

NEVERMIND

Dieses Produkt unterliegt dem COPYRIGHT

Wir von Psygnosis haben es uns zum Ziel gesetzt, Ihnen die bestmögliche Unterhaltungs-Software zu bieten und unsere Software stets dem neuesten Entwicklungsstand anzupassen.

Daher bedeutet Entwicklung neuer Produkte immer monatelange harte Arbeit.

Wir bitten Sie daher, dies zu respektieren und keine illegalen Kopien unserer Spiele anzufertigen, da dies unseren Entwicklungs-Etat empfindlich schädigt, und außerdem auch noch strafbar ist.

Dieses Software-Produkt mit allen Bildschirmgrafiken, Konzept, Geräuscheffekten, Musik und Programmcode wird von der Psygnosis Ltd. vertrieben, die alle damit verbundenen Rechte, einschließlich des Urheberrechtes, besitzt. Der Verkauf des Produktes gibt dem rechtmäßigen Eigentümer ein Nutzungsrecht, das sich auf das Einlesen des Programmes vom Speichermedium in den Arbeitsspeicher des speziell dafür vorgesehenen Rechners beschränkt. Jede andere Verwendung oder Weiterverwendung wie Kopieren, Vervielfältigen, Verkauf, Vermietung, Verleih oder andersgeartete Verteilung, Sendung oder Übertragung des Produktes im Widerspruch zu diesen Bedingungen bedeutet eine Verletzung der Rechte der Psygnosis Ltd., sofern nicht die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt Never Mind der Programmcode, die Handbücher und alle zu diesem Produkt gehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht der Psygnosis Ltd., die sich alle Rechte vorbehalten. Die Unterlagen, der Programmcode und die übrigen Teile dürfen weder im Ganzen noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, vermietet, verliehen oder auf irgendeine Weise übertragen, übersetzt oder in ein elektronisches Medium umgewandelt bzw. in maschinenlesbare Form gebracht werden, wenn keine schriftliche Genehmigung der Psygnosis Ltd. vorliegt.

Psygnosis® und die dazugehörigen Firmenembleme sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Ltd. Psychepes® und die dazugehörigen Firmenembleme sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Ltd. Die Never Mind - Illustration und das Poster unterliegen dem Urheberrecht Ian Craig® Psygnosis 1989. ST®, 520ST®, 1040®, Atari® und TOS® sind eingetragene Warenzeichen der Atari Corp. Amiga®, Amiga TOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore, Amiga Inc.

**Psygnosis Ltd.
122 Century Buildings
Tower Street
Brunswick Business Park
Liverpool L3 4BJ**

Tel: (051) 709 5755

**COPYRIGHT © 1989 by PSYGNOSIS LTD.
ALL RIGHTS RESERVED**

NEVER MIND

Herzlich willkommen beim herausforderndsten Test im Joystick-Jonglieren und der Gedächtnis-Verwirrung, der jemals auf Ihrem Computer verwirklicht wurde. Zweihundertundfünfzig Screens mit isometrischen 3-D Puzzles garantieren auch die intelligentesten Gehirne konfus zu machen. Eine Kombination aus computererzeugten und handgefertigten Puzzles wird Sie für immer am Computer kleben lassen. (Nun ja, jedenfalls für eine lange Zeit!) Wenn Sie dieses Spiel zu Ende bringen, werden Sie als DAS Gedächtnis des Jahrhunderts geehrt werden, wenn nicht... NEVER MIND.

Das Spiel besteht aus einer Reihe von speziell konstruierten Räumen. Jeder Raum ist aus drei rechtwinkelig zueinanderstehenden Ebenen aufgebaut. Ohne Rücksicht auf die Richtung, müssen Sie jede Fläche durchwandern. Jede Fläche ist in eine Folge großer Felder unterteilt. Zwischen diesen können Sie sich frei bewegen; ausgenommen diagonal.

