

Endorfun™



Endorfun™

W1

onesong

INSTRUCTION MANUAL





EPILEPSY WARNING

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

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing 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 at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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 lorsqu'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 un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen-oder



Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Video-spiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.



Play more, feel better.



Endorfun



Endorfun™

Play more, feel better

onesong partners, inc. is composed of artists from a wide range of disciplines: designers, composers, musicians, computer programmers, graphic artists, writers and entrepreneurs.

We are dedicated to the creation of powerful and beautiful life-enhancing, life-affirming products including: multimedia CD-ROMs, video games, music CDs, books, film, live entertainment and events.

Every onesong entertainment product is intended to uplift the heart and mind of its user. The mission of onesong partners, inc. is to benefit humanity with each of our products and to demonstrate that consciousness and good will are, in every way, the most profitable business practices.

onesong partners, inc. was founded in 1994 by Michael Jai Feinberg, Noah Clemence Zim, Onye Onyemaechi and Paul Coleman.

©1995 onesong partners, inc.

Published by Time Warner Interactive, No2 Carriage Row, Eversholt Street, London NW1 1BU.
International rights secured. Not for broadcast transmission. All rights reserved. Do not duplicate.
Not available for separate rental.

Endorfun is a trademark of onesong partners, inc.

Endorfun™

Play more, feel better.



Endorfun™

Play more, feel better

English 3

Français 15

Deutsch 26

Italiano 37

Español 47

Endorfun™



Play more, feel better.



Endorfun



Contents

Installing Endorfun

Before You Proceed.....	4
If You Don't Read Manuals.....	4
System Requirements	4
Installing the Game.....	4

Playing Endorfun

Beginning an Experience	5
The Endgame	5
The Game Pieces	6
The Status Bars.....	7
The Gambits	7
How to Pause/Resume an Experience	8
Optimizing Performance	8
Uninstalling Endorfun.....	8
The Philosophy of Endorfun	9

Commands

Game Menu Commands	12
Options Menu Commands.....	12

Credits

onesong partners, inc.	14
Time Warner Interactive	14



Installing Endorfun

Before You Proceed

Please check your Endorfun CD-ROM for a READ ME file which contains late breaking information about Endorfun. Insert into the CD-ROM drive and double-click on the READ ME file or open it from within any word processor.

If You Don't Read Manuals...

If you are using Windows™ or Macintosh® System 7.5 or above, you'll find a help file in Endorfun that contains most of the information in this manual. Under System 7.5, look in the Apple Guide (?) menu. *Note: You must have the Apple Guide extension installed in your System Folder. Under Windows, look in the Help menu.*

System Requirements

• Macintosh Users:

Recommended minimum system requirement for playing Endorfun is a 33 Mhz, 68030 Macintosh with a double-speed CD-ROM drive, 8 MB of random access memory and System 7.1 or higher. Recommended system: 33 Mhz, 68040 Macintosh.

• Windows Users:

Recommended minimum system requirement for playing Endorfun is a 66 Mhz, 486 PC with a double-speed CD-ROM drive, Windows95 or Windows 3.1, and 8 MB of random access memory. Endorfun can play on less powerful PCs, but you'll likely see some degradation in performance. See Optimizing Performance for more details.

Installing the Game

Endorfun plays almost entirely from the CD-ROM. The files installed on your hard drive are only those necessary to launch the program, save the scoreboards, and save games. Installation will take only a few seconds.

To install Endorfun:

• Macintosh Users:

Endorfun plays entirely from the CD-ROM. To play Endorfun: insert the CD-ROM, double-click on the CD-ROM icon, then double-click on the Endorfun game icon.

• Windows Users:

1. Start Windows.
2. Place the Endorfun CD in your CD-ROM drive.
3. Windows 3.1: At the Program Manager, from the File menu, choose Run...
Windows95: Click the Start button in the Taskbar and choose Run...
4. In the Run dialog, type the command:
[drive]:setup where [drive] is the letter designation of your CD-ROM drive.
For example, if your CD-ROM drive is drive D: you would type:
D:setup
Click OK in the Run dialog and follow the on-screen prompts to complete the setup process.

Playing Endorfun

Endorfun is a game of colour and music, rhythms and patterns. It is also a game of speed, patience and strategy. In less time than you might initially imagine, playing Endorfun will become virtually instinctive.

The main character in Endorfun is the Light Body cube, which you, the player, control and navigate with your mouse or keyboard over the Unified Field (the board composed of squares).

The Light Body cube has a different colour on each of its six sides. The most basic skill required to play Endorfun successfully is the ability to move the Light Body cube to any square on the Unified Field and have the colour of your choosing on the top of the cube.



Endorfun



Play more, feel better.



The pieces of the game known as Blocks and Life Force appear on the Unified Field in the same six colours that are on the sides of the Light Body cube. You can only land on these pieces with the Light Body cube if the colour on the top side of the cube is the same as the colour of the piece. When you land on a Life Force square or Block and move off that square, it will be empty because you have successfully merged with – and thereby absorbed or removed – the piece occupying that square.

Blocks come in two varieties: Simple Blocks and Bonus Blocks. There are three types of Bonus Blocks: Multipliers, Timers and Globals. Don't let the Blocks trap you; merge with them to clear the way, to gain more time, or to earn more points.

Absorb the Life Force, Remove the Blocks.

Practice moving the Light Body cube until you can easily manoeuvre it into any position. You'll find some of the basic moves, or gambits, listed later in this document.

You can move the Light Body cube with either the mouse or the cursor (arrow) keys on the keyboard. Try both to see which you prefer. If you want to reassign the keyboard keys, see the Set Keyboard Control option in the Options menu.

Beginning an Experience

To begin a new game experience:

1. From the Game menu, choose Select New Game.
2. Choose an experience from the Select Game Experience dialog.

The radio buttons on the left side of the dialog let you filter the list of games according to the type of experience. There are three distinctive types of game experiences in Endorfun. All of the experiences use the same basic game pieces, but the specific game objectives are different.

Quickening experiences challenge you to complete the game as quickly as possible by capturing Life Force. Your goal is to score the fastest time. Speed and precision are everything.

Longevity experiences challenge you to play for as long as you can. You want to achieve the longest time. You'll need to complete each level before the Unified Field fills up or the Timer runs down.

Abundance experiences challenge you to score as many points as you can within the time allowed. In many of these experiences, you'll have a lot of mobility in the Unified Field, but the Timer will force you to move from level to level. In others you'll need to pay attention to how quickly the Unified Field is filling with Blocking Squares. You'll want to move on to the next level before you're blocked in, no matter how much time is left on the Timer.

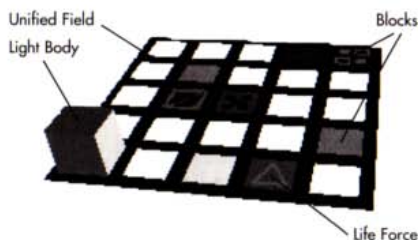
Game Experience names in the dialog are colour coded to indicate their approximate difficulty level.

The Endgame

An Endorfun game experience can end one of three ways:

- You win the game! In which case you are rewarded with a special "win screen" which lauds your accomplishment.
- You lose the game because the Light Body cube became trapped by blocks. A moment after the Light Body becomes trapped, the Unified Field rapidly fills with blocks and you see a "lose screen," which presents you with a positive message. You then click the left mouse button and see the "Quick Play" buttons and menu bar. Play again!
- You lose the game because the Timer ran out of time. The Unified Field fills with blocks and you see a "lose screen" with a positive message. You then click the left mouse button and see the "Quick Play" buttons and menu bar. Play again!

The Game Pieces



Light Body (cube)

The cube shaped Light Body represents the player, seeking Life Force, on the Unified Field. You move the Light Body by moving the mouse or by pressing the cursor (arrow) keys.

Unified Field

The playing field over which the Light Body cube seeks Life Force. The Unified Field is an ever changing mosaic of squares (sometimes transparent, other times opaque) that usually transforms its basic shape and point of view whenever the player transcends to a new level.

Life Force

The pulsing squares on the Unified Field are the Life Force the Light Body seeks. The majority of the time there are several Life Force squares per level, but there is only one Life Force square on the Unified Field at a time. Each time the Light Body cube merges with a Life Force square another Life Force appears on the Unified Field. When the final Life Force on a level is absorbed, the Light Body transcends to the next level. The Light Body merges with Life Force by landing on it with the same colour that is on the square on the top-facing side of the cube.

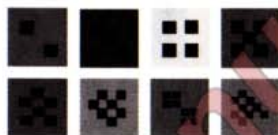
Blocks

All of the coloured squares on the Unified Field that are not Life Force are Blocks. There are two basic types of Blocks: Simple Blocks and Bonus Blocks. The Light Body cube merges with either type of block by landing on top of it with the same colour as the square showing on the top-facing side of the cube.

Simple Blocks

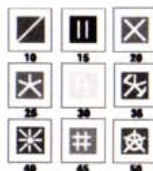
The solid coloured squares on the Unified Field. In Abundance game experiences, these blocks have a point value. Otherwise, they merely block the way to Life Force.

Multiplier Blocks



In Quickening and Longevity games, Multiplier Blocks temporarily block the way to Life Force. In Abundance games, they give a multiple of the number of points assigned to the Simple Blocks. The number of spots on the Multiplier Blocks indicate the multiplier, so you can quickly see the relative value of the block. For example, if a Simple Block is worth 100 points, a Multiplier Block with five spots on it will be worth 500 points (100×5).

Timer Blocks



Put time back on the Timer (in the Status Bar) so you can stay on the level longer. Or, they slow down the rate at which blocks are added to the Unified Field. The number of sections on the Timer Blocks give a hint as to how much time they may be worth. Each section is worth 5 seconds, so the blocks are worth between 10 and 50 seconds of time. You don't receive points for merging with Timer Blocks.

Global Blocks

Remove all of the squares that are the same colour as the Global Block, including Multiplier and Timer Blocks. When you merge with a Global, you receive the points for all of the



Endorfun



Play more, feel better.





Simple, Multiplier, and Global Blocks that are removed from the Unified Field. BUT, you don't receive the time from Timer Blocks. So, if you need to get some time back, merge with the available Timer Blocks before you merge with the Global Blocks.



The Status Bars

The Status Bar at the top of the game window displays valuable information while you are playing Endorfun. There are actually three slightly different Status Bars, and which one you see depends on the type of game experience you've selected.



All of the Status Bars show:

- The name of the current game;
- The number of Life Force squares remaining in the current level;
- The Level number;
- The Timer, which shows the maximum time you can spend on a level before you must transcend to the next level or lose the game. The Timer area of the status bar will blink when there are less than 30 seconds remaining in a Level.

Quickening Status Bars also show:

- The number of Levels in the game experience;
- The Elapsed Time (how long you've been playing the game experience).

If a game Level has a Challenge Level associated with it, the Timer area of the Status Bar will show an asterisk (*) beside Timer.

Longevity Status Bars also show:

- The Elapsed Time (how long you've been playing the game experience).

Abundance Status Bars also show:

- The number of Levels in the game experience;
- The current score.

If a game Level has a Bonus Level associated with it, the Score area of the Status Bar will show an asterisk (*) beside Score. When you've achieved the score required to earn the Bonus Level, the Score area reverses (highlights).

The Gambits

This section explains some of the basic manoeuvres the Light Body cube can use to merge with a square on the Unified Field. This is not a complete list, but it's a good place to start toward mastering Endorfun. (Each gambit here is described as a manoeuvre toward merging with a coloured square, but try to think of them as a method of moving onto any square). As you master Endorfun, you'll find that you use these gambits and others in many combinations.

The U



Any time the Light Body cube is beside a square with the same colour on the top face, you can merge with the square by moving in a U shape in either direction around the square. This gambit is perhaps the most basic, and is often used in combinations with itself and other gambits to merge with squares.

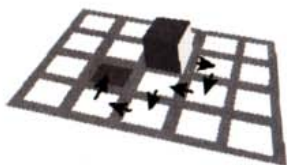
The Fence



The Fence is a logical extension of the U. Any time your Light Body cube is on a straight line with a square with the same colour on its top face, you can merge with the square by tipping

the Light Body one square off the line, rolling it to beside the square and tipping it back up onto the square.

The Double-U



Another extension of the U is the Double-U. Any time the Light Body is catty-corner with a square and the same colour is on the top face, you can merge by performing two U gambits in succession. The first U puts the Light Body beside the square and the second U merges the two.

The 3-Space



Perhaps the most obvious gambit but the one least used by beginning players. You'll need this one to become a master at merging in tight spaces. Any time the Light Body cube and a square are separated by three squares in a straight line, and the Light Body has the same colour on its top-facing side, moving directly toward the square will result in a merge.

The L



Anytime the Light Body cube is diagonal to a coloured square that is the same colour as its top-facing side, and the two are separated by

one square, the two will merge if you roll the Light Body two squares to one side and then toward the coloured square.

How to Pause/Resume an Experience

To pause a game:

- Click the left mouse button.

To resume a paused game:

- Press Enter or Return on the keyboard.
- Click the left mouse button with the cursor inside the game window.
- Choose Resume from the Game Menu.

Optimizing Performance

If Endorfun appears to play sluggishly on your computer you might try the following:

- Turn off the texture on the Light Body cube. (From the Options menu, choose Display and then choose Textured Cube.)
- Reduce the size of the game window.

Also, while it will not speed overall performance, if you are playing Endorfun with a mouse, we recommend that you ensure that its mechanism is clean. Being able to smoothly and predictably roll the Light Body is a critical factor in advanced game play.

When you change the window size, the Status Bar will reconfigure itself to fit as best it can. In some cases, it will drop the name of the game experience from the display. In other cases, it will become a two-line Status Bar. In extreme cases, where the window is very small, the Status Bar will not be displayed at all.

Uninstalling Endorfun

• Macintosh Users:

Since Endorfun plays entirely from the CD-ROM, you need only delete the Endorfun Preferences Folder inside your System Folder. You may also want to delete any saved games from your hard drive.



Endorfun



Play more, feel better.



• Windows Users:

To uninstall Endorfun from your hard drive and Windows setup, do the following:

Windows 3.1:

1. From the Program Manager, delete the Endorfun Program Group and its contents.
2. From the File Manager, delete the Endorfun directory and all of its contents.

The files in this directory are the high scores and best times tables and any saved games.

If you chose the "Quick Install" option, the Endorfun directory is named "Endorfun" and is in your Windows directory. If you used a custom install, the directory may be named something different or be in another location.

3. Delete the ENDORFUN.INI file from the Windows directory.

Windows95:

1. From the Start Menu, choose Settings and then Control Panels.
2. Double-click on the Add/Remove Programs icon to run the Install/Uninstall utility.
3. At the Install/Uninstall Tab of the Add/Remove Programs Properties window, select Endorfun in the list of software that can be automatically removed.
4. Click the Add/Remove button
5. If you've been recording your High Scores and Best Times or have saved games in progress, one more step is required to completely remove Endorfun. From the Windows Explorer, delete the onesong folder and all of its contents. If you chose the "Quick Install" option, the onesong folder is named "onesong" and is in your Program Files folder. If you used a custom install, the folder may have a different name or be in another location.

The Philosophy of Endorfun

Our intention was to create more than a game, more than a diversion.

We wanted Endorfun to be beautiful, uplifting, and inspiring, to enrich your consciousness, to open your heart, to touch your soul.

And to be fun.

We hope we have succeeded.

We make this offering to you in the spirit of: Peace to all the Sisters and Brothers; Love to all the Mothers and Fathers; Light to all the Daughters and Sons; Freedom to all the Friends and Lovers; Joy and Abundance to the World; Utmost Gratitude to the Life Force.

One Love. One Tribe. One World

We wish you the best. We have given you ours. onesong!

Subliminal Messages in Endorfun

The music in Endorfun contains subliminal messages designed to help you feel good about yourself and the world around you. They are designed to enhance your state of well-being and personal ability. At the end of each game, whether you win or lose, a positive message appears on the screen to reinforce positive thoughts. Below is a list of the subliminal messages contained in Endorfun. We hope that you will approve of, enjoy, and benefit from these messages.

Endorfun



I am safe
 My heart is filled with joy
 I am loved
 I am healthy
 I am strong
 I can do anything
 I am powerful
 Riches flow into my life
 I am in control
 My life is full of meaning and pleasure
 I feel joyful now
 My body heals itself
 I know what I want
 I am free of dependency
 I am a winner
 Riches flow into my life
 I am in harmony
 I am at peace
 I am strong and secure
 I create the life that I want
 I feel joyful now
 I am beautiful
 I achieve my highest goals
 I am divinely guided
 Rivers of riches are flowing to me
 I create my own reality
 I create what I want
 I want joy and expansion
 I create joyous relationships
 I create joyous abundance
 I create joyous health
 I create joyous safety
 I create joyous love
 I create joyous fun
 I create joyous comfort
 I create joyous work
 I create joyous thoughts
 I create joyous creation
 I create joyous life
 I use my power wisely and well
 I do what feels right
 I have everything I truly want
 In my own way I am a genius
 I love myself
 I receive everything I need
 I am unique and special



Endorfun





Endorfun



Today I expect the best
All is well
What I desire is already mine
I create miracles
I trust in myself
Money is flowing abundantly into my life
I deserve the very best in life
I am a beautiful perfect spirit
I am the master of my life
I am now attracting everything I need
I expect pleasure and satisfaction
I choose life
It is safe for me to be powerful
I forgive myself completely
There is enough of everything for everybody
I love life
I am a wonderful person
I am now in perfect health
I honour my self
My life is unlimited
I am naturally enlightened
I am the master of my life
I love doing my work
It's OK for me to have everything I want
I am relaxed and centred
Abundance is my true state of being
I am now prosperous and happy
I am rich, well, and happy
I am beautiful and lovable
I am talented, intelligent and creative
I deserve the very best in life
I love the world and the world loves me
I don't have to try to please anyone else
I am free and healthy
I love myself completely as I am
I am glad I was born
I love being alive
I love myself
I am good and I do good things
The world is a beautiful place to be
I love it the way it is
I love myself the way I am
There is no opposition
It is easy to control my existence
I forgive myself
I intend joyous survival
I am free

Play more, feel better.



Note: If you prefer to play Endorfun without the benefit of the subliminal messages, you can turn them off by playing the game with sound effects or no sound instead of with music. To do this, open the Options menu and choose the Sound option. Then choose your preferred setting from the submenu.

Commands

Game Menu Commands

Select New Game...

Opens the Select Game Experience dialog where you can choose a new game experience.

The radio buttons on the left side of the dialog let you view the list of games according to the type of experience. The three types of game experience are Quickening, Longevity, and Abundance. For a complete explanation of game experiences, please see page 5.

Replay Game

Restarts the currently selected game experience.

Resume Game

Restarts a paused game. You can also restart a paused game by pressing Enter or Return, or by clicking the left mouse button with the cursor in the game window.

Save Game

Saves the current game. If you haven't yet saved the game using Save Game As, this option is dimmed in the menu.

Save Game As...

Displays the Save Game dialog where you can save the current game under a new file name.

Play Saved Game...

Displays the Open Game dialog where you can open a saved game.

Exit

Exits Endorfun.

Options Menu Commands

Sound

Lets you choose whether the game experiences play with music, sound effects, or no sound.

Display

Lets you choose whether the background images animate and whether the Light Body cube is shown with a texture. Background Animation is a purely aesthetic option, though it was also an intended part of Endorfun's dynamism. Turning off the texture on the Light Body cube may improve the performance of the game on slower computers.

