

exits, rise from the squatting position or jump from a truck. With the red energy-ball fields you can paralyze trolls in the appropriate direction and with the blue, illuminated fields you can paralyze trolls wooden ladders and wooden poles. The central field allows the elves to stop. With the fields beside you can continue, save, quit the game or see the previously mentioned hall-map.

JOYSTICK CONTROL

Up/down/right/left –	Appropriate arrows
Up + right/up + left –	Appropriate bent arrows
Right/Left fire button –	Red energy balls
Right/left+down firebutton –	blue energy fields
Pause –	P
Key Map –	Spacebar

USING THE DISK MENUS (*not in the cassette version*)

–With the three boxes at the bottom, the halls can be changed, copied or erased, or transferred from one disk to another. This is done by selecting the required halls in the numeric field in the appropriate box. The headline of the field has to be selected, then follow the instructions on the screen. –With the INIT field, a data disk can be initialized. The following field, as well as two fields underneath, will be written on the disk: NAME, ENERGY, MAGIC(–forces) and MENTAL(–power). You will need an unformatted disk. –The CHANGE field writes changed fields on disk.

USING THE EDITOR MAIN MENU (*not with the cassette version*)

CANCEL –	the hall remains in memory and will not be saved on disk
SAVE –	saves the hall on disk
ACTUAL HALL –	number of the hall
FIND HALLS NOT SAVED –	Option to save halls (not saved so far) on disk
ENERGY MAGIC and MENTAL –	Explanation of the playing fields structure
SCORE –	Your score for finishing the halls
TIME –	Time at your disposal

USING THE SCENE EDITOR (EDIT SCENE)

Startpositions, structure of a hall are fixed here. The large window shows a section of the hall. Clicking on the frame, it can be moved to into all directions. On the right side is a section with all objects for you halls. The section can be changed by clicking onto the frame above or below. The field below contain the QUIT field as well as additional ones, depending on the chosen object. As soon as the mouse symbol is in the scene field the chosen object will be shown. You can set an object with the left mouse button/fire button or you can delete it with the right mouse button (F7).

Ladeanweisungen:

Amiga: Legen Sie die Disk 1/2 in Laufwerk df0:, wenn die Workbench-Disk verlangt wird.

Atari ST: Legen Sie die Disk 1 in Laufwerk A und drücken dann die RESET- Taste. Wenn die Meldung Insert Data Disk erscheint, legen Sie die Data Disk in Laufwerk A und wählen OK.

C 64 Disk: Geben Sie           ein und drücken dann die RETURN-Taste

C 64 Kassetten: Spulen sie das Band an den Anfang zurück. Drücken sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, danach betätigen Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders.

Bedienungsanleitung:

Drücken Sie im Titelbild die SPACE-Taste um in das Hauptmenu zu gelangen. Wenn Sie aufgefordert werden, eine Datendiskette in das Laufwerk einzulegen, drehen Sie die Diskette (C64) um oder legen Sie eine selbsterstellte Datendiskette ein (Amiga) und bestätigen durch anklicken des RETRY-Feldes. Nun erscheint ein Bild mit drei Auswahlmöglichkeiten: Das HAUPT-MENÜ.

Die Bilder bedeuten GAME/ PLAY-MENÜ DISK-MENÜ EDITOR

Bei der Kassettenversion:

1) Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP.

2) Betätigen Sie die PLAY-TASTE des Datenrecorders.

3) Nach einiger Ladezeit wird das Titelbild auf dem Bildschirm angezeigt und die Titelmusik spielt. Nach dem Drücken der SPACE-Taste gelangen Sie nach einer weiteren kurzen Ladepause direkt in das SPIELMENU. Es ist nicht möglich, mit mehreren Mitspielern zu spielen bzw. Spielstände zu speichern. Die Halls sind auf der Rückseite der Kassetten gespeichert.

