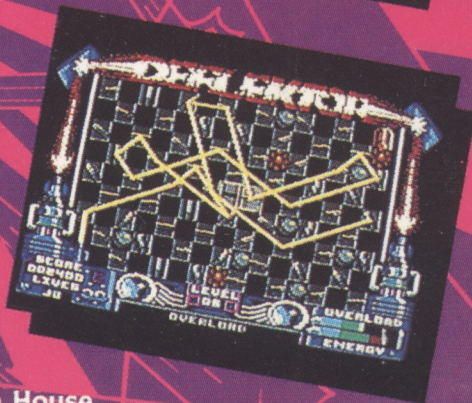
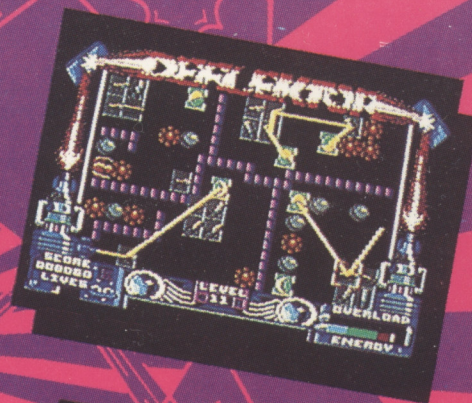


Deflektor

No Heroes. No Foes. Just skill and technology are all that's needed to complete the optical circuits of DEFLEKTOR.

DEFLEKTOR is an experience in laser logic. Guide your laser beam around each screen. Reflectors, refractors, mirrors, absorbers, polarisers and fibre optics are your basic apparatus. Your precise judgement of the angles and paths of your high intensity laser are the only means by which your beam can be directed towards the home receiver.

DEFLEKTOR is frustratingly compulsive, amazingly cunning; but above all it's unbelievably addictive.Probably the most challenging game you'll ever play.



Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

ANOTHER PRODUCT FROM



MADE IN ENGLAND

© 1987. All rights reserved. Unauthorised copying,
lending or resale by any means strictly prohibited.

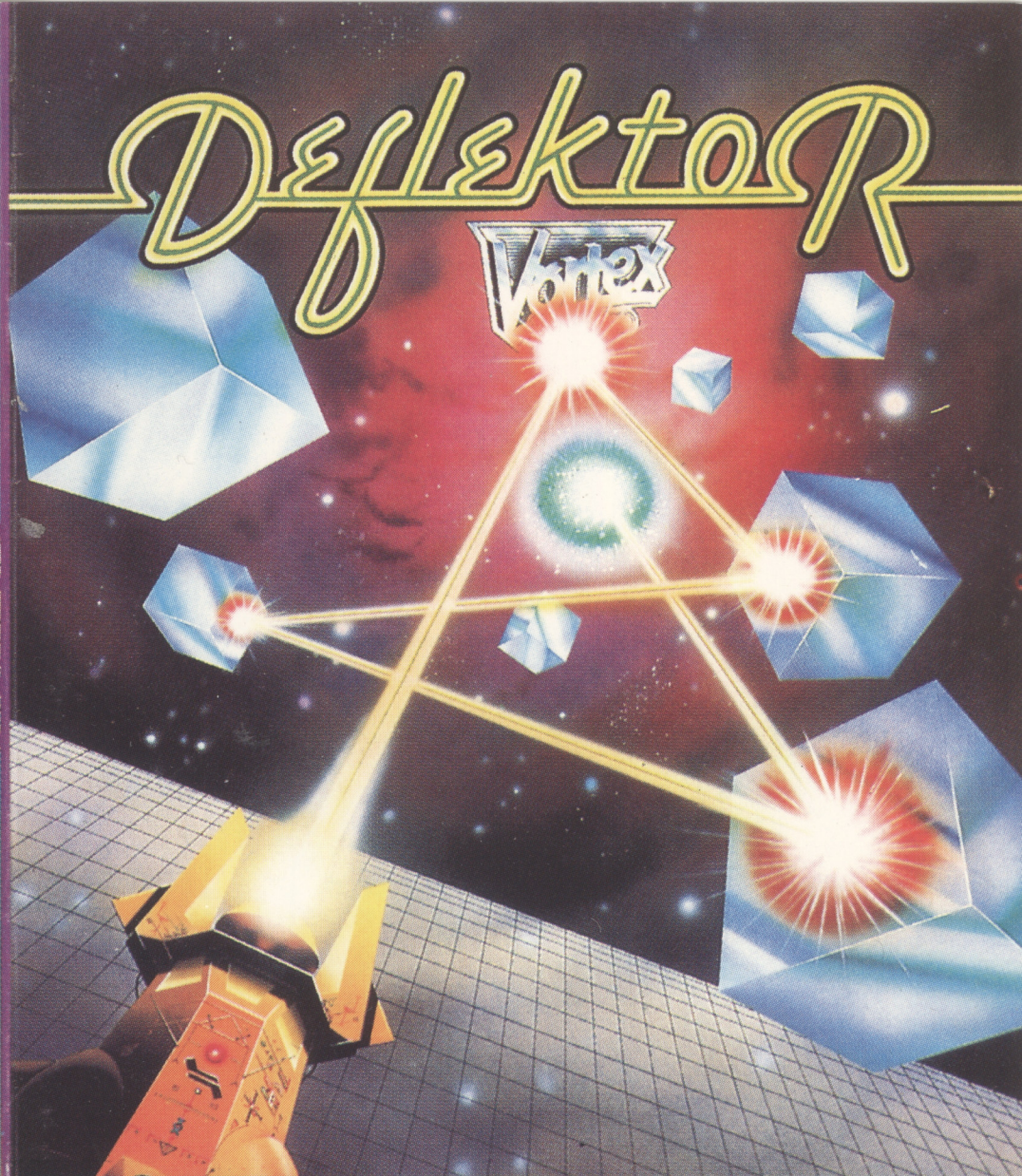
ENGLISH AND GERMAN INSTRUCTIONS INCLUDED