Show Game Status

Lets you choose whether the Game Status Bar is displayed at the top of the game window during play. The default is to show the status, since it provides valuable information for completing the experiences successfully.

Note: if the game window has been re-sized to be very small, the Status Bar will not be displayed.

Save Game Alert

Lets you turn off the alert box that appears each time you abort play before a game experience has ended. This option is checked on by default. If you don't expect to save your games, you may want to turn this option off.

Quick Play Buttons

Lets you turn off the buttons that appear near the bottom of the game window with the Replay Game and Select New Game options. This option is turned on by default, since the buttons provide a quick way to play again without going to the menu.

Note: you can also replay, select a new game, or play a saved game by pressing r, n or p on the keyboard respectively when the menu bar is shown at the top of the game window.



Endorfun





Show Best Times...

Displays the Best Times board. In this dialog you can view the best times for any saved Quickening and Longevity games. The title bar of the dialog will indicate whether the game selected is a Longevity or Quickening game. Times are not displayed for uncompleted Quickening games.

Show High Scores...

Displays the High Scores board for Abundance game experiences. In this dialog you can view the high scores for any games that have high scores recorded. The board shows both the score and highest level achieved.

Set Mouse Sensitivity

Displays a dialog for adjusting the sensitivity of the Light Body cube to movement of the mouse.

Note: Some game experiences are designed with a Light Body cube that rolls very quickly or very slowly. We suggest that you not attempt to compensate for this by adjusting the Mouse Sensitivity, since the speed of Light Body movement and mouse sensitivity are not directly related.

Also, while it will not speed overall performance, if you are playing Endorfun with a mouse, we recommend that you ensure that its mechanism is clean. Being able to smoothly and predictably roll the Light Body is a critical factor in advanced game play.

Set Keyboard Control

Displays a dialog for setting which keys on the keyboard move the Light Body cube.

To change the settings, click on the drop-down lists for each of the directions of movement and select the key assignment you want.

• Windows Users:

When a drop-down list is active, you can go to an alpha-numeric key by pressing that key on the keyboard. For example, if you want the letter "E" assigned as the key to move the cube up, you could click on the "Cube Up" drop-down list to activate it, press "e" on the keyboard (e will appear as the highlighted item in the list), and then click on "e" in the list to select it.

Note: the cursor (arrow) keys, which are the default setting, are listed in the drop-down lists as Left, Right, Up, and Down. You will find these and the keys Home, End, Page Up, and Page Down, at the bottom of the lists. You cannot reach these key assignments by pressing them on the keyboard, because they are used by the dialog to navigate the drop-down lists when they are active.

Endorfun



Credits

onesong partners, inc.

Designer and Producer:	Michael Jai Feinberg
Software Design and Programming:	Greg Hospelhorn
Computer Art:	Robert Charles Dotinga
Music and Rhythms:	Onye Onyemaechi and "The O Band" featuring: Paul Sihon – guitar, tabla, synth and bass; Sid the Kid – sax, clarinet and flute; Kendrick Freeman – congas, djembe and shaker; Alice Johnson – vocal; Mark Moran – d'jeridu, gongs and chimes
Additional Recording:	Frank Martin, Jamie Brewer, Manas Itiene, Yoshitaka Kanehara, Joey Borrero
Graphics Technology:	Cinematronics/Michael Sandige and David Stafford with Kevin Gliner
Sound Engineering:	Paul White/Transformations
Narration:	Blair Hardman, Linda Weber
Associate Producer/Designer:	Hal Jordy III
Design Associate:	Noah Clemence Zim
Executive Producers:	Michael Jai Feinberg and Noah Clemence Zim
Special Thanks to:	DigiDesign, Crystal River Engineering, Cutting Edge Audio Group, Stephen Friedman, Jeff Braun, Jerry and Esther Hicks and Abraham.

Time Warner Interactive

Vice President of Production:	David Riordan
Vice President of Marketing:	Ralph V. Giuffrè
Director of Development:	Lena Marie Pousette
Marketing Manager:	Charlene Steele
Creative Services and Manual:	George Plumb
Additional Art:	Elaine Alderette, Kevin Tudish
Testing:	Allen Austin, Darrell Evers, Kenny Kinser, Brent Meisenheimer, Edmund Miya, Eric Van Beek

Customer Software Support

UK - For verbal assistance please call our Customer Services Department on 0171-391 4323 between 10.30-12.00 noon and 2.30-5.00pm Monday to Friday.

Australia - 1 900 957 665 IT-M calls charged at 95c per minute. A higher rate applies from public and mobile phones

Warranty

Time Warner Interactive warrants to the original purchaser of this computer software product that the media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of 90 days after the date of original purchase ('the Warranty Period'). During the Warranty Period defective media will be replaced free of charge if the original product is returned to the Retail outlet where originally purchased, with dated proof of purchase. This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights. This warranty does not apply to the software programs themselves which are provided "as is", nor does it apply to media which may have been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.



Play more, feel better.



Enderfun



Table des matières

Installation d'Endorfun

Avant d'aller plus loin.....	16
Si vous ne lisez pas les manuels.....	16
Configuration requise	16
Installation du jeu	16

Pour jouer à Endorfun

Pour commencer une expérience	17
La fin de partie.....	17
Les pièces du jeu	18
Les barres de position	19
Les gambits	20
Comment interrompre/reprendre une expérience	21
Optimisation de la performance	21
Désinstallation d'Endorfun.....	21
La philosophie d'Endorfun.....	22

Commandes

Commandes du menu du jeu.....	22
Commandes du menu des options	23

Crédits

onesong partners, inc.	25
Time Warner Interactive	25

onesong partners, inc. se compose d'artistes représentant plusieurs disciplines: créateurs, compositeurs, musiciens, programmeurs informatiques, graphistes, auteurs et entrepreneurs.

Nous nous consacrons à la création de produits beaux et puissants, qui améliorent la vie:

CD-ROM multimédia, jeux vidéo, CD musicaux, livres, films et spectacles "live".

Chaque produit onesong a pour but d'élever le cœur et l'esprit de son utilisateur.

La mission de onesong partners, inc. est de faire du bien à l'humanité avec chacun de ses produits et de démontrer que la sensibilité et la bonne volonté sont, dans tous les sens, les pratiques commerciales les plus rentables.

onesong partners, inc. a été fondée en 1994 par Michael Jai Feinberg, Noah Clemence Zim, Onye Onyemaechi et Paul Coleman.

©1995 onesong partners, inc.

Publié par Time Warner Interactive, No2 Carriage Row, Eversholt Street, London NW1 1BU.

Droits internationaux protégés. Transmission télévisée et radiodiffusion interdites. Tous droits réservés.

Reproduction interdite. Ne peut être loué séparément.

Endorfun est une marque déposée de onesong partners, inc.

**Plus vous jouerez,
mieux vous vous sentirez.**



Installation d'Endorfun

Avant d'aller plus loin

Lisez le fichier READ ME de votre CD-ROM Endorfun pour prendre connaissance des toutes dernières informations concernant Endorfun. Insérez le disque dans votre lecteur CD-ROM et cliquez deux fois sur le fichier READ ME ou ouvrez-le à partir de n'importe quel traitement de texte.

Si vous ne lisez pas les manuels

Si vous utilisez Windows™ ou Macintosh® System 7.5 ou supérieur, vous trouverez un fichier d'aide dans Endorfun. Il contient la plus grande partie des informations de ce manuel. Si vous utilisez le système 7.5, consultez le menu Guide Apple (?). Nota: vous devez avoir une extension Guide Apple installée dans votre Dossier Système. Si vous utilisez Windows, consultez le menu d'aide.

Configuration

• Utilisateurs de Macintosh:

La configuration minimum recommandée pour jouer à Endorfun est un Macintosh 68030, cadencé à 33 Mhz avec lecteur CD-ROM double vitesse, 8 Mo de mémoire vive et le système 7.1 ou supérieur. Système recommandé: Macintosh 68040, 33Mhz.

• Utilisateurs de Windows:

La configuration minimum recommandée pour jouer à Endorfun est un PC 486, cadencé à 66Mhz avec lecteur CD-ROM double vitesse, Windows95 ou Windows 3.1 et 8 Mo de mémoire vive. Endorfun peut être utilisé sur des PC moins puissants mais la performance ne sera pas aussi bonne. Consultez la section Optimisation de la Performance pour en savoir plus.

Installation du jeu

Endorfun se joue presque entièrement à partir du CD-ROM. Les fichiers installés sur votre

disque dur ne sont que les fichiers nécessaires pour lancer le programme, sauvegarder les tableaux de score et sauvegarder les parties. L'installation ne prend que quelques secondes.

Pour installer Endorfun:

• Utilisateurs de Macintosh:

Endorfun se joue presque entièrement à partir du CD-ROM. Pour jouer: insérez le CD-ROM, cliquez deux fois sur l'icône CD-ROM puis sur l'icône du jeu Endorfun.

• Utilisateurs de Windows:

1. Lancez Windows.
2. Placez le CD Endorfun dans votre lecteur CD-ROM.
3. Windows 3.1: Au gestionnaire de programme, menu Fichier, choisissez Exécuter...
Windows95: Cliquez sur le bouton Start de la barre des tâches et choisissez Exécuter...
4. Au dialogue d'exécution, tapez la commande: [unité]:setup [unité] étant la lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM.

Par exemple, si votre lecteur CD-ROM est l'unité D:, vous tapez:

D:setup

Cliquez sur le bouton OK du dialogue d'exécution et suivez les indications à l'écran pour terminer le processus d'installation.

Pour jouer à Endorfun

Endorfun est un jeu de couleurs et de musique, de rythmes et de motifs. Endorfun est aussi un jeu de vitesse, de patience et de stratégie. En moins de temps que vous ne pouvez l'imaginer au départ, vous jouerez à Endorfun presque instinctivement.

Le personnage principal d'Endorfun est le cube du "Corps Lumineux" que vous, le joueur, contrôlez et dirigez avec votre souris ou votre clavier sur le "Champ Unifié" (le carré composé de cases).



Endorfun



**Plus vous jouerez,
mieux vous vous sentirez.**



Chaque face du cube du "Corps Lumineux" est d'une couleur différente. Pour bien jouer à Endorfun, vous devez surtout savoir comment déplacer le cube du Corps Lumineux sur n'importe quelle case du Champ Unifié et faire en sorte que la face supérieure du cube soit de la couleur de votre choix.

Les pièces du jeu, connues sous le nom de Blocs et Force de Vie, apparaissent sur le Champ Unifié et ont les six mêmes couleurs que les faces du cube du Corps Lumineux. Vous ne pouvez vous poser sur ces pièces que si la couleur de la face supérieure du cube du Corps Lumineux est la même que celle de la pièce. Quand vous quitterez une case de Force de Vie ou un Bloc sur laquelle vous êtes posé, la case redeviendra vide car vous aurez réussi à vous unir à la pièce qui occupait la case (et donc à l'absorber ou à l'enlever).

Il y a deux sortes de Blocs: les Blocs Simples et les Blocs Bonus. Il y a trois types de Blocs Bonus: les Multiplicateurs, les Chronomètres et les Globaux. Ne vous laissez pas piéger par les Blocs. Unissez-vous à eux pour dégager la voie, pour gagner plus de temps ou pour marquer plus de points.

Absorbez la Force de Vie, Enlevez les Blocs Entraînez-vous à déplacer le cube du Corps Lumineux jusqu'à ce que vous soyez capable de lui faire atteindre n'importe quelle position. Vous trouverez une liste des mouvements de base, ou gambits, plus loin dans ce document.

Vous pouvez déplacer le cube avec la souris ou les touches fléchées du clavier. Essayez les deux méthodes pour voir celle que vous préférez. Si vous voulez réassigner les touches du clavier, consultez l'option Set Keyboard Control (Réglage des Commandes Clavier) au menu Options.

Pour commencer une expérience

Pour commencer une nouvelle expérience de jeu:

1. Au menu "Game" (Jeu), choisissez "Select New Game" (Sélectionner Nouveau Jeu).

2. Choisissez une expérience au dialogue "Select Game Experience" (Sélectionner Expérience de Jeu).

Les boutons de radio à gauche du dialogue vous permettent de filtrer la liste des jeux en fonction du type d'expérience. Il y a trois types d'expérience de jeu dans Endorfun. Toutes les expériences utilisent les mêmes pièces de jeu. Ce sont les objectifs de jeu qui changent d'un type d'expérience à l'autre.

Dans les expériences d'accélération, vous lancez le défi de terminer aussi vite que possible en capturant la Force de Vie. Votre but est de faire le temps le plus rapide. La vitesse et la précision sont de la plus haute importance.

Dans les expériences de longévité, vous devez jouer aussi longtemps que possible. Vous devez réaliser le temps le plus long. Il vous faudra terminer chaque niveau avant que le Champ Unifié ne soit rempli ou que le Chronomètre ne s'arrête.

Dans les expériences d'abondance, vous devez marquer autant de points que possible dans le temps qui vous est alloué. Dans un grand nombre de ces expériences vous devrez avoir une grande mobilité sur le Champ Unifié mais le Chronomètre vous forcera à passer d'un niveau à l'autre. Dans d'autres, vous devrez faire attention à la vitesse à laquelle le Champ Unifié se remplit de Cases Blocs. Vous devrez passer au niveau suivant avant d'être coincé, quel que soit le temps qu'il vous reste au chronomètre.

Les noms des expériences de jeu dans le dialogue sont codifiés par couleur pour en indiquer le niveau approximatif de difficulté.

La Fin de Partie

Une expérience de jeu Endorfun peut se terminer de trois manières:

- Vous gagnez la partie! Dans ce cas, vous êtes récompensé par un "écran de victoire" qui vante votre exploit.
- Vous perdez la partie parce que le cube du Corps Lumineux s'est fait coincer par des

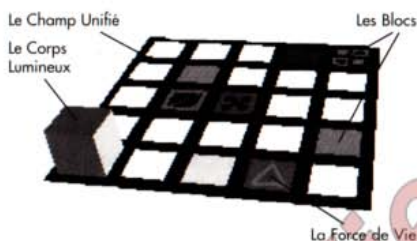
**Plus vous jouerez,
mieux vous vous sentirez.**



blocs. Peu après que le Corps Lumineux se soit fait piéger, le Champ Unifié se remplit vite de blocs et un "écran de défaite" portant un message optimiste apparaît. Vous cliquez ensuite sur le bouton gauche de la souris et les boutons et la barre de menu "Quick Play" (Jeu rapide) apparaissent. Refaites une partie!

- Vous perdez la partie parce que le Chronomètre s'est arrêté. Le Champ Unifié se remplit de blocs et un "écran de défaite" portant un message optimiste apparaît. Vous cliquez ensuite sur le bouton gauche de la souris et les boutons et la barre de menu "Quick Play" (Jeu Rapide) apparaissent. Refaites une partie!

Les pièces du jeu



Le Corps Lumineux (cube)

Le Corps Lumineux en forme de cube représente le joueur, à la recherche de la Force de Vie, sur le Champ Unifié. Vous déplacez le Corps Lumineux en déplaçant la souris ou en appuyant sur les touches curseurs (flèches).

Le Champ Unifié

Le terrain de jeu sur lequel le Corps Lumineux recherche la Force de Vie. Le Champ Unifié est une mosaïque sans cesse changeante de cases (parfois transparentes, parfois opaques) dont la forme et le point de vue sont normalement transformés chaque fois que le joueur transcende un niveau.

La Force de Vie

Les cases vibrantes sur le Champ Unifié sont la Force de Vie que le Corps Lumineux recherche.

La plupart du temps, il y a plusieurs cases de Force de Vie par niveau, mais il n'y a qu'une case de Force de Vie à la fois sur le Champ Unifié. Chaque fois que le Corps Lumineux s'unit à une case de Force de Vie, une autre case de Force de Vie apparaît sur le Champ Unifié. Quand la dernière Force de Vie d'un niveau est absorbée, le Corps Lumineux passe au niveau suivant. Le Corps Lumineux s'unit avec la Force de Vie en se posant sur la case de la même couleur que la face supérieure du cube.

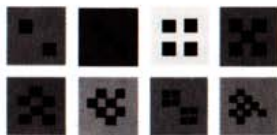
Les Blocs

Toutes les cases colorées du Champ Unifié qui ne sont pas Force de Vie sont des Blocs. Il y a deux types de Blocs : les Blocs Simples et les Blocs Bonus. Le cube du Corps Lumineux s'unit à l'un ou l'autre de ces types de Blocs en se posant dessus avec la même couleur que celle de la case sur la face supérieure du cube.

Les Blocs Simples

Les cases d'une couleur unie sur le Champ Unifié. Dans les expériences d'Abondance, ces blocs valent des points. Sinon, ils bloquent tout simplement votre progression vers la Force de Vie.

Les Blocs Multiplicateurs



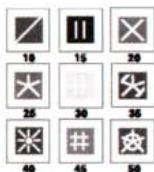
Dans les parties d'Accélération et de Longévité, les Blocs Multiplicateurs bloquent temporairement votre progression vers la Force de Vie. Dans les parties d'Abondance, ils donnent un multiple du nombre de points assigné aux Blocs Simples. Le nombre de points sur les Blocs Multiplicateurs indique le multiplicateur et vous pouvez donc voir la valeur relative du bloc assez rapidement. Par exemple, si un Bloc Simple vaut 100 points, un Bloc Multiplicateur portant cinq points en vaudra 500 (100 x 5).



Endorfun



Les Blocs Chronomètres



Ils font reculer le Chronomètre (sur la Barre de Position) pour que vous puissiez rester au même niveau plus longtemps. Ils peuvent également réduire la vitesse à laquelle les blocs sont mis sur le Champ Unifié. Le nombre de sections sur les Blocs Chronomètres vous donne une indication du temps qu'ils valent. Chaque section vaut 5 secondes donc, les blocs valent entre 10 et 50 secondes. Vous ne recevez aucun point quand vous vous unissez à un Bloc Chronomètre.

Les Blocs Globaux

Ils enlèvent toutes les cases qui sont de la même couleur que le Bloc Global, y compris les Blocs Multiplicateurs et Chronomètres. Quand vous vous unissez à un Global, vous recevez les points de tous les Blocs Simples, Multiplicateurs et Globaux qui ont été enlevés du Champ Unifié. MAIS vous ne recevez pas le temps des Blocs Chronomètres. Donc, si vous avez besoin de récupérer un peu de temps, unissez-vous aux Blocs Chronomètres disponibles avant de vous unir aux Blocs Globaux.



Les Barres de Position

Les Barres de Position situées en haut de la fenêtre de jeu affichent des renseignements importants pendant que vous jouez à Endorfun. Il y a, en fait, trois Barres de Position légèrement différentes et celle que vous voyez dépend du type d'expérience de jeu que vous avez sélectionné.

Level	Life Force: 5	Level: 1 of 12	Timer 01:00	Elapsed Time 00:00
-------	---------------	----------------	-------------	--------------------

Toutes les Barres de Position montrent:

- Le nom de la partie en cours
- Le nombre de cases de Force de Vie qu'il reste au niveau actuel
- Le numéro du niveau
- Le Chronomètre, qui indique le temps maximum que vous pouvez passer à un niveau avant de devoir passer au niveau suivant ou de perdre la partie. La zone chronomètre de la barre de position se mettra à clignoter quand il vous restera moins de 30 secondes à un niveau.

