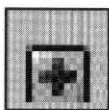
SCANNER

Gli oggetti sono sparpagliati in tutto il gioco e, se usati correttamente, possono essere utili a Ben per liberare gli Uomini Felici. Più sotto sono elencati gli oggetti più comuni, ma ve ne sono molti altri che dovrete scoprire da voi.



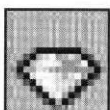
Chiave d'oro

Apri la cella dell'Uomo Felice che fa salti di gioia.



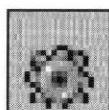
Chiave d'argento

Apri una porta che vi trasporterà per tutto il livello.



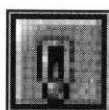
Barattolo di colore

Rifornisce la macchina del colore di polvere di arcobaleno.



Scatola del pronto soccorso

Ripristina l'energia consumata.



Gioielli

Vi faranno guadagnare qualcosa di più!

PESI

Fanno in modo che gli Uomini Felici malvagi cambino direzione. Inoltre sono utili per starci sopra.

SCURE

Datene una ad un Uomo Felice che la userà per aprirvi un varco.

Leve

Le leve si trovano sulle lune di Minniat. L'unico modo per sapere a cosa servono le leve consiste nell'azionarle e stare a guardare perché hanno moltissimi scopi.

Ruota dentata

Consente agli Uomini Felici di riparare oggetti rotti o costruirne di nuovi. Se gli Uomini Felici hanno bisogno di una ruota dentata e camminano su una di esse, la raccolgono automaticamente.

PUNTEGGIO



- Se state portando una chiave d'oro, date un'occhiata allo scanner alla ricerca di punti saltellanti; questo vi indicherà a quale Uomo Felice corrisponde la chiave.
- Non dimenticate di ricorrere alla Mappa panoramica (attivata dal tasto 'M') che vi serve di aiuto nei livelli più difficili.
- Quando è possibile ricorrete alle capriole e non ai salti corti diagonali.
- C'è sempre un modo per evitare un alieno - cercate di passarvi sotto rotolando oppure osservate per un po' i suoi movimenti. La perseveranza vi ricompenserà.
- Quando vi trovate di fronte a parti speciali di macchinari, usate il buon senso per arrivare al movimento del joystick più adatto. Dapprima tentate un breve salto in su oppure semplicemente premete il pulsante del joystick: tali movimenti non influenzeranno affatto in termini orizzontali la posizione del Benefactor.
- Non ricorrete troppo preso al 'First Aid', specialmente se state giocando in modalità 'Hard'. Il metodo più sicuro e rapido per raccogliere gli Uomini Felici consiste nello stargli un pochino avanti, tenendo premuto il pulsante del joystick.
- Per risparmiare tempo nei livelli contenenti Uomini Felici maligni, basta raccogliergli uno e rivoltarlo verso un muro - questo stupidamente si avvierà verso il muro e si girerà soltanto una volta raggiunto il muro.
- Ricordatevi che se l'Uomo felice che state trasportando trasporta a sua volta qualcosa, rimarrà a voi l'oggetto dopo aver rilasciato l'Uomo felice (a meno che non abbiate già qualcosa nelle vostre mani). Qualora non prendiate possesso, per una qualsiasi ragione, dell'oggetto, l'Uomo felice lo lascerà nel "beamer" (disintegratore) al momento di uscire dal livello.

GAME CREDITS

Game Concept	Thomas Andersson & Patrik Bergdahl
Programming	Thomas Andersson
Graphics	Patrik Bergdahl
Music & SFX	Olof Gustafsson
Level Design	Fredrik Liliegren, Markus Nystrom, Thomas Andersson and many others at Digital Illusion's H.Q.
Graphic Design	Mark Hillman
Directed by	Fredrick Liliegren
Produced by	Greg Duddle

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. **Psygnosis Ltd** will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to **Psygnosis Ltd** for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to **Psygnosis Ltd** and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to **Psygnosis Ltd**.

The **Psygnosis Ltd** warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd**. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an **Psygnosis Ltd**.

LIMITI DI GARANZIA

I dischetti inclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La **Psygnosis Ltd** sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla **Psygnosis Ltd** per una immediata sostituzione.

La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla **Psygnosis Ltd** accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla **Psygnosis Ltd** SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della **Psygnosis Ltd** è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.



PSYGNOSIS

Psygnosis is a trademark of Psygnosis Ltd
A Sony Electronic Publishing Company