BEDIENUNG DES PROGRAMMS:

Alle Felder, die durch anklicken der rechten Maustaste angewählt werden können, können auch mit der Taste F7 angewählt werden, sofern man mit einem Joystick spielt. Texte werden über die Tastatur eingegeben. Dazu klicken Sie zuerst das Feld an, wo Sie den Text eingeben wollen, woraufhin in dem Feld ein Cursor erscheint. Die Eingabe beenden Sie mit der RETURN-Taste.

BEDIENUNG DES SPIELMENUES

Vom Spielmenü aus kann man durch Anwählen des entsprechenden Feldes ein Trainings-spiel machen, eine beliebige Hall testen (Testspiel) oder mit bis zu 8 Personen ein kleines Match veranstalten (nicht bei der Kassettenversion).

Beim Testspiel kann eine beliebige Hall angewählt werden, abspeichern ist nicht möglich. Bei einem Match (Contest) können bis zu 8 Personen ihren Namen in eine Liste eintragen und sich für das Match anmelden (Durch Anwählen des 'WILL JOIN/WILL NOT JOIN' – Feldes). Außerdem kann ein gespeichertes Spiel geladen und um neue Mitspieler ergänzt werden, falls das nötig ist. Bereits angemeldete Spieler können dabei auch abgemeldet werden.

Bildschirmanzeigen:

SCORE : Wert der eingesammelten Schatzteile,

ENERGY : restliche Energie des Spielers,

MENTAL : Lähmungskraft,

MAGIC : Konzentrationsenergie

TIME: verbleibende Zeit.

DOWN AT THE TROLLS

Rechts unten befindet sich das Steuerfeld, mit dem der Elf durch Anklicken eines Feldes bewegt werden kann. Mit den rechts-/links-Pfeilen läuft der Elf in die entsprechende Richtung, die gebogenen Pfeile lassen ihn in die entsprechende Richtung springen, mit dem runter-Pfeil kann er sich ducken, eine Leiter nach unten klettern, eine Stange loslassen oder von einer Haltestelle auf eine Lore springen. Mit dem hoch-Pfeil kann er hochspringen, Leitern hochklettern, Haltestellen, offene Geheimgänge/Ausgänge benutzen, aus der Hocke aufstehen oder von Lören springen. Mit den roten Energiekugelfeldern kann er Trolle in der entsprechenden Richtung lähmen und mit den blauen Leuchtfeldern kann er Lehmbo den, Holzleitern und -stangen zerstören. Mit den beiden unteren, äußersten Feldern kann das Spiel angehalten werden. Mit den danebenliegenden Feldern kann man die Hall-Karte einblenden.

Die JOYSTICKSTEUERUNG:

Hoch/ runter/ rechts/ links:	Wie entsprechende Pfeilfelder.
Hoch + rechts/ Hoch + links:	Wie gebogene Pfeile rechts/links.
Feuertaste + rechts/ links:	Wie rote Energiekugeln.
Feuertaste + runter-rechts/ links:	Wie blaue Leuchtfelder.
Pause:	Taste 'P'
Karte:	Space-Taste

BEDIENUNG DES DISK-MENUES (Nicht bei der Kassettenversion)

– Mit den unteren drei Kästen können Halls (von links nach rechts) beliebig (auch zwischen zwei verschiedenen Disketten) vertauscht, gelöscht und kopiert werden, indem die gewünschten Halls in den Zahlenfeldern eingestellt werden, und anschließend die Überschrift des Feldes angewählt wird. Nun müssen die erscheinenden Meldungen befolgt werden.

– Mit dem INIT-Feld kann eine Datendiskette initialisiert werden. Dabei werden die 'NAME'-, 'ENERGY'-, 'MAGIC'(-forces)-, 'MENTAL'(-power)- Felder, sowie die beiden darunterliegenden Felder auf die Diskette geschrieben. Alle Felder müssen vor Anwählen des INIT-Feldes gesetzt werden. Hierzu benötigen Sie eine unformatierte Diskette.