Les Barres de Position de l'expérience d'Accélération montrent également:

- Le nombre de niveaux dans l'expérience de jeu
- Le temps écoulé (depuis combien de temps vous jouez)

Si un Challenge est associé à un niveau de jeu, vous verrez une astérisque (*) à côté du Chronomètre dans la zone Chronomètre de la Barre de Position.

Les Barres de Position de l'expérience de Longévité montrent également:

- Le temps écoulé (depuis combien de temps vous jouez)

Les Barres de Position de l'expérience d'Abondance montrent également:

- Le nombre de niveaux dans l'expérience de jeu
- Le score actuel

Si un niveau Bonus est associé au niveau du jeu, vous verrez une astérisque (*) à côté du Score dans la zone de Score de la Barre de Position. Une fois que vous avez atteint le Score voulu pour passer au niveau Bonus, la zone de Score est mise en surbrillance.

**Plus vous jouerez,
mieux vous vous sentirez.**



Les Gambits

Cette section explique quelques-unes des manœuvres élémentaires que le Corps Lumineux peut utiliser pour s'unir à une case du Champ Unifié. La liste n'est pas complète mais elle suffit pour commencer à apprendre à maîtriser Endorfun. (Chaque gambit est décrit en tant que manœuvre visant à s'unir à une case colorée mais essayez de les voir comme des méthodes permettant de passer à n'importe quelle case). Quand vous maîtriserez Endorfun, vous réaliserez que vous pouvez combiner ces gambits, ainsi que d'autres.

Le U



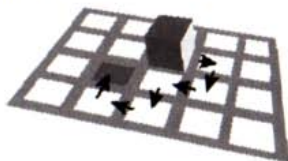
Chaque fois que le cube du Corps Lumineux se trouve à côté d'une case de la même couleur que sa face supérieure, vous pouvez vous unir à la case en question en vous déplaçant en formant un U dans une direction ou une autre autour de la case. Ce gambit est peut-être le plus facile et il est souvent utilisé en combinaison avec d'autres gambits pour permettre au Corps Lumineux de s'unir à des cases.

La barrière



La barrière est une prolongation logique du U. Chaque fois que le cube du Corps Lumineux se trouve sur une ligne droite avec une case de la même couleur que sa face supérieure, vous pouvez vous unir à la case en faisant basculer le Corps Lumineux de la ligne, en le faisant rouler à côté de la case et en le redressant sur la case.

Le Double-U



Le Double-U est une autre prolongation du U. Chaque fois que le Corps Lumineux est au coin d'une case de la même couleur que sa face supérieure, il peut s'unir à la case en exécutant deux U l'un après l'autre. Le premier U met le Corps Lumineux à côté de la case et le second U les unit.

Le 3-places



Peut-être le gambit le plus évident mais le moins utilisé par les débutants. Vous en aurez besoin pour devenir maître de l'union dans les espaces étroits. Chaque fois que le cube du Corps Lumineux et une case sont séparés par trois cases en ligne droite et que le Corps Lumineux a la même couleur que la case sur sa face supérieure, il peut s'unir à la case en avançant directement sur elle.

Le L



Chaque fois que le cube du Corps Lumineux est en diagonale par rapport à une case de la même couleur que sa face supérieure et que les deux sont séparés par une case, ils s'uniront si vous faites rouler le Corps Lumineux de deux cases sur un côté puis vers la case colorée.



Endorfun





Comment interrompre/ reprendre une expérience

Pour interrompre une partie

- Cliquez avec le bouton gauche de la souris

Pour reprendre une partie mise sur pause

- Appuyez sur Enter ou Return sur le clavier
- Cliquez avec le bouton gauche de la souris quand le curseur est à l'intérieur de la fenêtre de jeu.
- Choisissez "Resume" (Reprendre) au menu "Game" (Jeu).

Optimalisation de la Performance

Si vous trouvez qu'Endorfun se déroule trop lentement et irrégulièrement sur votre ordinateur, essayez les suggestions suivantes:

- Désactivez la texture du cube du Corps Lumineux. (A partir du menu Options, choisissez "Display" puis "Textured Cube")
- Réduisez la taille de la fenêtre de jeu.

Si vous jouez à Endorfun avec une souris, vous pouvez aussi, bien que cela n'accélère pas la performance, vérifier si le mécanisme de la souris est propre. Il est essentiel de pouvoir déplacer le Corps Lumineux de manière homogène et prévisible après un certain niveau.

Quand vous modifiez la taille de la fenêtre, la Barre de Position se reconfigure automatiquement. Dans certains cas, elle laisse tomber le nom de l'expérience. Dans d'autres cas, elle se transforme en Barre de Position sur deux lignes. Dans les cas extrêmes, si la fenêtre est très petite, la Barre de Position n'apparaît pas du tout.

Pour désinstaller Endorfun

• Utilisateurs de Macintosh:

Etant donné qu'Endorfun se joue entièrement à partir du CD-ROM, il vous suffit d'effacer le Dossier des Préférences Endorfun à l'intérieur

de votre Dossier Système. Vous voudrez peut-être aussi effacer les parties sauvegardées sur votre disque dur.

• Utilisateurs de Windows:

Pour désinstaller Endorfun de votre disque dur et de Windows, suivez ces consignes:

Windows 3.1

1. A partir du gestionnaire de programmes, effacez le groupe de programme Endorfun et son contenu.
2. A partir du gestionnaire de fichiers, effacez le répertoire Endorfun et son contenu. Les fichiers de ce répertoire sont les meilleurs scores et les meilleurs temps ainsi que les parties sauvegardées. Si vous aviez choisi l'option "Quick install", le répertoire d'Endorfun est intitulé "Endorfun" et se trouve dans votre répertoire Windows. Si vous aviez utilisé une installation sur mesure, le répertoire peut avoir un autre nom et se trouver à un autre emplacement.
3. Effacez le fichier ENDORFUN.INI du répertoire Windows.

Windows95:

1. A partir du menu Démarrer, choisissez Réglages puis Panneaux de Contrôle.
2. Cliquez deux fois sur l'icône "Add/Remove Programs" (Ajouter/Supprimer Programmes) pour exécuter l'utilitaire Install/Uninstall (Installer/Désinstaller)
3. A "Install/Uninstall" de la fenêtre Ajouter/Supprimer Propriétés de Programmes, sélectionnez Endorfun sur la liste des logiciels pouvant être automatiquement effacés.
4. Cliquez sur le bouton Ajout/Suppression.
5. Si vous avez enregistré vos meilleurs scores et vos meilleurs temps ou si vous avez sauvegardé des parties en cours, vous devrez effectuer une autre opération pour effacer totalement Endorfun. A partir de l'Explorateur de Windows, effacez le dossier

**Plus vous jouerez,
mieux vous vous sentirez.**



"onesong" et son contenu. Si vous aviez choisi l'option "Quick Install", le dossier onesong est intitulé "onesong" et se trouve dans votre dossier "Program Files" (Fichiers de programme). Si vous aviez utilisé une installation sur mesure, le dossier peut avoir un autre nom et se trouver à un autre emplacement.

La Philosophie d'Endorfun

Notre intention était de créer plus qu'un jeu, plus qu'un divertissement.

Nous voulions qu'Endorfun soit beau, stimulant et édifiant, qu'il enrichisse votre sensibilité, qu'il ouvre votre cœur, qu'il touche votre âme, et qu'il soit divertissant.

Nous espérons avoir réussi.

Nous vous faisons cette offrande dans l'esprit de: La paix pour toutes les sœurs et tous les frères; L'amour pour toutes les mères et tous les pères; La lumière pour toutes les filles et tous les fils; La liberté pour tous les amis et tous les amants; La joie et l'abondance pour le monde; La plus grande gratitude à la Force de Vie.

Un Amour. Une Tribu. Un Monde.

Nous vous souhaitons ce qu'il y a de mieux. Nous vous avons donné ce que nous pouvions faire de mieux.

onesong!

Messages subliminaux d'Endorfun

La musique d'Endorfun contient des messages subliminaux conçus pour vous aider à être mieux dans votre peau et dans le monde qui vous entoure. Ils ont été créés pour améliorer votre bien-être et vos capacités personnelles. A la fin de chaque partie, que vous gagniez ou que vous perdiez, un message optimiste apparaîtra sur l'écran pour encourager des pensées positives.

Nota: Ces messages sont énoncés en anglais mais si vous préférez jouer à Endorfun sans

les messages subliminaux, vous pouvez les désactiver en jouant avec les effets sonores ou sans son au lieu de jouer avec de la musique. Pour cela, ouvrez le menu Options et choisissez l'option "Sound" (Son). Choisissez ensuite le réglage que vous préférez dans le sous-menu.

Commandes

Commandes du menu de jeu

Select New Game...(Sélectionner Nouveau Jeu)

Ouvre le dialogue "Select Game Experience" (Sélectionner Expérience de Jeu) à partir duquel vous pouvez choisir une nouvelle expérience de jeu.

Les boutons de radio à gauche du dialogue vous permettent de visualiser la liste des jeux en fonction du type d'expérience. Les trois types d'expérience de jeu sont "Quickening" (Accélération), "Longevity" (Longévité) et "Abundance" (Abondance). Pour une explication complète des expériences de jeu, reportez-vous à la page 17.

Replay Game (Rejouer Partie)

Recommence l'expérience de jeu actuellement sélectionnée.

Resume Game (Reprendre Partie)

Reprend une partie mise sur pause. Vous pouvez aussi reprendre une partie mise en pause en appuyant sur Enter ou sur Return ou en cliquant avec le bouton gauche de la souris quand le curseur se trouve dans la fenêtre de jeu.

Save Game (Sauvegarder Partie)

Sauvegarde la partie actuelle. Si vous n'avez pas encore sauvegardé la partie à l'aide de "Save Game As" (Sauvegarder Sous), cette option ne sera pas disponible.



Endorfun





Save Game As... (Sauvegarder Partie Sous...)

Fait apparaître le dialogue de sauvegarde à partir duquel vous pouvez sauvegarder la partie actuelle sous un nouveau nom de fichier.

Play Saved Game... (Jouer partie sauvegardée...)

Fait apparaître le dialogue "Open Game" (Ouvrir partie) à partir duquel vous pouvez ouvrir une partie sauvegardée.

Exit (Sortie)

Sort d'Endorfun.

Commandes du Menu Options

Sound (Son)

Vous décidez si vous voulez jouer avec de la musique, les effets sonores ou sans son.

Display (Affichage)

Vous décidez si vous voulez que les images de fond s'animent et si le cube du Corps Lumineux apparaît texturé. L'animation de fond est une option purement esthétique bien qu'elle joue un rôle dans le dynamisme d'Endorfun. Si vous désactivez la texture du cube, vous pouvez améliorer la performance du jeu sur les ordinateurs moins puissants.

Show Game Status (Montrer Position du Jeu)

Vous décidez si vous voulez que la Barre de Position soit affichée en haut de la fenêtre de jeu pendant la partie. Le réglage par défaut affiche la barre de position étant donné qu'elle donne des renseignements importants pour réussir l'expérience.

Nota: si la taille de la fenêtre de jeu a été terriblement réduite, la Barre de Position ne sera pas affichée.

Save Game Alert (Alerte de Sauvegarde de Partie)

Vous permet de désactiver la case d'alerte qui apparaît chaque fois que vous abandonnez le jeu avant la fin d'une expérience. Cette option est activée par défaut. Si vous ne pensez pas sauvegarder vos parties, vous voudrez peut-être la désactiver.

Quick Play Buttons (Boutons de jeu rapide)

Vous permet de désactiver les boutons qui apparaissent au bas de la fenêtre de jeu avec les options "Replay Game" (Rejouer partie) et "Select New Game" (Sélectionner Nouveau Jeu). Ces options sont activées par défaut car les boutons permettent de rejouer rapidement sans passer par le menu.

Nota: vous pouvez aussi rejouer, sélectionner un nouveau jeu ou jouer une partie sauvegardée en appuyant sur r, n ou p respectivement sur le clavier quand la barre de menu est affichée en haut de la fenêtre de jeu.

Show Best Times (Montrer Meilleurs Temps)

Affiche le tableau des meilleurs temps. Dans ce dialogue, vous pouvez voir les meilleurs temps de n'importe quelles parties d'Accélération ou de Longévité. La barre de titre du dialogue indiquera si la partie sélectionnée est une expérience de Longévité ou d'Accélération. Les temps des parties d'Accélération non terminées ne sont pas affichés.

Show High Scores (Montrer Meilleurs Scores)

Affiche le tableau des meilleurs scores des parties d'Abondance. Dans ce dialogue, vous pouvez voir les meilleurs scores de toutes les parties dont les hauts scores sont enregistrés. Le tableau montre le score et le niveau le plus élevé atteints.

Set Mouse Sensitivity (Régler sensibilité de la souris)

Affiche un dialogue permettant d'ajuster la sensibilité du cube du Corps Lumineux aux mouvements de la souris.

Nota: Certaines expériences de jeu sont conçues avec un cube du Corps Lumineux qui roule très rapidement ou très lentement. Nous suggérons que vous ne tentiez pas de compenser en ajustant la sensibilité de la souris étant donné que la vitesse du mouvement du Corps Lumineux et la sensibilité de la souris n'ont aucun lien direct.

Nous recommandons également, si vous jouez à Endorfun avec une souris, de vous assurer que le mécanisme est propre. Il est essentiel de pouvoir déplacer le Corps Lumineux de manière homogène et prévisible après un certain niveau.

Set Keyboard Control (Régler commandes clavier)

Affiche un dialogue permettant d'assigner les mouvements du cube à des touches du clavier.

Pour changer les réglages, cliquez sur les listes déroulantes pour chacune des directions de mouvement et faites votre sélection.

• Utilisateurs de Windows

Quand une liste déroulante est active, vous pouvez passer à une touche alphanumérique en appuyant sur cette touche sur le clavier. Par exemple, si vous voulez que la lettre "E" soit assignée au mouvement du cube vers le haut, vous pourriez cliquer sur la liste "Cube Up" pour l'activer, appuyer sur "e" sur le clavier (le "e" de la liste sera mis en surbrillance) puis, cliquer sur le "e" de la liste pour le sélectionner.

Nota: les touches curseurs (flèches), qui correspondent aux réglages par défaut, sont représentées dans les listes déroulantes par Gauche (Left), Droite (Right), Haut (Up) et Bas (Down). Vous les trouverez, ainsi que les touches Home, End, Page Up et Page Down, au bas des listes. Vous ne pouvez pas assigner ces touches en appuyant dessus sur le clavier car elles sont utilisées pour déplacer le curseur sur les listes quand celles-ci sont actives.



Endorfun





Crédits

onesong partners, inc.

Créateur et Producteur:	Michael Jai Feinberg
Conception et Programmation du logiciel:	Greg Hospelhorn
Graphismes:	Robert Charles Dotinga
Musique et rythmes:	Onye Onyemaechi et "The O Band" avec: Paul Sihon – guitare, synthé et basse; Sid the Kid – saxo, clarinette et flûte; Kendrick Freeman – congas, djembe et shaker; Alice Johnson – chant; Mark Moran – d'jeridu, gongs et carillon
Enregistrement supplémentaire:	Frank Martin, Jamie Brewer, Manas Itiene, Yoshitaka Kanehara, Joey Borrero
Technologie graphique:	Cinematronics/Michael Sandige et David Stafford avec Kevin Gliner
Ingénieurs du son:	Paul White/Transformations
Narration:	Blair Hardman, Linda Weber
Producteur/créateur adjoint:	Hal Jordy III
Adjoint de conception:	Noah Clemence Zim
Producteurs exécutifs:	Michael Jai Feinberg et Noah Clemence Zim
Remerciements spéciaux à:	DigiDesign, Crystal River Engineering, Cutting Edge Audio Group, Stephen Friedman, Jeff Braun, Jerry et Esther Hicks et Abraham.

Time Warner Interactive

Vice-président de production:	David Riordan
Vice-président de marketing:	Ralph V. Giuffré
Directrice du développement:	Lena Marie Pousette
Responsable marketing:	Charlene Steele
Services création et manuel:	George Plumb
Graphismes supplémentaires:	Elaine Alderette, Kevin Tudish
Tests:	Allen Austin, Darrell Evers, Kenny Kinser, Brent Meisenheimer, Edmund Miya, Eric Van Beek

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe. Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (1) 43 12 31 02 de 10h00 à 12h30 et de 14h00 à 18h00, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.

Garantie

Time Warner Interactive garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériel ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu. Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier. Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

**Plus vous jouerez,
mieux vous vous sentirez.**



Inhalt

Wie Sie Endorfun installieren

Bevor Sie fortfahren.....	27
Wenn Sie keine Handbücher lesen.....	27
Systemanforderungen.....	27
Installation des Spiels.....	27

Wie Sie Endorfun spielen

Wie man eine Erfahrung beginnt.....	28
Das Endspiel.....	29
Die Spielelemente.....	29
Die Statusanzeigen.....	30
Die Taktiken.....	31
Wie man eine Erfahrung unterbricht/weiterspielt.....	32
Wie man die Leistung optimiert.....	32
Wie man Endorfun deinstalliert.....	32
Die Philosophie von Endorfun.....	33

Befehle

Befehle im Spielmenü.....	33
Befehle im Optionsmenü.....	34

Mitarbeiter

onesong partners, inc.	36
Time Warner Interactive.....	36

Das Unternehmen onesong partners, inc. setzt sich aus Künstlern zusammen, die aus vielen unterschiedlichen Fachrichtungen kommen: Designer, Komponisten, Musiker, Programmierer, Grafikkünstler, Schriftsteller und Unternehmer. Wir haben uns der Aufgabe verschrieben, kraftvolle und schöne Produkte zu schaffen, die das Leben bejahen und wertvoller machen. Dazu gehören Multimedia-CD-ROMs, Videospiele, Musik-CDs, Bücher, Filme sowie Live-Unterhaltungen und Events. Jedes Unterhaltungsprodukt der onesong inc. soll dazu beitragen, die Herzen und den Verstand ihrer Nutzer in höchstem Maße anzusprechen.

Das Ziel von onesong partners, inc. besteht darin, der Menschheit mit unseren Produkten Gutes zu tun und zu zeigen, daß Bewußtsein und guter Wille in jeder Hinsicht die Geschäftspraktiken sind, die sich am meisten lohnen.

1994 wurde onesong partners, inc. von Michael Jay Feinberg, Noah Clemence Zim, Onye Onyemaechi und Paul Coleman gegründet.

© 1995 onesong partners, inc.

Veröffentlicht von Time Warner Interactive, No2 Carriage Row, Eversholt Street, London NW1 1BU, G.B.

Internationale Rechte gesichert. Nicht zur Ausstrahlung bestimmt. Alle Rechte vorbehalten.

Nicht vervielfältigen. Nicht separat zum Verleih erhältlich.

Endorfun ist ein Warenzeichen der onesong partners, inc. © 1995 onesong partners, inc.



**Spielen Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**



Endorfun





Wie man *Endorfun* installiert

Bevor Sie fortfahren

Bitte suchen Sie auf Ihrer *Endorfun*-CD-ROM nach einer READ ME-Datei, die den letzten Stand an Informationen zum Spiel enthält. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie READ ME zweimal an, oder öffnen Sie die Datei aus einem beliebigen Textverarbeitungsprogramm heraus.

Wenn Sie keine Handbücher lesen

Die Betriebssysteme Windows™ oder Macintosh® 7.5 oder höher enthalten eine Hilfe-Datei, in der die meisten Informationen in diesem Handbuch aufgeführt sind. Schlagen Sie bitte im Macintosh Hilfe-Menü unter System 7.5 nach. Hinweis: Sie müssen die Macintosh Hilfe-Erweiterung in Ihrem Systemordner installiert haben. Unter Windows schlagen Sie bitte im Hilfe-Menü nach.