GREMLIN

DEFLEKTOR

GREMLIN

CBM 64/128



CBM 64/128

GREMLIN

CBM 64/128

DEFLEKTOR

DEFLEKTOR is an experience in laser logic. There are no heroes or foes, just an absorbing challenge in pure skill and technology.

The objective of DEFLEKTOR is to complete each optical circuit.

The laser produces a high intensity beam which must reach the receiver before the energy level is fully drained. This is achieved by reflecting, refracting and polarising the beam around the screen – obstacles in the beam's path can reflect, absorb or in the case of fibre optics, transfer the beam. You have the power to control the beam, but the route to the receiver is blocked until you have used your laser to destroy all the cells. However, care must be taken to avoid overloading your laser by either hitting the mines or reflecting your beam back along its own path.

But watch out! You are not alone. Beware of the Gremlins!!

CONTROLLING YOUR LASER BEAM:

The laser can be redirected by adjusting the angle of the mirrors. Auto-revolving mirrors will either stop or rotate faster depending on the direction you attempt to rotate them.

Other items cannot be controlled directly, but can be used to affect the beam in some way, either by reflecting it or redirecting it. In the case of fibre optics, a beam hitting a block, will be transferred to a matching block elsewhere on the screen.

OVERLOAD SITUATIONS:

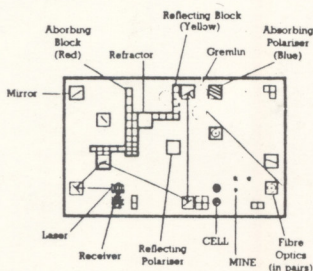
An overload of your laser can take place by:

1. **TOTAL REFLECTION:** The beam being reflected back along its own path, towards the laser and overheating it.
2. **OVER EXTENSION:** The beam length is too great, causing laser overload.
3. **MINE ALERT:** The laser beam has collided with a mine creating a power surge with rapid overload.

In all these situations, you should redirect the beam immediately and wait for the overload indicator to return to zero.

PRACTICE MODE:

Because of the extreme skill needed to master DEFLEKTOR, you may play three screens with a very slow energy drain and no risk of overload. Scores achieved in practice mode are not, of course, recorded.



This screenshot is taken from the Spectrum version. Graphics may vary slightly for the CBM 64/128, Amstrad and Atari ST versions.

CONTROLS

CBM 64/128

KEYBOARD

← – Cursor Up
↓ – Cursor Down
← – Cursor Left
→ – Cursor Right

RETURN & Z – Rotate Mirror anticlockwise.

RETURN & X – Rotate Mirror clockwise.

RETURN – Vapourise gremlin.