– Das CHANGE-Feld schreibt nur geänderte Felder auf eine Datendiskette.

BEDIENUNG DES EDITORHAUPTMENUES (nicht bei der Kassettenversion)

CANCEL	läßt die Hall im Speicher; sie wird nicht auf Diskette gespeichert.
SAVE	speichert die Hall auf Disk.
ACTUAL HALL	zeigt die Nummer der Hall.
AND HALLS NOT SAVED	ist eine Option um alle Halls, die geändert, aber noch nicht auf Diskette gespeichert wurden, zu speichern.
ENERGY, MAGIC und MENTAL	s. Erklärung des Spielfeldaufbaus.
SCORE	Punkte für Beenden der Hall.
TIME	Zeit (in Sekunden), die der Spieler zur Verfügung hat.

BEDIENUNG DES SCENEEDITORS (EDIT SCENE):

Mit dem SCENEEDITOR werden die Startpositionen, sowie der Aufbau einer Hall, festgelegt. Das große Fenster zeigt einen Ausschnitt der Hall, der sich durch Anklicken des Rahmens in alle Richtungen verschieben läßt. Rechts, ist eine Auswahl des Bauteilevorrats zu sehen. Diese Auswahl kann durch Anklicken des darüber bzw. darunter liegenden Rahmens verändert werden. Das untere Feld enthält das QUIT-Feld, sowie, abhängig vom gewählten Bauteil, zusätzliche Felder. Sobald sich der Mauszeiger im Scene-Feld befindet, werden die Koordinaten des Bauteils angezeigt. Mit der linken Maustaste (Feuerknopf) wird ein Teil gesetzt, mit der Rechten (F7) gelöscht.

DOWN AT THE TROLLS

14

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA: Insert the disk into drive 0 when the workbench is requested and switch off external drives.

ATARI ST: When the message "Insert data disk " appears, insert the data disk into drive A and select OK.

C64 DISK: Type `[L][O][A][D][:][*][*].[8].[1]` and press the Return key.

C64 Cassette: Rewind the tape to the beginning. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press the PLAY key on your data recorder.

Press the spacebar to enter the main menu. When you are asked to insert a data disk, turn the disk (C64) or insert a self-initialised disk and confirm with clicking on the RETRY icon. A screen with three menus appears: The main menu. The three menus are the following menus: GAME/PLAY-MENU, DISK MENU, EDITOR.

Cassette version: After a short loading period, the title screen appears. Pressing the spacebar, you enter the main menu. It is impossible to play with other players and you cannot save your highscores. The different halls are saved on the other side of the cassette.

USING THE PROGRAM:

Positions which can be selected by pressing the right mousebutton, can also be selected with F7 if you are playing with a joystick. Texts are entered with the keyboard. Click onto the section where you want to enter text and a cursor will appear. Finish with the RETURN key.

USING THE MENU In the playing menu you can select to train in a required field, test a hall (test game) or organize a small competition between up to 8 players (not C64 cassette version). When the test game option is chosen, you can play immediately but cannot enter the highscore table. In a contest up to 8 players can enter their names in a list and register for the contest. (By choosing the WILL JOIN/ WILL NOT JOIN fields). A pre-saved game can be loaded and new players can be entered. Pre-registered players can also be erased.

SCREEN MESSAGES

SCORE – Value of the collected treasures

ENERGY – Remaining energy of the players

MENTAL – Paralyzing power for Paralyzing the trolls

MAGIC – Concentration energy to destroy floors

TIME –

In the bottom right of the screen you find the control field. The elves can be moved with this by choosing a field. With the right/left arrow the elves can run in the appropriate direction. With the bent arrow they can jump in the appropriate direction. With the round arrow you can squat, descend ladders, let go for a pole or jump on to a truck from a 'stop'. With the upwards arrow you can jump high, climb up ladders, use a 'stop', open secret passages and