Systemanforderungen

• Macintosh-Benutzer:

Als Systemanforderung für *Endorfun* benötigen Sie mindestens einen 68030 Macintosh mit 33 Mhz, 8 MB RAM, einem Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk und Betriebssystem 7.1 oder höher. Wir empfehlen jedoch einen 68040 Macintosh mit 33 MHz.

• Windows-Benutzer:

Als Systemanforderung für *Endorfun* benötigen Sie mindestens einen 486er PC mit 66 MHz, 8 MB RAM, einem Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk und Windows 95 oder Windows 3.1. Sie können *Endorfun* auch auf langsameren Geräten spielen, müssen aber höchstwahrscheinlich einen Leistungsabfall in Kauf nehmen. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Wie man die Leistung optimiert“.

Wie man das Spiel installiert

Endorfun wird fast komplett von der CD gespielt. Die Dateien, die auf Ihre Festplatte kopiert werden, werden nur dazu benötigt, das Spiel zu starten und die Punktestände und gesicherten Spiele abzuspeichern. Die Installation dauert daher nur ein paar Sekunden.

Die Installation von *Endorfun*:

• Macintosh-Benutzer:

Endorfun wird komplett von der CD gespielt. Zum Spielen klicken Sie bitte zweimal das CD-ROM-Icon und dann zweimal das *Endorfun*-Icon an.

• Windows-Benutzer:

1. Starten Sie Windows.
2. Legen Sie die *Endorfun*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Bei Windows 3.1: Im Programm-Manager wählen Sie bitte im Datei-Menü „Ausführen...“.

Bei Windows 95: Klicken Sie den Startknopf auf der Task-Leiste an, und wählen Sie „Ausführen...“.

4. Geben Sie in das Dialogfeld [Laufwerk]: setup ein. [Laufwerk] steht dabei für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerkes. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk beispielsweise Laufwerk D: ist, müßten Sie D:setup eingeben. Klicken Sie dann im Dialogfeld OK an, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Wie man *Endorfun* spielt

Endorfun ist ein Spiel voller Farben und Musik, Rhythmen und Muster. Es ist aber auch ein Spiel, das Schnelligkeit, Geduld und Strategie erfordert. Sie werden *Endorfun* bald aus Ihrem Instinkt heraus spielen können, und zwar schneller, als Sie es sich am Anfang vielleicht vorstellen konnten.

**Spielen Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**



Endorfun

Das Haupt-Spielelement von *Endorfun* ist der „Light Body“-Würfel, den Sie als Spieler steuern und mit Ihrer Maus oder Ihrer Tastatur über das „Unified Field“ (das Quadratgitter) bewegen.

Der Light Body-Würfel hat auf jeder seiner sechs Seiten eine andere Farbe. Die grundlegende Fähigkeit, die Sie erwerben müssen, um *Endorfun* erfolgreich zu spielen, besteht darin, den Light Body-Würfel auf ein beliebiges Quadrat auf dem Unified Field zu bewegen. Dabei muß die von Ihnen ausgewählte Farbe auf der Oberseite des Würfels liegen.

Die Spielelemente „Blöcke“ und „Lebensenergie“ erscheinen in den gleichen sechs Farben auf dem Unified Field, die sich auch auf den Seiten Ihres Würfels befinden. Sie können auf einem Feld nur landen, wenn die Farbe auf der Oberseite Ihres Würfels der des Feldes entspricht. Wenn Sie auf einem Lebensenergie-Feld oder einem Block landen, erscheint es leer, sobald Sie es wieder verlassen, da Sie den Würfel erfolgreich mit dem Element auf diesem Feld verschmolzen und auf diese Weise absorbiert bzw. entfernt haben.

Es gibt zwei Arten von Blöcken: Einfache Blöcke und Bonus-Blöcke, von denen es wiederum drei verschiedene Arten gibt. Dies sind Multiplikatorblöcke, Zeitblöcke und Universalblöcke. Lassen Sie sich von den Blöcken nicht in die Falle locken, verbinden Sie den Light Body mit ihnen, um den Weg freizumachen, mehr Zeit zu gewinnen oder Punkte zu sammeln.

Absorbieren Sie Lebensenergie, räumen Sie die Blöcke aus dem Weg!

Üben Sie ein wenig mit dem Light Body-Würfel, bis Sie ihn mühelos in jede gewünschte Lage bewegen können. Weiter hinten in diesem Handbuch finden Sie dazu einige der grundlegenden Taktiken.

Sie können den Light Body-Würfel entweder mit der Maus oder mit den Pfeiltasten der Tastatur steuern. Versuchen Sie beides, damit Sie sehen, was Ihnen besser liegt. Wenn Sie die

Steuertasten neu belegen wollen, können Sie das im Optionsmenü unter „Set Keyboard Control“ (Tastatursteuerung einstellen) tun.

Wie man eine Erfahrung beginnt

Um eine neue Spielerfahrung zu beginnen, wählen Sie:

1. „Select New Game“ (Neues Spiel wählen) aus dem Spielenü.
2. Eine Erfahrung aus dem Dialogfeld „Select Game Experience“ (Spielerfahrung wählen).

Die Kreisknöpfe auf der linken Seite des Dialogfeldes erlauben es Ihnen, die Spiele nach der Art ihrer Erfahrung zu ordnen. Es gibt drei unterschiedliche Erfahrungsarten in *Endorfun*. Alle Erfahrungen werden mit den gleichen Spielelementen gespielt, aber die jeweiligen Ziele sind verschieden.

Lebendigkeits-Erfahrungen fordern Sie dazu heraus, das Spiel so schnell wie möglich zu beenden, indem Sie Lebensenergie sammeln. Ihr Ziel ist es, die schnellstmögliche Zeit zu erzielen. Geschwindigkeit und Präzision sind dabei alles.

Bei Langlebkeits-Erfahrungen müssen Sie versuchen, die längste Spielzeit zu erreichen. Sie müssen jeden Level abschließen, bevor das Unified Field aufgefüllt wird oder Ihre Zeit abläuft.

Bei Überfluß-Erfahrungen müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Punkte wie möglich erzielen. Bei vielen dieser Erfahrungen haben Sie die Möglichkeit, sich relativ frei im Unified Field zu bewegen, aber Ihre Spieluhr zwingt Sie dazu, zum nächsten Level überzugehen. Bei anderen Erfahrungen müssen Sie darauf achten, wie schnell sich das Unified Field mit Block-Quadraten füllt. Sie müssen versuchen, in den nächsten Level zu kommen, bevor Sie blockiert werden. Hierbei ist es egal, wieviel Restzeit Sie noch zur Verfügung haben.

Die Namen der Spieler Erfahrungen im Dialogfeld sind farbig markiert, damit Sie ungefähr ihren Schwierigkeitsgrad abschätzen können.



Endorfun



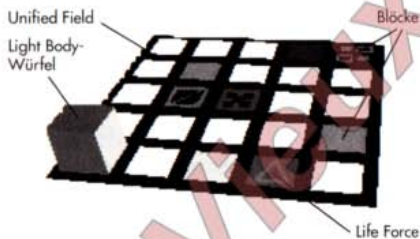


Das Endspiel

Eine Erfahrung kann bei *Endorfun* auf dreierlei Weise enden:

- Sie gewinnen das Spiel! In diesem Fall werden Sie mit einem speziellen „Gewinn-Bildschirm“ belohnt, auf dem man ihrem Sieg Anerkennung zollt.
- Sie verlieren das Spiel, weil der Light Body-Würfel von Blöcken eingekesselt wurde. Das Unified Field füllt sich sehr schnell mit Blöcken auf, wenn der Würfel eingekesselt wird, und es erscheint der „Verlierer-Bildschirm“, der Ihnen allerdings mit einer positiven Botschaft neuen Mut macht. Drücken Sie dann einfach die linke Maustaste, um die „Schnell-Spiel“-Knöpfe und Menüleiste aufzurufen. Spielen Sie noch einmal!

Die Spielelemente



Light Body-Würfel

Der Light Body-Würfel stellt den Spieler dar, der auf dem Unified Field „Life Force“ (Lebensenergie) sucht. Verwenden Sie die Maus oder die Pfeiltasten, um den Würfel über das Unified Field zu bewegen.

Unified Field

Das Unified Field ist die Spielfläche, auf der der Light Body nach Lebensenergie sucht. Es stellt ein sich ständig änderndes Mosaik aus Quadraten (manchmal transparent, manchmal undurchsichtig) dar, das für gewöhnlich seine Grundform und Perspektive verändert, wenn der Spieler auf einen neuen Level gelangt.

Life Force (Lebensenergie)

Die pulsierenden Quadrate auf dem Unified Field sind die Lebensenergie, die der Light Body sucht. Meistens gibt es mehrere Lebensenergie-Quadrate pro Level, aber auf dem Unified Field wird immer nur ein Quadrat angezeigt. Jedesmal, wenn der Light Body-Würfel sich mit einem Lebensenergie-Quadrat verbindet, erscheint ein neues Lebensenergie-Quadrat auf dem Unified Field. Wenn die letzte Lebensenergie in einem Level absorbiert worden ist, gelangt der Spieler in den nächsten Level. Der Light Body verschmilzt mit der Lebensenergie, indem er darauf landet. Dabei muß die Farbe des Feldes mit derjenigen übereinstimmen, die bei dem Würfel obenauf liegt.

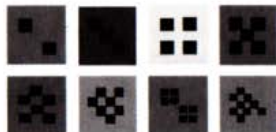
Blöcke

Alle farbigen Quadrate auf dem Unified Field, die keine Lebensenergie enthalten, sind Blöcke. Es gibt zwei Grundtypen von Blöcken: Einfache Blöcke und Bonus-Blöcke. Der Light Body-Würfel verbindet sich mit den Blöcken, indem er auf ihnen landet, wobei seine Oberseite auch hier die gleiche Farbe wie die des Feldes aufweisen muß.

Einfache Blöcke

Dies sind die massiven Farbquadrate auf dem Unified Field. Bei Überfluß-Spielerfahrungen haben diese Blöcke einen Punktwert. Sonst stellen sie bloß ein Hindernis auf dem Weg zur Lebensenergie dar.

Multiplikatorblöcke



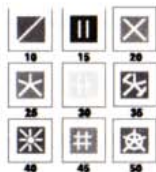
Bei Lebendigkeits- und Langlebigkeits-Spielen blockieren die Multiplikatorblöcke vorübergehend den Weg zur Lebensenergie. Bei Überfluß-Spielen beträgt ihr Punktwert ein

**Spieren Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**



Vielfaches des Wertes der einfachen Blöcke.
Die Anzahl der Punkte auf diesen Blöcken verrät Ihnen den jeweiligen Multiplikator, mit dessen Hilfe Sie den relativen Wert des Blockes schnell ermitteln können. Wenn ein einfacher Block z.B. 100 Punkte wert ist, beträgt der Wert eines Multiplikatorblocks mit fünf Punkten 500 Punkte (100 x 5).

Zeitblöcke



Zeitblöcke stellen Ihnen mehr Zeit auf Ihrer Spieluhr (auf der Statusanzeige) zur Verfügung, damit Sie länger auf dem jeweiligen Level bleiben können. Sie können aber auch die Geschwindigkeitsrate herabsetzen, mit der dem Unified Field neue Blöcke hinzugefügt werden. Die Anzahl der Abschnitte auf den Zeitblöcken gibt Ihnen einen Hinweis darauf, wieviel Zeit sie wert sind. Jeder Abschnitt zählt fünf Sekunden, d.h. die Blöcke bringen Ihnen Zeitgutschriften zwischen 10 und 50 Sekunden. Sie bekommen allerdings keine Punkte, wenn Sie sich mit Zeitblöcken vereinigen.

Universalblöcke

Mit diesen Blöcken entfernen Sie alle Quadrate, die die gleiche Farbe wie ein Universalblock haben, das schließt auch Multiplikator- und Zeitblöcke ein. Wenn Sie mit einem Universalblock verschmelzen, bekommen Sie die Punkte für alle einfachen, Multiplikator- und Universalblöcke, die vom Unified Field entfernt wurden. Sie erhalten jedoch KEINE Zeitgutschriften aus den Zeitblöcken. Wenn Sie also noch etwas mehr Zeit benötigen, sollten Sie den Light Body zunächst mit den zur Verfügung stehenden Zeitblöcken verbinden, bevor Sie sich an die Universalblöcke machen.



Die Statusanzeigen

Die Statusanzeigen im oberen Teil des Spielfensters geben Ihnen während des Spieles wertvolle Informationen. Es gibt drei unterschiedliche Statusanzeigen, wobei es auf die Art der von Ihnen gewählten Spielerfahrung ankommt, welche Anzeige Sie gerade sehen können.



Auf den Statusanzeigen erscheint:

- Der Name des aktuellen Spiels.
- Die Anzahl der restlichen Lebensenergie-Quadrate des aktuellen Level.
- Die Level-Nummer.
- Die Spieluhr, die die maximal für das jeweilige Level zur Verfügung stehende Zeit anzeigt, innerhalb der Sie zum nächsten Level übergehen müssen – sonst verlieren das Spiel. Die Spieluhr fängt an zu blinken, wenn Sie weniger als 30 Sekunden Zeit zum Beenden des Levels haben.

Auf den Statusanzeigen der Lebendigkeits-Erfahrung erscheint darüber hinaus:

- Die Anzahl der Level der betreffenden Spielerfahrung.
- Die verstrichene Zeit (wie lange Sie schon diese Erfahrung spielen).

Wenn der Spiel-Level ein zusätzliches Herausforderungs-Level besitzt, wird neben der Zeitanzeige ein Sternchen (*) angezeigt.

Auf den Statusanzeigen der Langlebigkeits-Erfahrungen erscheint auch:

- Die verstrichene Zeit (wie lang Sie schon diese Erfahrung spielen).

Auf den Statusanzeigen der Überfluß-Erfahrungen erscheint auch:



Endorfun



**Spielen Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**



- Die Anzahl der Level der laufenden Erfahrung.
- Der derzeitige Punktestand.

Wenn ein Spiel-Level über einen Bonus-Level verfügt, wird ein Sternchen (*) neben dem Punktestand in der Statusanzeige angezeigt. Wenn Sie die Punktezahl erreicht haben, die Sie brauchen, um sich den Bonus-Level zu verdienen, erscheint die Anzeige des Punktestandes markiert.

Die Taktiken

Dieser Abschnitt erklärt Ihnen einige der grundlegenden Bewegungen, die Sie mit dem Light Body ausführen können, um den Würfel mit einem Quadrat auf dem Unified Field zu verschmelzen. Die Liste ist zwar nicht komplett, stellt aber einen guten Anfang dar, um *Endorfun* erfolgreich absolvieren zu können. Jede Taktik wird hier als Bewegung beschrieben, bei der Sie sich mit einem solchen Quadrat verbinden können, versuchen Sie jedoch, diese Bewegungen als Möglichkeiten zu betrachten, um mit ihnen auf jedes beliebige Quadrat gelangen zu können. Beim Spielen von *Endorfun* werden Sie feststellen, daß Sie diese und andere Taktiken in verschiedenen Kombinationen verwenden können.

Das U



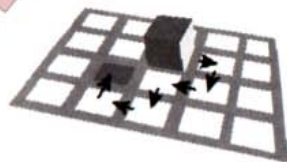
Immer wenn der Light Body-Würfel sich neben einem Quadrat befindet, das dieselbe Farbe wie die Oberseite des Würfels aufweist, können Sie ihn mit dem Quadrat verschmelzen, indem Sie sich U-förmig in einer beliebigen Richtung um das Quadrat bewegen. Wahrscheinlich kann man dies als die grundlegende Taktik des Spiels bezeichnen. Sie wird oft mit sich selbst und anderen Taktiken zur Verschmelzung mit Quadraten kombiniert.

Der Zaun



Der Zaun ist eine logische Erweiterung des U-Manövers. Immer wenn sich Ihr Light Body-Würfel auf einer geraden Linie zu einem Quadrat mit derselben Farbe wie auf der Oberseite des Würfels befindet, können Sie mit dem Quadrat verschmelzen, indem Sie den Light Body ein Quadrat weiter weg von der Linie kippen, ihn neben das Quadrat rollen und ihn dann auf das Quadrat kippen.

Das Doppel-U



Das Doppel-U ist eine Erweiterung des U-Manövers. Wenn der Light Body Eck an Eck mit einem Quadrat steht und die gleiche Farbe obenauf liegt, können Sie ihn damit verschmelzen, indem Sie zwei U-Manöver nacheinander ausführen. Das erste U bringt den Light Body neben das Quadrat, und das zweite U verbindet beide miteinander.

Die 3er-Strecke



Die 3er-Strecke ist wahrscheinlich die Taktik, die am offensichtlichsten erscheint, jedoch von Anfängern am wenigsten verwendet wird. Wenn der Light Body-Würfel von einem Quadrat derselben Farbe durch drei auf einer

Linie liegende Quadrate getrennt wird, führt eine direkte Bewegung auf das Zielquadrat zur Verschmelzung.

Das L



Wenn der Light Body-Würfel auf einer Diagonalen zu einem Quadrat derselben Farbe liegt, sich dazwischen jedoch ein anderes Quadrat befindet, rollen Sie den Light Body einfach zwei Quadrate weit zur Seite und dann auf das Zielquadrat zu, um eine Verschmelzung zu erreichen.

Wie man eine Erfahrung unterbricht/weiterspielt

Um das Spiel zu unterbrechen:

- Drücken Sie die linke Maustaste.

Um ein unterbrochenes Spiel wiederaufzunehmen:

- Drücken Sie Enter oder Return.
- Bewegen Sie den Cursor auf das Spielfenster, und drücken Sie dann die linke Maustaste.
- Wählen Sie „Resume“ (Weiterspielen) aus dem Spielmenü.

Wie man die Leistung optimiert

Wenn Sie den Eindruck haben, daß *Endorfun* auf Ihrem Computer etwas schwerfällig läuft, können Sie folgendes versuchen:

- Schalten Sie die Struktur auf dem Light Body-Würfel aus. (Wählen Sie im Optionsmenü „Display“ (Anzeige) und dann Würfelstruktur).
- Verringern Sie die Größe des Spielfensters.

Obwohl die Gesamtleistung Ihres Systems dadurch nicht erhöht wird, sollten Sie sich beim Spielen von *Endorfun* mit der Maus

vergewissern, daß der Mechanismus der Maus schmutzfrei ist. Im fortgeschrittenen Modus ist es sehr wichtig, daß Sie den Würfel flüssig rollen können, um das beste Ergebnis zu erzielen.

Wenn Sie die Fenstergröße ändern, wird sich die Statusanzeige automatisch neu konfigurieren, um sich dem neuen Fenster anzupassen. In einigen Fällen verschwindet dabei der Name der Spielerfahrung aus der Anzeige. In anderen Fällen erscheint sie als Anzeige aus zwei Linien. In Extremfällen, d.h. bei sehr stark verkleinerten Fenstern, fällt die Statusanzeige ganz weg.

Wie man *Endorfun* deinstalliert

• Macintosh-Benutzer:

Da Sie *Endorfun* komplett von CD spielen, müssen Sie nur den *Endorfun*-Einstellungen-Ordner in ihrem Systemordner löschen. Vielleicht wollen Sie auch die auf der Festplatte gespeicherten Spiele löschen.