Q – Quit

JOYSTICK in Port 2

Position the cursor, then by holding down **FIRE** and moving left or right rotate the mirror. Pressing **FIRE** vapourises gremlins directly below the cursor.

DEFLEKTOR

Mit DEFLEKTOR erfahren Sie, was Laserlogik ist. Es gibt keine Helden und keine Feinde; es ist ganz einfach eine packende Herausforderung an Ihre Geschicklichkeit und Technik.

Das Ziel von DEFLEKTOR ist es, jeden optischen Rundgang abzuschließen. Der Laser produziert einen Strahl von hoher Intensität, der den Empfänger erreichen muß, bevor das Energieniveau vollständig herabgesunken ist. Dies wird durch das Reflektieren, Refraktieren und Polarisieren des Strahls auf dem Bildschirm erreicht. – Hindernisse auf dem Weg des Strahls können ihn reflektieren, absorbieren oder, im Falle der Fibre Optics, verlegen.

Sie haben die Macht, den Strahl zu kontrollieren, aber der Weg zum Empfänger ist solange blockiert, bis Sie Ihren Laser benutzt haben, um alle Zellen zu zerstören. Aber Sie müssen sehr vorsichtig sein, damit Sie Ihren Laser nicht überlasten: entweder durch das Treffen von Minen oder indem Sie Ihren Strahl entlang des eigenen Weges zurückreflektieren.

Aber passen Sie auf: Sie sind nicht allein. Nehmen Sie sich vor den Gremlins in Acht!

WIE SIE IHREN LASERSTRAHL KONTROLLIEREN

Der Laser kann umgelenkt werden, indem Sie die Winkel der Spiegel berichtigen. Selbstdrehende Spiegel werden entweder stoppen oder sich schneller drehen, das hängt von der Richtung ab, in die Sie versuchen, die Spiegel zu drehen.

Andere Dinge können nicht direkt kontrolliert werden, aber können benutzt werden, um auf den Strahl in irgendeiner Weise einzuwirken: entweder dadurch, daß Sie ihn reflektieren oder ihn umleiten. Im Fall der Fibre Optics wird ein Strahl, der einen Block trifft, zu einem entsprechenden Block woanders auf dem Bildschirm verlegt.

ÜBERLASTUNGSSITUATIONEN

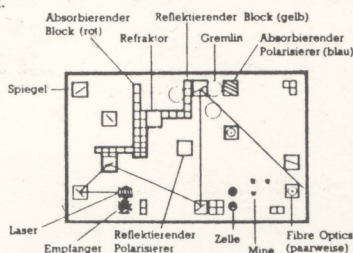
Eine Überlastung Ihres Lasers kann folgendermaßen entstehen:

1. **TOTALREFLEKTION:** Der Strahl wird entlang des eigenen Weges, auf den Laser zu, zurückreflektiert und überhitzt ihn.
2. **ZU GROBE AUSDEHNUNG:** Der Strahl ist zu lang und verursacht dadurch die Überlastung des Lasers.
3. **MINENALARM:** Der Laser ist auf eine Mine gestoßen, was eine Kraftanwendung und schnelle Überlastung hervorruft.

In all diesen Situationen sollten Sie den Strahl sofort umleiten und warten, bis die Überlastungsanzeige auf 0 zurückgeht.

ÜBUNGSMODUS

Weil äußerste Geschicklichkeit notwendig ist, um DEFLEKTOR zu spielen, sollten Sie 3 Bildschirme mit einem sehr langsamen Energierückgang spielen und keine Überlastung riskieren. Punkte, die Sie während eines Übungsdurchgangs erzielen, werden natürlich nicht verzeichnet.



Diese Bildschirmaufnahme ist der Spectrum-Version entnommen. Die Zeichnung wird geringfügig von den CBM 64/128, Amstrad und Atari ST Versionen abweichen.

KONTROLLEN

CBM 64/128

TASTATUR

← – Cursor hoch
↓ – Cursor runter

Z – Cursor links

X – Cursor rechts

RETURNTASTE & Z – Spiegel dreht sich gegen den Uhrzeigersinn.

RETURNTASTE & X – Spiegel dreht sich im Uhrzeigersinn.

RETURNTASTE – Gremlin verdunstet

Q – Aufhören

JOYSTICK an den Port 2

Bringen Sie den Cursor in Position, dann, wenn Sie den