Zwischen den Ebenen bewegt man sich per Verbindungsröhren, den sogenannten "WARP-TUBES". Stellen Sie sich auf diese und Sie werden automatisch in eine andere Ebene befördert. Nur durch Versuche und Fehler werden Sie herausfinden, wie die "WARP-TUBES" miteinander verbunden sind. Wenn sie richtig platziert werden,

formen einige der Flächen in einer oder mehreren Ebenen ein Bild. Ein oder mehrere Felder sind aus jedem Bild entfernt, und an strategisch wichtigen Positionen im Raum platziert worden. Ihre Aufgabe ist es, jedes Bild, unter Berücksichtigung des Zeitlimits, wieder zusammenzufügen. Wenn Sie erfolgreich sind, kommen Sie in einen nächstschwierigeren Raum.

Die Bildflächen

Jedesmal wenn Sie einen Raum betreten, werden Sie genau vor Ihren Augen sehen, wie er aufgebaut wird. Sie werden feststellen, daß eine Blankofläche in Ihrem Besitz ist. Um diese gegen eine Bildfläche einzutauschen, müssen Sie sich auf die gewünschte Fläche stellen, und den feuerknopf drücken. Sie stehen jetzt auf der Blankofläche und die gewünschte Bildfläche ist nun

in Ihrem Besitz. Diesen Vorgang können Sie mit anderen Bildflächen solange wiederholen, bis das Bild rekonstruiert ist. Zum Schluß bleibt eine Fläche in Ihrem Besitz, mit welcher Sie dann den Raum verlassen.

Die Anfangsräume beginnen mit Bildern von 3 x 3 Flächen, von denen ein Fragment entfernt ist. In den nachfolgenden Räumen müssen Zwei oder drei Bilder rekonstruiert werden — jedes in einer anderen Ebene.

Das Zeitlimit

Jeder Raum, muß in einer bestimmten Zeit fertiggestellt sein.

Am Anfang sind es nicht mehr als 45 Sekunden, aber bei den schwierigeren Räumen steht Ihnen mehr Zeit zur Verfügung. Wenn Sie einen Raum so schnell beenden können, das Sie noch Zeit übrighaben, bekommen Sie

dafür Bonuspunkte.

Wenn Sie sich fit genug fühlen, können Sie das Zeitlimit auch niedriger ansetzen, und Sie bekommen die Differenz automatisch als Bonus gutgeschrieben.

Die Schachfiguren

In einigen Räumen treffen Sie auf gigantische Schachfiguren. Diese nehmen sich beliebige Bildflächen und legen diese an wahllosen Stellen innerhalb des Raumes ab. Im Allgemeinen machen sie also nichts als Unfug!

So wird es für Sie immer schwieriger, die Räume zu vervollständigen. Frustrierend, oder?

... Da gibt's noch mehr

Als ob Zeitlimit und Schachfiguren noch nicht genug sind, müssen Sie sich noch mit folgendem befassen:

Inseln und Dämme —

spätere Räume sind in Inseln Unterteilt, welche durch Dämme aus sich bewegenden Blöcken verbunden sind. Um von einer Insel zur anderen zu kommen, müssen Sie natürlich über die Dämme. Aber beeilen Sie sich; nach einiger Zeit lösen sich die Dämme auf und Sie sind gescheitert.

Sich auflösende Felder — in einigen Räumen ist es nicht möglich, dem Feld auf dem Sie stehen, zu vertrauen. 'Mal sehen Sie es, 'mal nicht ...

Transport-Felder — als ob Sie nicht schon genug Probleme damit hätten, eifrig die Flächen zu platzieren, finden Sie sich von einer Minute zur anderen in einem völlig anderen Raum wieder! Nun, keiner hat gesagt, daß es ein Kinderspiel sein würde ...!

Einige Hilfen

Ab einer gewissen Schwierigkeitsstufe erhalten Sie ein

"Password", welches Ihnen die Möglichkeit gibt, das Spiel in einem schwierigerem Raum zu beginnen. Sie können auch eine sogenannte "Cheat Key" — Taste benutzen und erhalten

dadurch einige extra Hilfen. Sie ermöglicht es Ihnen, die Reihenfolge der sich auflösenden Felder im Zeitraffer zu betrachten. Das kostet Sie natürlich Zeit.

Hinweis für Spielsüchtige

Psygnosis gibt bekannt, das dieses Spiel so unglaublich süchtig macht, das sogar die gewissenhaftesten Arbeiter und Angestellten sehr stark dazu verführt werden, dieses Spiel auch während der Arbeit zu spielen (ach was, ach was!).