• Windows-Benutzer:

Führen Sie die folgenden Schritte durch, wenn Sie *Endorfun* von Ihrer Festplatte und aus Ihrem Windows-Setup entfernen wollen:

Windows 3.1:

1. Löschen Sie im Programm-Manager die Programmgruppe *Endorfun* und ihren Inhalt.
2. Löschen Sie im Datei-Manager das Verzeichnis *Endorfun* und seinen Inhalt.

Die Dateien in diesem Verzeichnis umfassen die Höchstpunktzahlen, Bestzeiten und gespeicherten Spiele. Wenn Sie beim Installieren „Quick-Installation“ (Schnell-Installation) gewählt haben, lautet der Verzeichnisname „*Endorfun*“. Das *Endorfun*-Verzeichnis befindet sich in Ihrem Windows-Verzeichnis. Wenn Sie die Installation Ihren Wünschen entsprechend durchgeführt haben, kann das Verzeichnis auch anders benannt sein und sich an anderer Stelle befinden.

3. Löschen Sie die Datei *ENDORFUN.INI* aus Ihrem Windows-Verzeichnis.



Endorfun



Windows 95:

1. Wählen Sie aus dem Startmenü „Einstellungen“ und dann „Steuerungen“.
2. Klicken Sie zweimal das Symbol „Programme hinzufügen/entfernen“ an, um die Installations-/Deinstallationsfunktion zu aktivieren.
3. Im Feld „Installieren/Deinstallieren“ des Fensters „Programmeigenschaften“ hinzufügen/entfernen“ tragen Sie *Endorfun* in die Liste der Programme ein, die automatisch deinstalliert werden können.
4. Klicken Sie den Knopf „Hinzufügen/Entfernen“ an.
5. Wenn Sie bis jetzt Ihre Höchstpunktzahlen und Bestzeiten aufgezeichnet oder Spiele zwischendurch gespeichert haben, müssen Sie noch einen Schritt ausführen, um *Endorfun* komplett zu entfernen. Löschen Sie das „onesong“-Verzeichnis mitsamt Inhalt aus dem Windows-Explorer. Wenn Sie die Installation als „Schnell-Installation“ durchgeführt haben, heißt das onesong-Verzeichnis „onesong“ und befindet sich in Ihrem Programmdateien-Verzeichnis. Haben Sie die Installation Ihren Wünschen entsprechend vorgenommen, kann das Verzeichnis auch anders benannt sein und sich an anderer Stelle befinden.

Die Philosophie von Endorfun

Mit *Endorfun* wollten wir mehr als nur ein Spiel, mehr als nur eine Zerstreuung schaffen.

Wir wollten, daß *Endorfun* schön, ansprechend und inspirierend ist, um Ihr Bewußtsein zu bereichern, um Ihr Herz zu öffnen, um Ihre Seele zu berühren, und daß es Spaß macht.

Wir hoffen, daß wir dies erreicht haben.

Wir bereiten Ihnen dieses Angebot im Geiste von: Frieden für alle Brüder und Schwestern; Liebe für alle Väter und Mütter; Licht für alle Töchter und Söhne; Freiheit für alle Freunde und Liebenden; Höchster Dankbarkeit an die Lebensenergie.

**Spielen Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**

Eine Liebe! Ein Stamm! Eine Welt!

Wir wünschen Ihnen das Beste. Und daher haben wir unser Bestes gegeben.

onesong!

Versteckte Botschaften bei Endorfun

Die Musik bei *Endorfun* enthält versteckte Botschaften, die darauf ausgerichtet sind, daß Sie sich mit Ihnen selbst und der Welt im Einklang fühlen. Sie sollen Ihr Wohlbefinden und Ihre persönlichen Fähigkeiten verbessern. Egal, ob Sie ein Spiel gewinnen oder verlieren, am Ende erscheint immer eine positive Botschaft auf dem Schirm, um Ihr positives Denken zu verstärken. Weiter unten finden Sie eine Liste der versteckten Botschaften, die in *Endorfun* enthalten sind. Wir hoffen, daß Sie diese Botschaften gutheißen, sich an ihnen erfreuen und Nutzen daraus ziehen können.

*Hinweis: Sie hören die Botschaften auf englisch, aber wenn Sie **Endorfun** lieber ohne sie spielen wollen, können Sie sie ausschalten, indem Sie das Spiel nicht mit Musik, sondern mit Soundeffekten oder ganz ohne Sound betreiben. Öffnen Sie das Optionsmenü, und wählen Sie die Sound-Option. Legen Sie dann die Einstellungen nach Ihren Wünschen fest.*

Befehle

Befehle im Spielmenü

„Select New Game“ (Neues Spiel wählen)

Öffnet das Dialogfeld „Select Game Experience“ (Spielerfahrung wählen), in dem Sie eine neue Spielerfahrung wählen können. Mit Hilfe der Kreisknöpfe auf der linken Seite des Dialogfeldes können Sie die Liste mit den Spielen der jeweiligen Erfahrung einsehen. Die drei verfügbaren Spielerfahrungen sind Lebendigkeit, Langlebigkeit und Überfluß. Auf Seite 4 dieses Handbuchs finden Sie eine komplette Beschreibung der Spielerfahrungen.

„Replay Game“ (Spiel wiederholen)

Startet die aktuelle Spielerfahrung erneut.

„Resume Game“ (Spiel wiederaufnehmen)

Startet ein unterbrochenes Spiel. Sie können auch weiterspielen, wenn Sie Enter oder Return drücken bzw. das Spielfenster mit der linken Maustaste anklicken.

„Save Game“ (Spiel speichern)

Speichert das laufende Spiel. Wenn Sie das Spiel noch gar nicht mit „Save Game as...“ (Speichern unter...) gesichert haben, erscheint diese Option im Menü grau.

„Save Game as...“ (Spiel speichern unter...)

Öffnet das Dialogfeld „Spiel speichern“, in dem Sie das Spiel unter einem neuen Namen sichern können.

„Play Saved Game...“ (Gespeichertes Spiel spielen...)

In diesem Dialogfenster können Sie ein gespeichertes Spiel öffnen.

„Exit“ (Beenden)

Beendet Endorfun.

Befehle im Optionsmenü

„Sound“

Hier können Sie aussuchen, ob Sie die Spielerfahrungen mit Musik, Soundeffekten oder ohne Sound spielen möchten.

„Display“ (Anzeige)

Hier können Sie wählen, ob sich die Hintergrundbilder bewegen sollen oder nicht, und ob der Light Body-Würfel mit einer Struktur dargestellt wird. Die Bewegung des Hintergrundes ist eine rein ästhetische Option, obwohl sie durchaus auch als Teil der Dynamik

von Endorfun gedacht war. Das Abschalten der Struktur auf dem Würfel kann die Geschwindigkeit des Spieles auf langsameren Geräten verbessern.

„Show Game Status“ (Spielstatus anzeigen)

Sie können hier auswählen, ob die Spielstatusanzeige während des Spieles am oberen Rand des Spielfensters erscheint. Standardmäßig ist die Spielstatusanzeige eingeschaltet. Sie liefert Ihnen wertvolle Informationen, die Sie benötigen, um das Spiel erfolgreich abschließen zu können.

Hinweis: Wenn Sie die Größe des Spielfensters extrem verkleinern, verschwindet die Statusanzeige.

„Save Game Alert“ (Spielspeicher-Alarm)

Mit dieser Option können Sie das Alarmfeld ausschalten, das immer dann erscheint, wenn Sie ein Spiel verlassen wollen, bevor die Erfahrung beendet wurde. Die Standardeinstellung ist „ein“. Wenn Sie Ihre Spielstände normalerweise nicht abspeichern, können Sie diese Option getrost ausschalten.

„Quick Play Buttons“ (Schnellspiel-Knöpfe)

Damit können Sie die Knöpfe deaktivieren, die im unteren Teil des Spielfensters mit den Optionen „Spiel wiederholen“ und „Neues Spiel wählen“ erscheinen. Die Standardeinstellung ist wieder „ein“. Mit Hilfe der beiden Knöpfe können Sie ein Spiel schnell neu starten, ohne extra ins Menü gehen zu müssen.

Hinweis: Sie können auch ein Spiel wiederholen, ein neues Spiel starten oder ein gespeichertes Spiel fortsetzen, indem Sie die Tasten R, N, oder P drücken bzw. wenn die Menüleiste am oberen Teil des Spielfensters erscheint.



Endorfun



**Spielen Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**



„Show Best Times...“ (Bestzeiten anzeigen...)

Zeigt die Bestzeiten auf einer Tafel an. In diesem Dialogfenster können Sie sich die Bestzeiten aller gespeicherten Lebendigkeits- und Langlebigkeitsspiele ansehen. Die Titelleiste im Dialogfenster gibt Ihnen an, ob es sich bei Ihrer Auswahl um ein Lebendigkeits- oder ein Langlebigkeitsspiel handelt. Wenn ein Lebendigkeitsspiel nicht zu Ende gespielt worden ist, wird keine Zeit angegeben.

„Show High Scores...“ (Höchstpunktzahlen anzeigen...)

Zeigt Ihnen die High Score-Tabelle von Überfluß-Spielerfahrungen an. In diesem Dialogfeld können Sie sich die Höchstpunktzahlen von allen Spielen ansehen, für die High Scores aufgezeichnet wurden. Die Tabelle zeigt sowohl die jeweilige Punktzahlen als auch die erreichten Levels an.

„Set Mouse Sensitivity“ (Mausempfindlichkeit einstellen)

Ruft ein Dialogfeld auf, in welchem Sie die Empfindlichkeit Ihrer Maus einstellen können, um den Light Body-Würfel zu steuern.

Hinweis: Einige Spielerfahrungen sind mit einem Light Body-Würfel ausgestattet, der sehr schnell bzw. sehr langsam rollt. Wir schlagen vor, daß Sie in diesen Fällen die Empfindlichkeit Ihrer Maus nicht neu einstellen, weil sie mit der Geschwindigkeit des Light Body nicht im direkten Verhältnis steht.

Obwohl die Gesamtleistung Ihres Systems dadurch nicht erhöht wird, sollten Sie sich beim Spielen von Endorfun mit der Maus vergewissern, daß der Mechanismus der Maus schmutzfrei ist. Im fortgeschrittenen Modus ist es sehr wichtig, daß Sie den Würfel flüssig rollen können, um das beste Ergebnis zu erzielen.

„Set Keyboard Control“ (Tastatursteuerung einstellen)

In diesem Dialogfeld können Sie bestimmen, mit welchen Tasten Sie den Light Body-Würfel bewegen wollen. Um die Einstellungen zu ändern, klicken Sie bitte für jede Bewegungsrichtung die herunterziehbare Liste an, und wählen Sie die gewünschte Tastenkombination.

• Windows-Benutzer:

Wenn eine herunterziehbare Liste aktiviert ist, können Sie eine alphanumerische Taste drücken, um ihr einen Wert zuzuweisen. Wenn Sie z.B. den Buchstaben „E“ verwenden wollen, um den Würfel nach oben zu bewegen, aktivieren Sie die herunterziehbare Liste „Cube Up“ (Würfel nach oben) und drücken dann Taste E („E“ wird daraufhin in der Liste hervorgehoben). Klicken Sie schließlich „E“ in der Liste an, um die Taste zur Steuerung zu wählen.

Hinweis: Die Pfeiltasten, die standardmäßig vorgegeben sind, werden in den herunterziehbaren Listen als Links, Rechts, Oben und Unten aufgeführt. Diese und die Tasten „Pos 1“, „Ende“, „Bild nach oben“ und „Bild nach unten“ befinden sich am unteren Ende der Listen. Sie können diesen Tasten nicht mit Hilfe der Tastatur Funktionen zuweisen, da sie im Dialogfeld zum Steuern der herunterziehbaren Listen benutzt werden, wenn diese aktiv sind.

Garantie

Time Warner Interactive garantiert dem Käufer dieses Softwareproduktes, daß die Datenträger, auf denen die Softwareprogramme gespeichert sind, bei normaler Verwendung über einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Kaufdatum (Garantiezeitraum) in bezug auf das Material und die Verarbeitung fehlerfrei sind. Während des Garantiezeitraumes werden defekte Datenträger kostenlos ersetzt, wenn das vollständige Produkt an den Händler, bei dem es ursprünglich gekauft wurde, mit Nachweis des Kaufdatums zurückgegeben wird. Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlichen Verbraucherschutzbestimmungen. Die Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme als solche. Sie gilt ebenfalls nicht für Datenträger, die fehlerhaft verwendet, verfälscht oder beschädigt wurden oder übermäßigem Verschleiß ausgesetzt waren.

**Spielen Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**



Endorfun



Mitarbeiter

onesong partners, inc.

Designer und Produzent:

Softwaredesign und Programmierung:

Computerkunst:

Musik and Rhythmen:

Michael Jai Feinberg

Greg Hospelhorn

Robert Charles Dotinga

Onye Onyemaechi und „The O Band“ mit: Paul Sihon –

Gitarre, Tabla, Synthesizer und Bass; Sid the Kid –

Saxophon, Klarinette und Flöte; Kendrick Freeman –

Kongas, Djembe und Shaker; Alice Johnson – Gesang;

Mark Moran – D'jeridu, Gongs und Glockenspiel

Frank Martin, Jamie Brewer, Manas Itiene, Yoshitaka

Kanehara, Joey Borrero

Zusätzliche Aufnahmen:

Grafiktechnologie:

Cinematronics/Michael Sandige und David Stafford mit

Kevin Gliner

Klangaufnahmen:

Paul White/Transformations

Erzähler:

Blair Hardman, Linda Weber

Co-Designer:

Hal Jordy III

Design Associate

Noah Clemence Zim

Ausführende Produzenten:

Michael Jai Feinberg und Noah Clemence Zim

Besonderen Dank an:

DigiDesign, Crystal River Engineering, Cutting Edge Audio Group, Stephen Friedman, Jeff Braun, Jerry und Esther Hicks und Abraham.

Time Warner Interactive

Vizepräsident der Produktion:

David Riordan

Vizepräsident des Marketings:

Ralph V. Giuffrè

Leitung der Entwicklung:

Lena Marie Pousette

Marketing-Manger:

Charlene Steele

Kreative Dienste und Handbuch:

George Plumb

Zusätzliche Grafiken:

Elaine Alderette, Kevin Tudish

Spieletests:

Allen Austin, Darrell Evers, Kenny Kinser,
Brent Meisenheimer, Edmund Miya, Eric Van Beek

Technische Hilfe Und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:

Dienstags und donnerstags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr, Tel. 040-278 55 306

Sie können uns auch gerne schreiben:

Time Warner Interactive

Germany GmbH

Kundenservice

Lachnerstraße 2

22083 Hamburg



**Spielen Sie mehr;
fühlen Sie sich besser!**



Endorf Fun



Indice

Installazione di Endorfun

Prima di procedere.....	38
Se non leggi i manuali.....	38
Requisiti del sistema.....	38
Installazione del gioco.....	38

Giocare con Endorfun

Cominciare un'esperienza.....	38
La fine del gioco.....	39
Gli elementi del gioco.....	40
La barra di stato.....	41
Le mosse basilari.....	41
Come mettere in pausa/ripristinare un'esperienza.....	42
Ottimizzazione delle prestazioni.....	42
Eliminare l'installazione di Endorfun.....	43
La filosofia di Endorfun.....	43

Comandi

Comandi del menu Gioco.....	44
Comandi del menu Opzioni.....	44

Titoli

onesong partners, inc.	46
Time Warner Interactive.....	46

La onesong partners, inc., è composta da artisti appartenenti ad una vasta gamma di discipline: progettisti, compositori, musicisti, programmatori, grafici, scrittori e imprenditori.

Noi ci dedichiamo alla creazione di prodotti potenti e piacevoli sul miglioramento e l'affermazione della vita inclusi: CD-ROM multimediali, videogiochi, CD musicali, libri, film, spettacoli dal vivo e avvenimenti.

Ogni intrattenimento prodotto dalla onesong è inteso all'elevazione dello spirito e della mente dei suoi utenti. La missione della onesong partners, inc. è di beneficiare l'umanità con ognuno dei nostri prodotti e di dimostrare che, consapevolezza e buone intenzioni sono in qualsiasi modo le pratiche d'affari più proficue.

La onesong partners, inc. è stata fondata da Micheal Jai Feinberg, Noah Clemence Zim, Onye Onyemaechi e Paul Coleman nel 1994.

©1995 onesong partners, Inc.

Pubblicato dalla Time Warner Interactive, No2 Carriage Row, Eversholt Street, London NW1 1BU, U.K.

Diritti internazionali assicurati. Non per pubblica diffusione. Tutti i diritti riservati.

Non duplicare. Non disponibile per il noleggio.

Endorfun è un marchio di fabbrica della onesong partners, inc. ©1995 onesong partners, inc.

**Gioca e rigioca...
e non ti fermerà più nessuno.**



Installazione di Endorfun

Prima di procedere

Controlla il file READ ME (LEGGIMI) contenuto nel tuo CD-ROM Endorfun per verificare se ci sono informazioni dell'ultima ora riguardanti Endorfun. Inserisci il CD-ROM nel lettore e fai doppio clic sul file READ ME oppure aprilo da qualsiasi elaboratore di testo.

Se non leggi i manuali

Se stai usando Windows™ o il sistema Macintosh® System 7.5 o superiore, troverai un file di guida in Endorfun, che contiene molte delle informazioni contenute in questo manuale. Sotto il sistema System 7.5, cerca nel menu Guida Apple (?). Nota: Devi avere installata l'estensione Apple Guide (Guida Apple) nella tua Cartella sistema. Sotto Windows, cerca nel menu?

Requisiti del sistema

• Utenti Macintosh:

I requisiti minimi del sistema raccomandati per far funzionare Endorfun sono: un Macintosh 68030 a 33 MHz con un lettore di CD-ROM a doppia velocità, 8 MB di memoria RAM e System 7.1 o superiore. Sistema raccomandato: Macintosh 68040 a 33 MHz.

• Utenti Windows:

I requisiti minimi del sistema raccomandati per far funzionare Endorfun sono: un PC 486 a 66 MHz con un lettore di CD-ROM a doppia velocità, Windows95 o Windows 3.1 e 8 MB di memoria RAM. Endorfun può funzionare anche su PC meno potenti ma si rischia di degradarne le prestazioni. Per maggiori dettagli fai riferimento alla sezione Ottimizzazione delle prestazioni.

Installazione del gioco

Endorfun funziona quasi interamente dal CD-ROM. I file installati sul disco fisso sono i file necessari per lanciare il programma, salvare il gioco o salvare la tabella dei punteggi. L'installazione necessita solo di alcuni secondi.

Per installare Endorfun:

• Utenti Macintosh:

Endorfun funziona solo dal CD-ROM. Per giocare con Endorfun: inserisci il CD-ROM, fai doppio clic sull'icona del CD-ROM, quindi fai doppio clic sull'icona del gioco Endorfun.

• Utenti Windows:

1. Lancia Windows.
2. Inserisci il CD Endorfun nel lettore di CD-ROM.
3. Per Windows 3.1: dal menu File del Program Manager scegli Esegui...
Per Windows95: fai clic sulla barra dei compiti e scegli Esegui...

4. Nella finestra di dialogo Esegui digita il comando: [drive]:setup dove [drive] è la lettera che hai assegnato al tuo lettore di CD-ROM.

