#PDEV-PAL-1902

DeflektoR

Vortex

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

WARNING : PLEASE READ THE ENCLOSED CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET CARFULLY BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM OR GAME PAK.

DeflektoR

NOT LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAIMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.

Official Homebrew Seal

THIS SEAL IS YOUR INSURANCE THAT THIS HOMEBREW HAS BEEN DEVELOPED BY AN AMATEUR AND THAT IT COMPLIES WITH THE STANDARDS OF THIS TYPE OF DEVELOPMENT. IT MAY JUST ENSURE THAT IT WAS TESTED ON A SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM BUT, IT CAN NOT ENSURE YOU THAT THE GAME IS FREE OF BUGS.

INSTRUCTION BOOKLET

PREPARING FOR YOUR GAME 4

EXPERIENCE IN LASER LOGIC 5

STRATING TO PLAY 6

HOW TO PLAY 6

CHANGING CARDS 6

SCREEN INFORMATION 7

RULES 8

SPECIAL CASES 9

STRIP POCKER 10

PREPARING FOR YOUR GAME

1. Set up the Super Nintendo Entertainment System and plug in Controller 1.
2. With the power switch **OFF**, insert the Deflektor Game Pak into your system and press down firmly.
3. Turn on your TV or monitor, then turn the Super Nintendo Entertainment System power switch **ON**.
4. Press the **START** button on your Nintendo Controller to begin.

Important Note: If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF. Check to make sure the Game Pak is inserted correctly, and check all cables to make sure they are properly connected. Then try again (always turn the power switch OFF before inserting or removing the Game Pak.

DeflektoR

EXPERIENCE IN LASER LOGIC

Deflektor is an experience in laserlogic. 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 recflecting, refracting and polarising the beam around the screen.

Obstacles in the beam's path can reflect, absorb or in the case of fibre optics, transfert the beam. You have th epower 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!.

TAKE CONTROL !!!

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 someway, 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

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 someway, 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.

DeflektoR

PASSWORDS

Level 02 :	Level 17 :
Level 03 :	Level 18 :
Level 04 :	Level 19 :
Level 05 :	Level 20 :
Level 06 :	Level 21 :
Level 07 :	Level 22 :
Level 08 :	Level 23 :
Level 09 :	Level 24 :
Level 10 :	Level 25 :
Level 11 :	Level 26 :
Level 12 :	Level 27 :
Level 13 :	Level 28 :
Level 14 :	Level 29 :
Level 15 :	Level 30 :
Level 16 :	Level 31 :

PASSWORDS

Level 32 :

Level 33 :

Level 34 :

Level 35 :

Level 36 :

Level 37 :

Level 38 :

Level 39 :

Level 40 :

Level 41 :

Level 42 :

Level 43 :

Level 44 :

Level 45 :

Level 46 :

Level 47 :

Level 48 :

Level 49 :

Level 50 :

Level 51 :

Level 52 :

Level 53 :

Level 54 :

Level 55 :

Level 56 :

Level 57 :

Level 58 :

Level 59 :

Level 60 :

Level 60 :

Level 61 :

Level 62 :

DeflektoR

ZX Spectrum Version

Amiga Version

DeflektoR

Atari ST Version

C64 Version

DeflektoR

PC 98 Version

Sharp-X68000 Version

DeflektoR

Tape & disk support
Generation4 French Mag test

Test

DEFLEKTOR

GREMLIN env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Deflektor est un jeu de logique à travers plus de cent tableaux. Vous devez diriger un rayon laser entre sa source et un récepteur. Pour ceci vous contrôlez des déflecteurs, mais le chemin est plein d'embûches. Des obstacles fixes ou mobiles réfléchissent, ou absorbent le rayon. Des fibres optiques peuvent même transférer celui-ci. Vous devez détruire toutes les cellules, prendre soin de ne pas surcharger le laser, et l'amener vers le récepteur avant que votre énergie ne soit épuisée.

Voilà un soft original dont l'objet est facile à comprendre, et la manipulation simple. On se prend vite à ce jeu dans lequel nos meilleurs armes sont la logique et l'expérience. La difficulté est parfaitement étagée entre les tableaux, ce qui permet de progresser rapidement. La musique, du même style que celle de 3D Galax est superbe. Les graphismes sont variés, et très réussis, ce qui rend ce programme encore plus attrayant.

DEFLEKTOR Le 2e tableau.

Un bon point pour Déflektor, c'est déjà son originalité. A mi-chemin entre l'action et la stratégie, ce type de jeu ne court pas les rues, et c'est dommage, car dans le même esprit, on trouve des chefs-d'œuvres comme Tetris et Sentinel. En fait, contrairement aux apparences, Déflektor n'exige pas vraiment de la stratégie, mais plutôt beaucoup de méthode, de vivacité et de sang froid. Il faut explorer au plus vite le tableau, et quand le terrain est déblayé, s'occuper des problèmes particuliers. Un regret : pourquoi l'auteur n'a-t-il pas proposé un système de codes (comme dans Sentinel), ce qui aurait évité de refaire toujours les premiers niveaux ?

DEFLEKTOR Trouvez la bonne jonction.

PRESENTATION 85%
Présentation simple et propre avec une documentation française.

GRAPHISME 85%
Les graphismes ne sont pas fabuleux, mais les couleurs sont bien choisies.

ANIMATION 85%
Moyenne.

SON 75%
La musique est dans le style Gremlins, et c'est toujours aussi sympathique.

INTERET 85%
Très sympa à jouer, et vraiment original.

NOTE GLOBALE 89%
On aimerait que tous les jeux aient au moins la valeur ludique de celui-ci.

EN QUATRE NUMEROS, TOUS LES JEUX DU ST, DE L'AMIGA ET DES CONSOLES SEGA ET NINTENDO ONT ETE TESTES PAR NOS SPECIALISTES. UN SEUL NUMERO DE GENERATION 4 VOUS MANQUE, ET LE MONDE BASCULE! COMPLETEZ VOTRE COLLECTION EN COMMANDANT NOS ANCIENS NUMEROS.

ORIGINAL AUTHOR

Costa Panayi, born October 11, 1957, is a programmer who has worked on several ZX Spectrum, Amstrad CPC and Commodore 64 titles.

He studied engineering at the University of Salford.

In 1982, he studied Sinclair BASIC and subsequently formed his company Vortex Software along with Luke Andrews and Mark Haigh-Hutchinson. They wrote a variety of games, including Gunlaw, the Android series, and Tornado Low Level for the ZX Spectrum.

His games achieved critical success; Tornado Low Level and Highway Encounter appearing in the "Your Sinclair official top 100", for example, and in them he developed original 3D interfaces.

In 1995, he was working as a design consultant for Fisher Price.

NOTES

Original game is copyright Gremlin Gaphics 1987.
Amiga version made by Vortex Software.
2019 remake by Alekmaul (http://www.portabledev.com) based on Foxy' works.

#PDEV-PAL-1902

PRINT IN FRANCE