Für diese Leute gibt es eine BOSS — Taste. Wenn die Gefahr besteht, das Sie von Ihrem Arbeitgeber erwischt werden, drücken Sie einfach die ENTER — Taste und es sieht aus, als wären Sie absolut motiviert bei der Arbeit. Es könnte sogar sein, das Sie befördert werden, doch übernimmt Psygnosis keine Verantwortung bei falschem Gebrauch dieser Taste.

L A D E A N W E I S U N G

Bevor Sie mit dem Ladevorgang beginnen, schalten Sie bitte Ihren Computer für 30 Sekunden aus.

ATARI ST: Legen Sie bitte die NEVER MIND Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer und den Monitor ein.

AMIGA: Schalten Sie ihre Geräte ein und legen die Kickstart — Disk ins Laufwerk, wenn Sie danach gefragt werden. Wenn die Workbench — Disk verlangt wird, legen Sie bitte die NEVER MIND Diskette ins interne Laufwerk.

PC: Legen Sie die NEVER MIND Diskette ins Laufwerk A und geben Sie den Befehl A: ein. Um das Spiel zu laden, geben Sie bitte NM ein.

Tastenbelegungen folgen auf den nächsten Seiten.

VIRUS WARNUNG!

Dieses Produkt ist garantiert virusfrei. Psygnosis Ltd. übernimmt keine Haftung für Schäden, die diesem Produkt durch Viren zugefügt werden.

Um zu vermeiden, daß sich ein eventuell im Hauptspeicher vorhandener Virus auf Ihre Spieldiskette kopiert, lassen Sie bitte den Computer mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet, bevor Sie die Spieldiskette einlegen.

Beachten Sie bitte auch die beiliegenden Informationen hinsichtlich der Viren und der Garantie.

NEVER MIND KONTROLLEN

IBM PC und kompatibel

Q	In eingestellter Richtung vorwärts gehen.
A	Benutzen der "WARP TUBE".
O	Drehung gegen den Uhrzeigersinn.
P	Drehung im Uhrzeigersinn.
SPACE	Flächen wechseln/Beenden/Betreten eines Raumes.
ESC	Rückkehr zum Auswahlbildschirm
F10	Pause
F9	Hilfe — Taste (Cheat key) achten Sie auf Ihre Zeit.
ENTER	Boss — Taste

Die Q, A, O, P und Space Kontrollen werden durch den Joystick wieder rückgängig gemacht.

AMIGA und ATARI ST

Joy links	Drehung gegen den Uhrzeigersinn.
Joy rechts	Drehung im Uhrzeigersinn.
Joy oben	In eingestellter Richtung vorwärts gehen.
Joy unten	Benutzen der "WARP TUBE".
Feuer	Flächen wechseln/Beenden/Betreten eines Raumes.

Mit der linken Maustaste wählen Sie die Icons an.

Diese sind:	
Hilfe	Zeigt das komplette Bild
Pause	Pause
X2	Doppelter Bonus
X4	Vierfacher Bonus

WICHTIGE INFORMATION

PSYGNOSIS garantiert, daß das von Ihnen gekaufte Programm keinen "Virus" enthält.

Achten Sie daher darauf, daß Sie nicht selbst durch Unachtsamkeit einen "Virus" auf diese Diskette bringen, da dies stets zu Störungen im Programmablauf führen wird.

Sollte Never Mind auf Ihrem Computer nicht laufen, liegt dies entweder an Ihrer Hardware oder die Diskette ist defekt.

Überprüfen Sie in einem solchen Fall erst einmal, ob Sie alles sachgemäß angeschlossen haben, ob die jeweilige Ladeanweisung korrekt befolgt und der Ladevorgang in der richtigen Reihenfolge durchgeführt worden ist.

Wenn dies zutrifft und außerdem noch Ihre übrige Software problemlos läuft, wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie dieses Programm gekauft haben.

Bei Duplizier — und Fabrikationsfehlern wird Ihnen das Programm schnellstmöglichst umgetauscht.

CREDITS

Programming, Graphics and Music by M. C. Lothlorien Ltd.
Design and Lettering by Roger Dean
Cover Illustration by Ian Craig
This booklet conceived and published by
Partners in Publishing.