Per esempio, se la lettera del tuo lettore è D: digiterai:

D:setup

Nella finestra di dialogo Esegui, fai clic su OK e segui le istruzioni a video per completare l'installazione.

Giocare con Endorfun

Endorfun è un gioco di colori e musica, ritmi e forme. E' anche un gioco di velocità, pazienza e strategia. In meno che tu possa immaginare, Endorfun diventerà virtualmente istintivo.

Il personaggio principale di Endorfun è il cubo Corpo leggero, il quale è controllato da te, il giocatore, e naviga attraverso la griglia campo unificato (la scena è divisa in quadrati) con l'aiuto del mouse o della tastiera.

Il cubo Corpo leggero ha un colore diverso per ogni lato. L'abilità di base richiesta per giocare con successo a Endorfun, è quella di spostare il cubo Corpo leggero in qualsiasi quadrato del campo unificato che abbia lo stesso colore, da te scelto, del colore del lato in alto del cubo stesso.



Endorfun



**Gioca e rigioca...
e non ti fermerà più nessuno.**



Gli elementi del gioco conosciuti come blocchi e Forza della vita appaiono sulla griglia campo unificato negli stessi sei colori che sono sui lati del cubo Corpo leggero. Tu puoi atterrare su uno di questi elementi solo se il colore del lato in alto del cubo ha lo stesso colore dell'elemento. Quando atterri su un quadrato della Forza della vita o Blocco e poi te ne vai da quel quadrato, questo sarà vuoto poiché la tua fusione con esso è andata a buon fine, sia che tu abbia assorbito o rimosso l'elemento che occupava quel quadrato.

I blocchi possono essere di due varietà: blocchi semplici e blocchi bonus. Ci sono tre tipi di blocchi bonus: moltiplicatori, cronometro e globale. Non lasciare che i blocchi ti intrappolino; fonditi con loro per farti strada, per guadagnare più tempo o per ottenere più punti.

Assorbi la Forza della vita, rimuovi i blocchi.

Fai pratica spostando il cubo Corpo leggero finché non sarai capace di manovrarlo con facilità in qualsiasi posizione. Troverai alcune mosse basilari o iniziali più avanti in questo documento.

Puoi spostare il cubo Corpo leggero sia con il mouse che con i tasti freccia della tastiera. Provali entrambi per capire quale preferisci. Se vuoi assegnare nuovamente i tasti della tastiera, vai a vedere il comando Imposta controllo tastiera nel menu Opzioni.

Cominciare un'esperienza

Per cominciare una nuova esperienza di gioco:

1. Scegli Seleziona gioco nuovo dal menu Gioco.
2. Scegli un'esperienza dalla finestra di dialogo Seleziona esperienza gioco.

I pulsanti di scelta, a sinistra nella finestra di dialogo, ti permettono di scorrere l'elenco dei giochi in accordo con il tipo di esperienza.

Ci sono tre distinti tipi di esperienze di gioco in Endorfun. Tutti e tre i tipi usano gli stessi elementi di base ma, gli obiettivi del gioco specifico sono diversi.

Le esperienze Stimolanti ti sfidano a completare il gioco nel minor tempo possibile catturando la Forza della vita. Il tuo obiettivo è di registrare il minor tempo. Velocità e precisione sono tutto.

Le esperienze di Longevità ti sfidano a giocare il più a lungo possibile. Vuoi ottenere il tempo più lungo. Dovrai completare ogni livello prima che la griglia campo unificato sia piena o il Cronometro finisca il tempo.

Le esperienze di Abbondanza ti sfidano a guadagnare più punti che puoi nel tempo concesso. In molte di queste esperienze, avrai molta mobilità nel campo unificato ma il Cronometro ti forzerà a spostarti da un livello all'altro. In altre, dovrai prestare attenzione a quanto velocemente il campo unificato si riempie con i Quadri Blocco. Vorrai spostarti al prossimo livello prima che tu rimanga bloccato, senza tenere conto del tempo rimasto sul Cronometro.

Nella finestra di dialogo, i nomi delle esperienze di gioco, sono codificati con dei colori che indicano in modo approssimativo il livello di difficoltà.

La fine del gioco

Un'esperienza di gioco Endorfun può finire in tre modi:

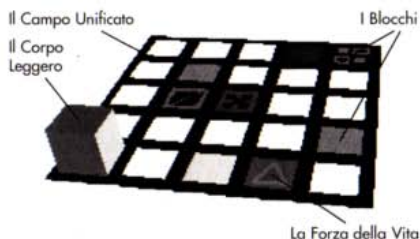
- Vinci! In questo caso verrai ricompensato con una speciale "videata vincente" la quale loda le tue qualità.
- Perdi il gioco perché il cubo Corpo leggero resta intrappolato dai blocchi. Un attimo dopo che il cubo Corpo leggero resta bloccato, il campo unificato si riempie rapidamente di blocchi e vedrai una "videata perdente", la quale ti presenta un messaggio positivo. Quindi, puoi fare clic con il pulsante sinistro del mouse e visualizzare i pulsanti "Quick Play" (Gioco Veloce) e la barra dei menu. Gioca ancora!
- Perdi il gioco perché finisce il tempo. Il campo unificato si riempie di blocchi e vedrai una "lose screen" (videata sconfitta)

**Gioca e rigioca...
e non ti fermerà più nessuno.**



con un messaggio positivo. Quindi, puoi fare clic con il pulsante sinistro del mouse e visualizzare i pulsanti "Quick Play" (Gioco Veloce) e la barra dei menu. Gioca ancora!

Gli elementi del gioco



Corpo leggero (cubo)

Il Corpo leggero a forma di cubo rappresenta il giocatore, in cerca della Forza della vita nella griglia campo unificato. Puoi spostare il Corpo leggero usando il mouse o i tasti freccia della tastiera.

Campo unificato

Il campo di gioco su cui il cubo Corpo leggero cerca la Forza della vita. Il campo unificato è un mosaico di quadrati in continuo cambiamento (qualche volta trasparenti, altre volte opachi); questo generalmente trasforma la sua forma base e il punto di vista ogni volta che il giocatore passa ad un nuovo livello.

Forza della vita

I quadrati pulsanti sul campo unificato sono la Forza della vita di cui è alla ricerca il Corpo leggero. La maggior parte delle volte, ci sono diversi quadrati della Forza della vita per livello, ma c'è solo un quadrato della Forza della vita alla volta per il campo unificato. Ogni volta che il cubo Corpo leggero si fonde con il quadrato Forza della vita, appare un altro quadrato della Forza della vita nella griglia campo unificato. Quando anche l'ultimo quadrato della Forza della vita, del livello attuale, viene assorbito, il Corpo leggero passa al livello successivo. Il Corpo leggero si fonde con la Forza della vita atterrando sopra con

il colore del lato in alto del cubo dello stesso colore del quadrato.

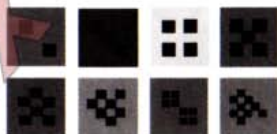
Blocchi

Sono tutti i quadrati dello stesso colore nel campo unificato che non sono Forza della vita. Esistono due tipi base di blocchi: blocchi semplici e blocchi bonus. Il cubo Corpo leggero si fonde con entrambi i tipi di blocchi atterrando sopra con il colore del lato in alto del cubo dello stesso colore del quadrato.

Blocchi semplici

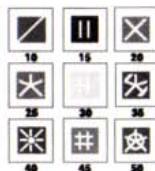
Sono i quadrati dai colori uniformi sulla griglia campo unificato. Nell'esperienza di tipo Abbondanza, questi blocchi hanno un valore in punti. Altrimenti bloccano solo la strada alla Forza della vita.

Blocchi moltiplicatori



Nelle esperienze di gioco Stimolante e Longevità, i Blocchi moltiplicatori bloccano temporaneamente la strada alla Forza della vita. Nei giochi di tipo Abbondanza, danno un numero multiplo di punti assegnati ai blocchi semplici. Il numero di punti sui Blocchi moltiplicatori indicano il moltiplicatore, cosicché tu possa facilmente individuare il valore relativo a quel blocco. Per esempio, se un blocco semplice vale 100 punti, un blocco moltiplicatore con cinque segni varrà 500 punti (100 x 5).

Blocchi cronometro



**Gioca e rigioca...
e non ti fermerà più nessuno.**



Mette il tempo indietro sul Cronometro (sulla barra di stato) in modo che tu possa stare più a lungo in quel livello. Oppure, tali blocchi, rallentano la velocità con cui i blocchi vengono aggiunti sulla griglia campo unificato. Il numero delle sezioni presenti nei blocchi cronometro suggerisce quanto tempo valgono. Ogni sezione vale 5 secondi, in questo modo i blocchi possono valere tra 10 e 50 secondi di tempo. Non guadagnerai nessun punto eseguendo una fusione con i blocchi cronometro.

Blocchi globali

Rimuovi tutti i quadrati che sono dello stesso colore dei blocchi globali, inclusi i Blocchi moltiplicatori e i blocchi cronometro. Quando ti fondi con un blocco globale, ricevi i punti di tutti i blocchi semplici, i Blocchi moltiplicatori e i blocchi cronometro che sono stati rimossi dal campo unificato. MA, non ricevi tempo dai blocchi cronometro. Così, se hai bisogno di più tempo, fonditi con i blocchi cronometro disponibili prima di fonderti con i blocchi globali.



La barra di stato

La barra di stato è posta nella parte alta di ogni finestra di gioco e visualizza informazioni preziose mentre stai giocando con Endorfun. Ci sono tre diversi tipi di barre di stato; quella visualizzata dipende dal tipo di esperienza di gioco che hai selezionato.

Level: 1 Life Force: 5 Level: 1 of 12 Timer: 01:00 Staged Time: 00:00

Tutte le barre di stato mostrano:

- Il nome del gioco corrente
- Il numero di quadrati della Forza della vita rimanenti nel livello corrente

- Il numero del livello
- Il Cronometro, il quale visualizza il tempo massimo che hai a disposizione in un livello prima di passare al livello successivo o di perdere il gioco. L'area dov'è posto il Cronometro sulla barra di stato, lampeggerà quando sono rimasti meno di 30 secondi in un Livello.

La barra di stato Stimolante mostra inoltre:

- Il numero dei Livelli nell'esperienza di gioco
- Il tempo trascorso (da quanto tempo stai giocando l'esperienza di gioco)

Se un Livello di gioco ha associato un Livello di sfida, l'area del Cronometro della barra di stato visualizzerà un asterisco (*) di fianco al Cronometro.

La barra di stato Longevità mostra inoltre:

- Il tempo trascorso (da quanto tempo stai giocando l'esperienza di gioco)

La barra di stato Abbondanza mostra inoltre:

- Il numero dei Livelli nell'esperienza di gioco
- Il punteggio corrente

Se un Livello di gioco ha associato un Livello premio, l'area Punteggio della barra di stato visualizzerà un asterisco (*) di fianco al Punteggio. Quando hai raggiunto il punteggio richiesto per guadagnare il Livello premio, l'area Punteggio viene evidenziata.

Le mosse basilari

Questa sezione spiega alcune mosse basilari che possono essere usate dal cubo Corpo leggero per fondersi con un quadrato nel campo unificato. Questo non è un elenco completo, ma è un buon punto di partenza per conoscere a fondo Endorfun (ogni mossa qui è descritta come una manovra verso la fusione con un quadrato colorato, ma prova a pensare ad ogni mossa come un modo per spostarsi in un altro quadrato). Una volta che hai acquistato confidenza con Endorfun, troverai che userai queste mosse, ed altre, in molte combinazioni.

La U



Ogni volta che il cubo Corpo leggero è di fianco ad un quadrato con lo stesso colore del lato in alto, puoi fonderti con il quadrato muovendoti con una mossa a forma di U in qualsiasi direzione intorno al quadrato. Questa forse è la mossa di base ed è spesso usata in combinazione con se stessa e altre mosse per la fusione con i quadrati.

Il Recinto



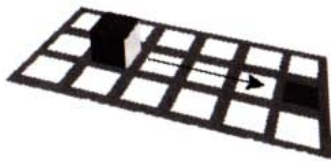
Il Recinto è l'estensione logica della U. Ogni volta che il tuo cubo Corpo leggero si trova in linea diretta con un quadrato dello stesso colore del lato in alto del cubo, puoi fonderti con il quadrato capovolgendo il Corpo leggero fuori linea con il quadrato, rotolandolo di fianco al quadrato e rovesciandolo nuovamente sul quadrato.

La Doppia U



Un'altra estensione della U è la Doppia U. Ogni volta che il Corpo leggero è in angolo-contro-angolo con un quadrato e ha lo stesso colore del suo lato in alto, puoi fonderti eseguendo due mosse a U in successione. La prima U porta il Corpo leggero di fianco al quadrato e la seconda U fa fondere i due.

Lo Spazio 3



Forse la mossa più ovvia ma è la meno usata dai giocatori principianti. Avrai bisogno di diventare un vero esperto di fusioni in spazi ristretti. Ogni volta che il cubo Corpo leggero e un quadrato sono separati da tre quadrati in linea diretta, e il lato in alto del cubo è dello stesso colore del quadrato, muoversi in direzione del quadrato risulterà in una fusione.

La L



Ogni volta che il Corpo leggero è in diagonale con un quadrato dello stesso colore del suo lato in alto e sono separati da un quadrato, i due fonderanno se fai rotolare il Corpo leggero di due quadrati su di un lato e poi verso il quadrato colorato.

Come mettere in pausa/ripristinare un'esperienza

Per mettere in pausa un gioco

- Fai clic con il pulsante sinistro del mouse

Per ripristinare un gioco in pausa

- Premi Invio sulla tastiera
- Fai clic con il pulsante sinistro del mouse con il cursore all'interno della finestra di gioco
- Scegli Resume (Ripristina) dal menu Gioco

Ottimizzazione delle prestazioni

Se ti sembra che Endorfun sia lento puoi provare a:

**Gioca e rigioca...
e non ti fermerà più nessuno.**



- Disabilitare la struttura del cubo Corpo leggero (dal menu Opzioni scegli Visualizza, quindi scegli Struttura cubo).

- Riduci la dimensione della finestra di gioco.

Inoltre, benché non velocizzerà le prestazioni complessive, se stai giocando utilizzando il mouse, ti consigliamo di assicurarti che il mouse sia sempre ben pulito. Avere la possibilità di muoversi agilmente è un fattore critico per i giochi ad alto livello.

Quando modifichi la dimensione della finestra di gioco, la barra di stato, si ridimensionerà al meglio nella nuova finestra. In alcuni casi tralascerà il nome dell'esperienza di gioco; in altri si posizionerà su due righe e in casi estremi, se la finestra è molto piccola, non verrà visualizzata affatto.

Eliminare l'installazione di Endorfun

• Utenti Macintosh:

Visto che Endorfun funziona interamente dal CD-ROM, l'unica cosa che devi fare è cancellare la Cartella Endorfun Preferences dall'interno della tua Cartella sistema. Puoi cancellare anche i giochi salvati.

• Utenti Windows:

Per eliminare l'installazione di Endorfun dal tuo disco fisso e dal setup di Windows fai come segue:

Per Windows 3.1:

1. Cancella il gruppo Endorfun Program e il suo contenuto dal Program Manager.
2. Da menu file del Program Manager cancella la directory Endorfun e tutti i suoi contenuti. I file di questa directory sono la tabella dei punteggi più alti e quella dei tempi migliori e i giochi salvati. Se hai scelto l'opzione "Quick Install" (Installazione veloce), la directory di Endorfun si chiama "Endorfun" e si trova sotto la tua directory Windows, se hai usato l'installazione personalizzata, la directory potrebbe avere un altro nome ed un'altra locazione.

3. Cancella il file ENDORFUN.INI dalla directory Windows.

Per Windows95:

1. Dal menu Avvio scegli Impostazioni e poi Pannelli di controllo.
2. Fai doppio clic sull'icona Aggiungi/rimuovi programmi per eseguire l'utilità Installa/elimina installazione.
3. Dalla Tabella Installa/elimina installazione della finestra Aggiungi/rimuovi proprietà programmi, seleziona Endorfun dall'elenco del software che può essere rimosso automaticamente.
4. Fai clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi.
5. Se hai memorizzato i tuoi Punteggi più alti e i Tempi migliori o hai salvato i giochi in progressione, è necessario un altro passo per completare la rimozione di Endorfun. Dal Windows Explorer, cancella la cartella onesong e tutto il suo contenuto. Se hai scelto l'opzione "Installazione veloce", la cartella onesong si chiama "onesong" e si trova sotto la tua directory Windows, se hai usato l'installazione personalizzata, la directory potrebbe avere un altro nome ed un'altra locazione.

La filosofia di Endorfun

La nostra intenzione era di creare qualcosa di più di un gioco o un diversivo.

Volevamo che Endorfun fosse bello, d'elevazione e d'ispirazione spirituale, per arricchire la tua consapevolezza, per aprire il tuo cuore, per toccare la tua anima, e che fosse divertente

Speriamo di esserci riusciti.

Ti facciamo questa offerta con lo spirito di: Pace per tutti i Fratelli e le Sorelle; Amore per tutte le Madri e i Padri; Luce per tutte le Figlie e i Figli; Libertà per tutti gli Amici e gli Amanti; Gioia e abbondanza per il Mondo; Somma gratitudine alla Forza della Vita.

Un Amore. Una Tribù. Un Mondo.

Ti auguriamo il meglio. Il nostro ti è stato dato. onesong!

Messaggi subliminali in Endorfun

In Endorfun, la musica contiene messaggi subliminali pensati per aiutarti a farti sentire bene rispetto a te stesso e al mondo che ti circonda. Sono pensati per arricchire il tuo stato di benessere e capacità personale. Alla fine di ogni gioco, sia che tu abbia vinto o perso, appare un messaggio positivo sullo schermo per rafforzare i pensieri positivi. Di seguito c'è l'elenco dei messaggi subliminali contenuti in Endorfun. Noi speriamo che approverai, ti divertirai e trarrai beneficio da questi messaggi.

Nota: questi messaggi sono in inglese, ma se preferisci giocare a Endorfun senza il beneficio dei messaggi subliminali, puoi disattivarli giocando con gli effetti sonori o nessun suono invece che con la musica. Per farlo, scegli il comando Suono dal menu Opzioni. Quindi scegli l'impostazione che preferisci dal sotto menu.

Comandi

Comandi del menu Gioco

Select New Game (Seleziona nuovo gioco)

Apri la finestra di dialogo Seleziona esperienza di gioco da dove puoi scegliere una nuova esperienza di gioco. I pulsanti di scelta sul lato sinistro della finestra di dialogo ti permettono di visualizzare l'elenco dei giochi in accordo con il tipo di esperienza. I tre tipi di esperienze di gioco sono: Stimolante, Longevità e Abbondanza. Per una spiegazione completa sulle esperienze di gioco consulta pagina 3.

Replay Game (Ripeti gioco)

Ricomincia l'esperienza di gioco correntemente selezionata.

Resume Game (Ripristina gioco)

Ricomincia un gioco in pausa. Puoi anche ricominciare un gioco premendo il tasto Invio o facendo clic con il pulsante sinistro del mouse con il cursore all'interno della finestra di gioco.

Save Game (Salva gioco)

Salva il gioco corrente. Se non hai ancora salvato il gioco con il comando Salva gioco con nome; questo comando è oscurato nel menu.

Save Game As... (Salva gioco con nome)

Visualizza la finestra di dialogo Salva gioco dove puoi salvare il gioco corrente con un nuovo nome file.

Play Saved Game... (Apri gioco salvato)

Visualizza la finestra di dialogo Apri gioco da dove puoi aprire un gioco salvato.

Exit (Esci)

Esce da Endorfun.

Comandi del menu Opzioni

Sound (Sonoro)

Ti permette di scegliere se vuoi giocare la tua esperienza con gli effetti sonori, musica o nessun suono.

Display (Visualizza)

Ti permette di scegliere le immagini animate sullo sfondo e se il cubo Corpo leggero è visualizzato con una struttura o meno. L'animazione sullo sfondo è puramente un'opzione estetica, benché sia stata intesa come parte del dinamismo di Endorfun. Disabilitare la struttura del cubo può migliorare le prestazioni del gioco nei computer lenti.

Show Game Status (Visualizza stato gioco)

Ti permette di scegliere se vuoi visualizzare o meno la barra di stato nella parte alta della finestra di gioco durante il gioco. L'impostazione predefinita è di visualizzarla, visto che fornisce preziose informazioni per il completamento dell'esperienza con successo.

Nota: Se la finestra di gioco è stata ridimensionata ed è troppo piccola, la barra di stato non verrà visualizzata.



Save Game Alert (Allarme salva gioco)

Ti consente di spegnere la casella allarme che appare ogni volta che esci dal gioco prima di aver finito un'esperienza di gioco. Questa opzione è accesa per predefinito. Se non vuoi salvare i tuoi giochi, potrai spegnere quest'opzione.

Pulsanti Quick Play (gioco veloce)

Ti permettono di disabilitare i pulsanti dei comandi Seleziona nuovo gioco e Ripeti gioco, che appaiono in basso nella finestra di gioco. Questo comando, come predefinito, è abilitato, visto che i pulsanti ti permettono di giocare di nuovo senza dover andare a cercarli nei menu.

Nota: Premendo rispettivamente i tasti r, n oppure p, puoi anche ripetere un gioco, selezionare un nuovo gioco o aprire un gioco salvato sempre che, la barra dei menu sia visualizzata in alto nella finestra di gioco.

Show best time... (Visualizza tempi migliori...)

Visualizza la tabella dei tempi migliori. In questa finestra di dialogo, puoi visualizzare i tempi migliori di ogni gioco di tipo Stimolante e Longevità che hai salvato. La barra del titolo della finestra di dialogo indica se il gioco selezionato è di tipo Stimolante o Longevità. Se un gioco di tipo Stimolante non è stato completato, il tempo non viene visualizzato.

Show High Scores... (Visualizza punteggi più alto)

Visualizza la tabella dei punteggi più alti per le esperienze di gioco di tipo Abbondanza. In questa finestra di dialogo puoi visualizzare i punteggi più alti per i giochi che li hanno memorizzati. La tabella visualizza sia i punteggi che il livello più alto raggiunto.

Set Mouse Sensitivity (Imposta sensibilità mouse)

Visualizza una finestra di dialogo per mettere a punto la sensibilità del cubo Corpo leggero per lo spostamento con il mouse.

Nota: Alcune esperienze di gioco sono state progettate per fare in modo che il cubo Corpo leggero rotoli molto velocemente o molto lentamente. Visto che in queste occasioni la velocità dei movimenti del cubo Corpo leggero non è direttamente collegata con la sensibilità del mouse, ti consigliamo di non provare a compensare mettendo a punto la sensibilità del mouse.

Inoltre, benché non velocizzerà le prestazioni complessive, se stai giocando a Endorfun utilizzando il mouse, ti consigliamo di assicurarti che il mouse sia sempre ben pulito. Avere la possibilità di muoversi agilmente è un fattore critico per i giochi ad alto livello.

Set Keyboard Control (Imposta controlli tastiera)

Visualizza una finestra di dialogo che ti permette di impostare i tasti della tastiera che vuoi usare per spostare il cubo Corpo leggero. Per modificare le impostazioni, fai clic sull'elenco a discesa per ognuna delle direzioni del movimento e seleziona il tasto che vuoi assegnare.

• Utenti Windows:

Quando un elenco a discesa è attivo, puoi andare su un tasto alfanumerico premendo il tasto stesso sulla tastiera. Per esempio, se vuoi che la lettera "E" venga assegnata per spostare il cubo in alto, puoi fare clic su "cubo in alto" nell'elenco a discesa per attivare la scelta, premere il tasto "e" sulla tastiera (la lettera e apparirà evidenziata nell'elenco) quindi fare clic sulla lettera "e" nell'elenco per selezionarla.

Nota: I tasti predefiniti sono i tasti freccia e sono elencati nell'elenco a discesa come: Sinistra, Destra, Su e Giù. Questi tasti sono posti alla fine dell'elenco insieme ai tasti: Pag. Su, Pag. Giù, Home e End. Questi tasti non possono essere assegnati di nuovo, neppure provando a premerli sulla tastiera poiché sono usati dalle finestre di dialogo per scorrere gli elenchi a discesa quando sono attivi.

**Gioca e rigioca...
e non ti fermerà più nessuno.**



Titoli

onesong partners, inc.

Progettista e Produttore:

Progettista Software e Programmatore:

Specialista Computer:

Musica e Ritmi:

Michael Jai Feinberg

Greg Hospelhorn

Robert Charles Dotinga

Onye Onyemaechi e "The O Band" partecipanti: Paul Sihon – chitarra, tabla, sintetizzatore e basso; Sid the Kid – sassofono, clarinetto e flauto traverso; Kendrick Freeman – conge, djembe e shaker; Alison Johnson – voce;

Mark Moran – d'jeridu, gong e campane

Frank Martin, Jamie Brewer, Manas Iliene,

Yoshitaka Kanehara, Joey Borrero

Cinematronics/Michael Sandige e David Stafford con

Kevin Gliner

Paul White/Transformations

Blair Hardman, Linda Weber

Hal Jordy III

Noah Clemence Zim

Michael Jai Feinberg e Noah Clemence Zim

DigiDesign, Crystal River Engineering, Cutting Edge Audio Group, Stephen Friedman, Jeff Braun, Jerry e Esther Hicks e Abraham.

Registrazione Supplementare:

Tecnologia Grafica:

Tecnico del Suono:

Narrazione:

Produttore/Progettista Associato:

Progettista Associato:

Produttori Esecutivi:

Speciali Ringraziamenti a:

Time Warner Interactive

Vice Presidente di Produzione:

Vice Presidente di Marketing:

Direttore allo Sviluppo:

Direttore Marketing:

Servizi Creativi e Manuale:

Specialisti Supplementari:

Controllo:

David Riordan

Ralph V. Giuffrè

Lena Marie Pousette

Charlene Steele

George Plumb

Elaine Alderette, Kevin Tudish

Allen Austin, Darrell Evers, Kenny Kinser,

Brent Meisenheimer, Edmund Miya, Eric Van Beek

Supporto software clienti

Per assistenza telefonica chiamare il dipartimento Servizio Clienti al numero +171 391 4323 dalla ore 10.30 alle 12.00 e dalle 14.30 alle 17.00 dal Lunedì al Venerdì.

Garanzia

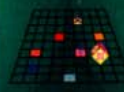
La Time Warner Interactive garantisce all'acquirente originale del prodotto software che i supporti sui quali i programmi software sono stati registrati sono esenti da difetti nei materiali e nella lavorazione, in condizioni di utilizzo normale, per un periodo di 90 giorni dalla data originale di acquisto (il cosiddetto "Periodo di garanzia"). Durante detto periodo i supporti difettosi verranno sostituiti, senza addebito di spese a carico dell'acquirente, se il prodotto originale verrà restituito al rivenditore presso il quale è stato acquistato insieme alla ricevuta d'acquisto datata. La presente garanzia costituisce un complemento ai normali diritti legali dell'acquirente di cui non ne compromette la validità. La presente garanzia non include i programmi software che vengono forniti "così come sono" e non copre i supporti che sono stati soggetti ad uso improprio, danneggiati, corrotti o sottoposti ad eccessiva usura.



**Gioca e rigioca...
e non ti fermerà più nessuno.**



Endorfun



Índice

Cómo instalar Endorfun

Antes de empezar	48
Si no lees los manuales.....	48
Requisitos del sistema	48
Cómo instalar el juego.....	48

Cómo jugar a Endorfun

El comienzo de una gran experiencia.....	49
El fin del juego.....	50
Las piezas del juego	50
La barra de situación.....	51
Las tácticas	52
Cómo detener/retomar una experiencia	53
Cómo obtener un resultado óptimo.....	53
Cómo deshacer la instalación de Endorfun.....	53
La filosofía de Endorfun	54

Comandos

Comandos del menú del juego ('Game Menu').....	54
Comandos del menú de opciones ('Options Menu')	55

Ficha técnica

onesong partners, inc.	57
Time Warner Interactive	57

La compañía onesong partners, inc. está formada por artistas provenientes de una gran variedad de campos: diseñadores, compositores, músicos, programadores, artistas gráficos, escritores y empresarios. Nuestro objetivo es crear productos impactantes de gran belleza, que además sirvan para mejorar y animar la vida del usuario. Estos productos incluyen CD-ROMs multimedia, videojuegos, discos compactos de música, libros, películas, espectáculos en vivo y otros acontecimientos.

Cada uno de los productos de ocio de onesong ha sido creado con el fin de ennoblecer el corazón y el espíritu de aquellos que lo utilizan. La misión de onesong partners, inc. es beneficiar a la humanidad con cada uno de nuestros productos y demostrar que la sensibilidad y la buena voluntad son las mejores cualidades para llevar un negocio rentable.

La compañía onesong partners, inc. fue establecida en 1994 por Michael Jai Feinberg, Noah Clemence Zim, Onye Onymaechi y Paul Coleman.

©1995 onesong partners, inc.

Publicado por Time Warner Interactive, No2 Carriage Row, Eversholt Street, London NW1 1BU, UK.

Derechos internacionales protegidos. Prohibida su radiodifusión. Todos los derechos reservados.

No duplicar. No se puede alquilar por separado.

Endorfun es una marca comercial de onesong partners, inc. ©1995 onesong partners, inc.

**Cuanto más juegos,
mejor te sentirás.**



Cómo instalar Endorfun

Antes de empezar

Abre el fichero READ ME que hay en el CD-ROM de Endorfun y lee la información más reciente sobre Endorfun. Introduce el disco en la unidad de CD-ROM, coloca el cursor sobre el archivo READ ME y pulsa el ratón dos veces en rápida secuencia, o ábrelo utilizando cualquier procesador de textos.

Si no lees los manuales

Si utilizas el programa Windows™, el System 7.5 de Macintosh® u otro superior, encontrarás un archivo de ayuda en el disco de Endorfun que contiene la mayoría de la información de este manual. Si utilizas System 7.5 lo encontrarás en el menú de Apple Guide (?). Nota: necesitas tener instalada la extensión Apple Guide en el fichero del sistema (System Folder). Si tienes el programa Windows, lo encontrarás en el menú Ayuda.

Requisitos del sistema

• Usuarios de un Macintosh:

Los requisitos mínimos que se recomienda que cumpla el sistema para jugar a Endorfun son: un Macintosh 68030 a 33 Mhz, con una unidad de CD-ROM de doble velocidad, 8 Mb de memoria RAM y un ejemplar de System 7.1 o superior. El sistema recomendado: un Macintosh 68040 a 33 Mhz.

• Usuarios del programa Windows:

Los requisitos mínimos que se recomienda que cumpla el sistema para jugar a Endorfun son: un PC 486 a 66Mhz, con una unidad de CD-ROM de doble velocidad, el programa Windows95 o Windows 3.1, y 8MB de memoria RAM. Puedes jugar a Endorfun en ordenadores personales menos potentes, pero no obtendrás tan buenos resultados. Lee la sección de 'Cómo obtener un resultado óptimo' si necesitas más detalles.

Cómo instalar el juego

El juego Endorfun funciona casi por completo a través de la unidad de CD-ROM. Los archivos que hay en el disco duro son sólo los necesarios para poner en funcionamiento el programa y para salvar los marcadores y las partidas. El juego sólo tardará unos segundos en instalarse.

Para instalar Endorfun:

• Usuarios de un Macintosh:

Endorfun funciona por completo desde el CD-ROM. Para jugar a Endorfun introduce el disco, coloca el cursor sobre el icono de CD-ROM y pulsa el ratón dos veces, luego haz lo mismo con el icono del juego de Endorfun.

• Usuarios del programa Windows:

1. Arranca el programa Windows
2. Introduce el disco de Endorfun en la unidad de CD-ROM
3. Windows 3.1: en el Administrador de programas, que encontrarás en el menú Archivo, elige Ejecutar.
Windows95: pulsa el botón Start en la barra de tareas y elige Ejecutar...
4. En el cuadro de diálogo de Ejecutar, teclea el comando: [unidad]:setup en [unidad] tienes que poner la letra correspondiente a la unidad de CD-ROM.

Por ejemplo, si la unidad de CD-ROM es la unidad D:, tienes que teclear:

D:setup

Coloca y pulsa el ratón sobre Aceptar en el cuadro de diálogo, y sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla para completar el proceso de instalación.

Cómo jugar a Endorfun

Endorfun es un juego de color y música, ritmos y formas. También es un juego de rapidez, paciencia y estrategia. Aprenderás a jugar a Endorfun en menos tiempo del que te imaginas.



Endorfun



**Cuanto más juegues,
mejor te sentirás.**



El personaje principal en Endorfun es el cubo vacío que tú, el jugador, manejas y guías por todo el campo unificado (el tablero compuesto de cuadrados) utilizando el ratón o el teclado.

Las seis caras del cubo vacío son de un color diferente. La habilidad básica que se necesita para jugar a Endorfun es la de poder mover el cubo vacío hasta uno de los cuadrados del campo unificado y tener el color que deseas en la parte superior del cubo.

Las piezas del juego llamadas bloques y fuerza de la vida aparecen en el campo unificado con los seis colores de las caras del cubo vacío.

Sólo puedes poner el cubo vacío sobre estas piezas si el color de la parte superior del cubo es del mismo color que la pieza. Si estás sobre un cuadrado de la fuerza de la vida o de un bloque y lo abandonas, ese cuadrado quedará vacío porque has logrado unirte a, y por tanto absorber o borrar, la pieza que ocupaba ese cuadrado.

Hay dos clases de bloques: bloques simples y bloques de bonificación. A su vez, hay tres tipos de bloques de bonificación: multiplicadores, de tiempo y globales. No dejes que los bloques te atrapen; únete a ellos para abrirte camino, conseguir más tiempo o ganar más puntos.

Absorbe la fuerza de la vida, borra los bloques.

Practica los movimientos del cubo vacío hasta que puedas manejarlo con facilidad. Más adelante explicaremos algunos de los movimientos o tácticas principales.

Para mover el cubo vacío puedes utilizar el ratón o las teclas de las flechas que tiene el teclado. Prueba ambas formas para ver cuál de ellas prefieres. Si quieres cambiar las teclas del teclado, ve a la opción de 'Set Keyboard Control' (ajustar los controles del teclado) en el menú de opciones (Options).

El comienzo de una gran experiencia

Para comenzar una nueva partida:

1. En el menú del juego ('Game Menu'), elige 'Select New Game' (seleccionar una partida nueva).
2. Elige una de las experiencias en la ventana de diálogo de 'Select Game Experience' (seleccionar una experiencia).

Los botones de radio en la parte izquierda de la ventana de diálogo te permiten desplegar la lista de partidas de acuerdo con el tipo de experiencia.

En Endorfun hay tres tipos distintivos de experiencias. Todas las experiencias usan las mismas piezas básicas de juego, pero los objetivos son distintos.

Las experiencias de rapidez te retan a completar la partida en el menor tiempo posible, obteniendo fuerza de la vida. Tu objetivo es conseguir el mejor tiempo. La rapidez y la precisión son las cualidades más importantes.

Las experiencias de longevidad te retan a jugar el mayor periodo de tiempo posible. Tu objetivo es conseguir el tiempo más largo de todos. Tendrás que completar cada nivel antes de que se llene el campo unificado o se pare el cronómetro.

Las experiencias de abundancia te retan a conseguir el mayor número de puntos en un periodo de tiempo determinado. En muchas de estas experiencias, disfrutarás de una movilidad ilimitada en el campo unificado, pero el cronómetro te obligará a moverte de un nivel a otro. En otras, necesitarás prestar atención a la velocidad con que los bloques llenan los cuadros del campo unificado. Tendrás que pasar al próximo nivel antes de que te quedes bloqueado, aunque te quede aún tiempo en el cronómetro.

Los nombres de cada tipo de experiencia están representados por un color en la ventana de diálogo, para indicar el nivel de dificultad aproximado de cada una.

Endorfun

**Cuanto más juegues,
mejor te sentirás.**

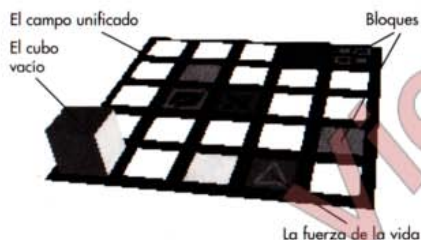


El fin del juego

Una partida de Endorfun puede terminar de una de estas tres formas:

- ¡Ganas la partida! En cuyo caso serás premiado con una pantalla especial, la pantalla de ganadores, que alabará tu talento.
- Pierdes la partida porque el cubo vacío quedó atrapado por los bloques. Después de que el cubo vacío quede bloqueado, el campo unificado se llenará rápidamente de bloques y verás la pantalla de perdedores, que te levantará el ánimo con un mensaje alentador. Entonces tienes que pulsar el botón izquierdo del ratón para que aparezcan los botones de 'Quick Play' (volver a jugar inmediatamente) y la barra del menú. ¡Y a jugar otra vez!

Las piezas del juego



El cubo vacío

El cubo vacío representa al jugador en búsqueda de la fuerza de la vida en el campo unificado. Puedes mover el cubo vacío utilizando el ratón o pulsando las teclas (flecha) del cursor.

El campo unificado

El campo de juego en el que el cubo vacío busca la fuerza de la vida. El campo unificado es un mosaico que cambia constantemente de cuadrados (a veces transparente, otras veces opaco) que normalmente cambia su forma básica y punto de vista cada vez que el jugador asciende de nivel.

Fuerza de la vida

Los cuadrados latentes en el campo unificado son la fuerza de la vida que persigue el cubo vacío. Normalmente, hay varios cuadrados con fuerza de la vida en cada nivel, pero nunca hay más de un cuadrado a la vez en el campo unificado. Cada vez que un cubo vacío se une con un cuadrado con fuerza de la vida, aparece otro. Cuando la última fuerza de la vida que hay en un nivel es absorbida, el cubo vacío pasa al siguiente nivel. El cubo vacío se puede unir a la fuerza de la vida colocándose sobre él de tal manera que el color de su parte superior sea el mismo que el del cuadrado donde está la fuerza.

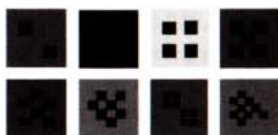
Bloques

Todos los cuadrados de color en el campo unificado que no tienen fuerza de la vida son bloques. Hay dos tipos principales de bloques: bloques simples y bloques de bonificación. El cubo vacío se puede unir a cualquiera de los dos tipos de bloques colocándose encima de ellos de tal manera que el color de su parte superior sea el mismo que el del cuadrado en el que se encuentra el bloque.

Bloques simples

Son los cuadrados rellenos de color que hay en el campo unificado. En las partidas de abundancia, estos cuadrados valen puntos. En los otros tipos de partida, sirven para bloquear el camino hacia la fuerza de la vida.

Bloques multiplicadores



En las partidas de rapidez y longevidad, los bloques multiplicadores sirven para bloquear momentáneamente el paso hacia la fuerza de la vida. En las partidas de abundancia, proporcionan un número múltiplo del número de puntos asignado a los bloques simples.

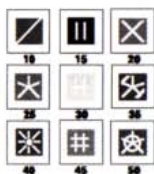
**Cuanto más juegues,
mejor te sentirás.**





El número de manchas en los bloques multiplicadores indica el número por el que se multiplican los puntos, por lo que puedes calcular rápidamente el valor relativo del bloque. Por ejemplo, si un bloque simple vale 100 puntos, un bloque multiplicador de cinco manchas valdrá 500 puntos (100×5).

Bloques de tiempo



Sirven para añadir más tiempo al cronómetro (de la barra de situación) para que así puedas permanecer más tiempo en el nivel. O también, pueden disminuir la velocidad a la que se añaden bloques al campo unificado. El número de secciones en los bloques de tiempo te da una idea de la cantidad de tiempo que valen. Cada sección vale 5 segundos, por lo que los bloques valen entre 10 y 50 segundos de tiempo. No se te dará ningún punto por unirte a un bloque de tiempo.

Bloques globales

Sirven para borrar todos los cuadrados del mismo color que ellos, incluyendo los bloques multiplicadores y los bloques de tiempo. Si te unes a un bloque global, recibirás los puntos de todos los bloques simples, multiplicadores y globales que queden borrados del campo unificado. PERO, no se te otorgará el tiempo que contienen los bloques de tiempo. Por lo tanto, si necesitas ganar tiempo tendrás que unirte con los bloques de tiempo antes de unirte a los bloques globales.



La barra de situación

La barra de situación en la parte superior de la ventana de juego te muestra información útil mientras juegas a Endorfun. Hay tres clases de barras de situación ligeramente distintas, que aparecerán dependiendo del tipo de partida que hayas seleccionado.

Logos	Life Force: 5	Level: 1 of 10	Time: 01:00	Elapsed Time: 00:00
-------	---------------	----------------	-------------	---------------------

Todas la barras de situación indican:

- El nombre de la partida en curso
- El número de cuadrados con fuerza de la vida que quedan en el nivel que estás
- El número del nivel
- El cronómetro, que indica el tiempo máximo del que dispones para completar el nivel antes de que tengas que pasar al siguiente nivel o pierdas la partida. El área del cronómetro de la barra de situación empezará a parpadear cuando te queden menos de 30 segundos para terminar el nivel.

La barra de situación de las partidas de rapidez también indica:

- El número de niveles que hay en la partida
- El tiempo transcurrido (cuánto tiempo llevas jugando a esa experiencia)

Si un nivel de juego tiene un nivel de desafío asociado a él, el área del cronómetro en la barra de situación mostrará un asterisco (*) al lado del cronómetro.

La barra de situación de las partidas de longevidad también indica:

- El tiempo transcurrido (cuánto tiempo llevas jugando a esa experiencia)

La barra de situación de las partidas de abundancia también indica:

- El número de niveles que tiene este tipo de partida
- La puntuación que tienes en cada momento

**Cuanto más juegues,
mejor te sentirás.**



Si un nivel de juego tiene un nivel de bonificación asociado a él, el área del marcador en la barra de situación mostrará un asterisco (*) junto al marcador. Cuando hayas conseguido la puntuación necesaria para ganar un nivel de bonificación, el área del marcador aparecerá destacada.

Las tácticas

Esta sección explica algunas de las maniobras básicas que el cubo vacío puede hacer para unirse con un cuadrado en el campo unificado. Esta no es una lista completa de los movimientos, pero es una forma muy buena de empezar a dominar el juego de Endorfun. (Cada táctica es descrita como un movimiento destinado a unir el cubo a un cuadrado de color, pero intenta usar las tácticas como un método para colocarte encima de cualquier cuadrado). A medida que vayas dominando Endorfun, verás que utilizas éstas y otras tácticas en combinación.

La U



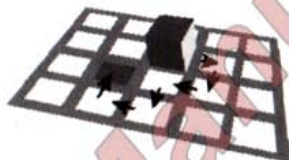
Cada vez que el cubo vacío se encuentre al lado de un cuadrado del mismo color que la cara superior, podrás unirte al cuadrado desplazándote en forma de U en cualquier dirección alrededor del cuadrado. Esta táctica es probablemente la más básica de todas, y es a menudo utilizada en combinaciones con otras tácticas para unirse a los cuadrados.

La verja



La verja es una extensión lógica de la U. Cada vez que el cubo vacío esté en línea recta con un cuadrado del mismo color que la cara superior, podrás unirte al cuadrado moviendo el cubo vacío un espacio para sacarlo fuera de la línea, haciéndole rodar hasta que esté al lado del cuadrado y volviéndolo a colocar sobre el cuadrado.

La doble U



La Doble U es otra extensión de la U. Cada vez que el cubo vacío y un cuadrado tengan en contacto una de sus esquinas y la cara superior del primero sea del mismo color que el segundo, podrás unirte a él haciendo dos movimientos U seguidos. El primer movimiento U coloca al cubo vacío al lado del cuadrado y el segundo los une.

Los tres espacios



Tal vez ésta sea la táctica más evidente de todas, pero es la que menos usan los jugadores principiantes. Esta táctica te ayudará a dominar el arte de unirte a cuadrados en espacios muy justos. Cada vez que el cubo vacío y un cuadrado estén separados por tres cuadrados en línea recta, y el cubo vacío tenga el mismo color que éste en la cara superior, conseguirá unirse a él si se dirige directamente hacia el cuadrado.



La L



Cada vez que el cubo vacío esté en diagonal con respecto a un cuadrado del mismo color que su cara superior, y ambos estén separados por un cuadrado, podrás unirlos si haces rodar hacia un lado el cubo vacío dos cuadrados y luego lo ruedas hacia el cuadrado de color.

Cómo detener/retomar una experiencia

Para parar la partida

- Pulsa el botón izquierdo del ratón

Para retomar una partida que ha sido detenida

- Pulsa la tecla de Retorno o Return en el teclado
- Pulsa el botón izquierdo del ratón con el cursor colocado dentro de la ventana del juego
- Elige 'Resume' (retomar) en el menú del juego

Cómo obtener un resultado óptimo

Si el juego no funciona muy bien en tu ordenador intentar hacer lo siguiente:

- Desconecta la textura del cubo vacío. En el menú de opciones, elige 'Display' (mostrar) y luego elige 'Textured Cube' (cuadrado con textura).
- Reduce el tamaño de la ventana de juego.

También, aunque no funcione completamente bien, si estás jugando a Endorfun con el ratón, te recomendamos que te asegures de que el mecanismo esté limpio. No es fácil hacer rodar al cubo vacío lentamente y a donde quieres en una situación crítica de una partida de nivel avanzado.

Si cambias el tamaño de la ventana, la barra de situación se ajustará ella misma lo mejor que pueda. En algunos casos, desaparecerá de la ventana el nombre de la partida. En otros casos, se convertirá en una barra de situación de dos líneas. En casos extremos, cuando la ventana es muy pequeña, la barra de situación no aparecerá en absoluto.

Cómo deshacer la instalación

• Usuarios de un Macintosh:

Ya que Endorfun funciona completamente desde el CD-ROM, sólo tendrás que borrar el fichero Endorfun Preferences que hay dentro del fichero del sistema (System Folder). También puede que quieras borrar todas las partidas que tengas salvadas en el disco duro.

• Usuarios del programa Windows:

Para deshacer la instalación de Endorfun en el disco duro y en el sistema de Windows, haz lo siguiente:

Windows 3.1:

1. En el Administrador de programas, borra el grupo de programas de Endorfun y sus contenidos.
2. En el Administrador de archivos, borra el directorio de Endorfun y todos sus contenidos. Los archivos de este directorio contienen las tablas de puntuaciones y de los mejores tiempos y todas las partidas salvadas. Si eliges la opción de instalación rápida ('Quick Install'), el directorio de Endorfun tendrá el nombre de "Endorfun" y estará en tu directorio de Windows. Si usas una instalación personalizada, el directorio podrá tener un nombre diferente o estar situado en otro sitio.
3. Borra el archivo ENDORFUN.INI del directorio de Windows.

Windows95:

1. En el menú 'Start' (de comienzo), elige 'Settings' (ajustes) y luego "Control Panels" (paneles de control).

**Cuanto más juegos,
mejor te sentirás.**

2. Coloca el cursor sobre el icono de añadir/borrar programas ('Add/Remove programs') para ejecutar la utilidad de instalar/deshacer la instalación ('Install/Uninstall').
3. En Install/Uninstall (instalar/deshacer la instalación) de la ventana Add/Remove Programs Properties (añadir/borrar propiedades de los programas), selecciona Endorfun en la lista de programas de software que se pueden borrar automáticamente.
4. Pulsa el botón Add/Remove (añadir/quitar).
5. Si has estado guardando la puntuación y los mejores tiempos o has salvado partidas, tienes que hacer una última cosa para borrar por completo el juego Endorfun. En el explorador de Windows (Windows Explorer), borra el fichero "onesong" y todos sus contenidos. Si eliges la opción de instalación rápida ('Quick Install'), el fichero de onesong tiene el nombre de "onesong" y está situado en el fichero de archivos del programa (Program Files). Si has usado una instalación personalizada, puede que el fichero tenga otro nombre o esté en un sitio distinto.

La filosofía de Endorfun

Nuestra intención era crear algo más que un juego, algo más que una diversión.

Queríamos que Endorfun fuera bonito, ennobecedor, inspirador, para que te enriqueciera, abriera tu corazón, elevara tu espíritu, y que fuera divertido.

Esperamos haber logrado nuestro objetivo.

Te ofrecemos este juego en un espíritu de: paz para todos los hermanos y hermanas, amor para todos los padres y madres, luz para todos los hijos e hijas, libertad para todos los amigos y amantes, alegría y abundancia para el mundo, y gratitud inmensa para la fuerza de la vida.

Un amor. Un pueblo. Un mundo.

Te deseamos lo mejor del mundo. Te hemos dado lo mejor de nosotros.

¡onesong!

Mensajes subliminales en Endorfun

La música en Endorfun contiene mensajes subliminales creados para ayudarte y para que te sientas mejor contigo mismo y con el mundo que te rodea. Están diseñados para mejorar tu bienestar y tu habilidad personal. Al final de cada partida, no importa si has ganado o perdido, aparecerá un mensaje alentador en la pantalla, para inspirar pensamientos positivos en tu mente. Esperamos que te gusten, te beneficien y disfrutes de estos mensajes.

Nota: estos mensajes son en inglés, pero si prefieres jugar a Endorfun sin el beneficio de los mensajes subliminales, puedes desactivarlos jugando con los efectos de sonido o sin sonido en vez de con música. Para hacer esto, abre el menú de opciones ('Options Menu') y elige la opción de sonido ('Sound Option'). A continuación elige el ajuste deseado en el submenú.

Comandos

Comandos del menú del juego

Seleccionar una nueva partida ('Select New Game')...

Abre el cuadro de diálogo de seleccionar una experiencia, donde puedes elegir una nueva partida. Los botones de radio en la parte izquierda del cuadro de diálogo sirven para ver la lista de partidas de acuerdo con el tipo de experiencia. Los tres tipos de experiencias o partidas son: de rapidez, de longevidad y de abundancia. Si quieres una explicación detallada de las partidas, consulta la página nº 49.



Replay Game (volver a jugar una partida)

Empieza de nuevo la partida seleccionada en ese momento.

Resume Game (retomar una partida)

Continúa una partida que hayas interrumpido momentáneamente. También puedes continuar una partida pulsando la tecla Retorno, o pulsando el botón izquierdo del ratón cuando hayas colocado el cursor en la ventana de juego.

Save Game (salvar una partida)

Salva la partida en curso. Si no has salvado aún ninguna partida usando "Save Game As" (salvar la partida en), esta opción del menú aparecerá ensombrecida.

Save Game As... (salvar como)

Muestra el cuadro de diálogo de salvar una partida ('Save Game'), donde puedes salvar la partida en curso bajo un nombre de archivo nuevo.

Play Saved Game (jugar a una partida salvada)

Muestra el cuadro de diálogo de abrir una partida ('Open Game'), donde puedes abrir una partida salvada.

Exit (salir)

Sirve para abandonar el juego de Endorfun.

Comandos del menú de opciones

Sound (sonido)

Te permite elegir entre jugar con música, con efectos de sonido o sin sonido.

Display (Mostrar)

Te permite elegir entre tener las imágenes de fondo animadas o no, y entre tener el cubo vacío con o sin textura. Si desconectas la textura del cubo vacío podrás detectar una diferencia en la calidad del juego.

Show Game Status (ver la situación de la partida)

Te permite elegir entre tener la barra de situación desplegada en la parte superior de la ventana del juego o no. El ajuste por defecto es mostrar la barra, ya que proporciona una información muy valiosa, necesaria para completar los niveles con éxito.

Nota: Si cambias la ventana de juego y es muy pequeña, no aparecerá la barra de situación.

Save Game Alert (aviso para salvar la partida)

Te permite desconectar la ventana de la alarma que aparece cada vez que cancelas una partida antes de que termine la experiencia. Esta opción está activada por defecto. Puede que quieras desactivarla si no tienes intención de salvar tus partidas.

Quick Play Buttons (botones para empezar una partida inmediatamente)

Te permite desactivar los botones que aparecen cerca de la parte inferior de la ventana del juego con las opciones de volver a jugar una partida y de seleccionar una nueva partida. Esta opción está activada por defecto, ya que los botones proporcionan un forma rápida de volver a jugar sin tener que ir al menú.

Nota: también puedes volver a jugar una partida, seleccionar una partida nueva o jugar una partida salvada pulsando r, n, ó p respectivamente en el teclado cuando aparece la barra del menú en la parte superior de la ventana de juego.

Show Best Times (mostrar los mejores tiempos)...

Muestra la tabla con los mejores tiempos. En esta ventana de diálogo puedes ver los mejores tiempos de cualquier partida salvada de rapidez o de longevidad. La barra del título de la ventana de diálogo indica si la partida seleccionada es una experiencia de rapidez o de longevidad. No aparecen los tiempos de las

**Cuanto más juegues,
mejor te sentirás.**

partidas de rapidez que no hayan sido terminadas.

Show High Scores (mostrar la puntuación más alta)...

Muestra la tabla de las puntuaciones más altas de las partidas de abundancia. En esta ventana de diálogo puedes ver la puntuación más alta de todas las partidas cuya puntuación haya sido registrada. La tabla muestra la puntuación y el nivel más alto alcanzado.

Set Mouse Sensitivity (ajustar la sensibilidad del ratón)

Muestra la ventana de diálogo para ajustar la sensibilidad del cubo vacío en relación al movimiento del ratón.

Nota: algunas experiencias están diseñadas con un cubo vacío que rueda muy rápidamente o muy lentamente. Te sugerimos que no intentes compensar esta diferencia ajustando la sensibilidad del ratón, ya que la velocidad del movimiento del cubo vacío y la sensibilidad del ratón no están directamente relacionadas.

Además, aunque no acelerará el funcionamiento general del juego, si estás jugando a Endorfun con el ratón, te recomendamos que te asegures de que el mecanismo está limpio. El poder rodar el cubo ligero suavemente y previsiblemente es un factor crítico cuando la partida está avanzada.

Set Keyboard Control (ajustar los controles del teclado)

Muestra la ventana de diálogo para ajustar las teclas del teclado con las que quieres mover al cubo vacío.

Para cambiar los ajustes, pulsa en las listas desplegables correspondientes a cada una de las direcciones del movimiento y selecciona la tecla que quieras.

• Usuarios del programa Windows:

Cuando una lista desplegable esté activa, puedes acceder a una tecla alfanumérica pulsando esa tecla en el tablero. Por ejemplo, si quieres que la letra "E" sea la que sirva para mover el cubo hacia arriba, tienes que colocar y pulsar el ratón en la lista desplegable correspondiente a mover el cubo hacia arriba ('Cube Up'), pulsar "e" en el teclado ("e" aparecerá destacada en la lista), y luego pulsar en la "e" de la lista para seleccionarla.

Nota: las teclas de las flechas, que son las ajustadas por defecto, aparecen en las listas desplegables como Left (izquierda), Right (derecha), Up (arriba) y Down (abajo). Encontrarás estas teclas y las teclas de Home (Inicio), End (Fin), Page Up (RePág) y Page Down (AvPág) en la parte inferior de las listas. No puedes utilizar estas teclas para asignarles funciones pulsándolas en el teclado, ya que son utilizadas por la ventana de diálogo para controlar las listas desplegadas cuando éstas están activadas.



Endorfun



Ficha técnica

onesong partners, inc.

Diseñador y productor:

Michael Jai Feinberg

Diseñador de software y programador:

Greg Hospelhorn

Arte:

Robert Charles Datinga

Música y ritmos:

Onye Onyemaechi y "The O Band" con: Paul Sihon – guitarra, mesa, sintetizador y bajo; Sid the Kid – saxofón, clarinete y flauta; Kendrick Freeman – congas, djembe y maracas; Alice Johnson – vocalista; Mark Moran – d'jeridu, gong y carillón

Grabación adicional:

Frank Martin, Jamie Brewer, Manas Itiene, Yoshitaka Kanehara, Joey Borrero

Tecnología gráfica:

Cinematronics/Michael Sandige y David Stafford con Kevin Gliner

Ingeniero de sonido:

Paul White/Transformations

Narración:

Blair Hardman, Linda Weber

Productor/diseñador asociado:

Hal Jordy III

Diseñador asociado:

Noah Clemence Zim

Jefes de producción:

Michael Jai Feinberg y Noah Clemence Zim

Agradecimientos:

DigiDesign, Crystal River Engineering, Cutting Edge Audio Group, Stephen Friedman, Jeff Braun, Jerry y Esther Hicks y Abraham.

Time Warner Interactive

Vice-presidente de producción:

David Riordan

Vice-presidente de marketing:

Ralph V. Giuffré

Directora de desarrollo:

Lena Marie Pousette

Directora de marketing:

Charlene Steele

Servicios creativos y manuales:

George Plumb

Arte adicional:

Elaine Alderette, Kevin Tudish

Equipo de pruebas:

Allen Austin, Darrell Evers, Kenny Kinser, Brent Meisenheimer, Edmund Miya, Eric Van Beek

Garantía

Time Warner Interactive garantiza al comprador original de este programa de software, que el medio sobre el que se han grabado los programas de software no tienen ningún defecto en los materiales ni en la mano de obra, en uso normal, durante un periodo de 90 días después de la fecha de compra original ("Periodo de Garantía"). Durante el Periodo de Garantía, los artículos defectuosos serán reemplazados sin coste alguno si el producto original se devuelve al establecimiento de venta donde se compró en origen, con la prueba de la fecha de compra. Esta garantía es adicional y no afecta a los derechos estatutarios. Esta garantía no cubre los programas de software suministrados "tal cual" ni los artículos que puedan haber estado sujetos a mal uso, daño, corrupción ni desgaste excesivo.

**Cuanto más juegues,
mejor te sentirás.**





TIME WARNER
INTERACTIVE

ENDORFUN is a trademark of onesong partners, inc.
© 1995 onesong partners, inc. Published by Time Warner Interactive.