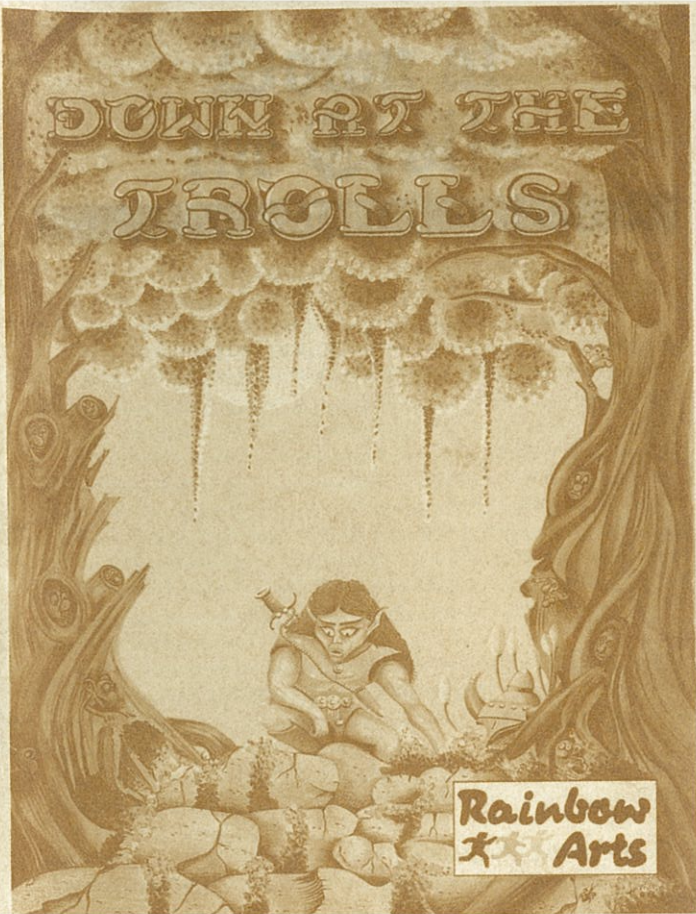


DOWN AT THE TROLES



Rainbow
★ Arts

Down at the Trolls

ATARI ST

It's a long time since I've been to the Trolls, but I remember the feeling of being there. The Trolls are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community.

Down at the Trolls, the atmosphere is warm and inviting. The Trolls are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community.

The Trolls are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community.

The Trolls are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community.

The Trolls are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community. They are a group of people who are passionate about their work and their community.

Down at the Trolls

SPIELANLEITUNG

Zu einer Zeit, als die Menschheit jung war, und noch keine Spuren in den Geschichtsbüchern der alten Völker hinterließ, entbrannte ein grausamer und blutiger Krieg zwischen dem Elfenvolk und den kriegerischen Trollen, die aus ihren Höhlen im Norden ständig Überfälle auf die Reiche der friedlichen Elfen unternahmen. Bei einem dieser Überfälle in den Wäldern von Dirillons Sippe raubten die Trolle die kunstvollen Schätze seines Volkes, um sie in ihren Höhlen zu vergessen, ohne zu wissen, wie wertvoll und nützlich einige dieser Gegenstände sind.

Viele von Dirillons Gefährten wurden bei dem Versuch die Schätze und magischen Gegenstände zurückzuerobern, von den Trollen entdeckt und mußten flüchten, ohne daß sie etwas aus den Höhlen retten konnten, außer ihrem Leben und wichtigen Informationen über den Aufbau und die Gefahren der gut bewachten Trollhöhlen. Nachdem alle seine Gefährten versagt hatten, wurde nun Dirillon, der Sohn des Elfenherrschers durch den Magier Astarn in der Beherrschung einiger magischer Fähigkeiten ausgebildet, um die Elfenschätze aus den finsternen Höhlen der Trolle zurück ans Licht zu holen.

Du wirst nun Dirillon durch die Höhlen führen und mit ihm den Gefahren trotzen. Dirillons Vorgänger haben folgendes über die Trollbehausungen herausgefunden:

- Die Trollburg ist in einzelne Höhlen unterteilt, die von bis zu vier Trollen bewacht werden.
- Diese Höhlen sind durch Türen miteinander verbunden, die die Trolle nicht durchqueren können, und die ein Elf erst dann sehen kann, wenn er alle Schätze in einer Höhle eingesammelt hat.
- Die Luft in einer Höhle ist nach einer bestimmten Zeit verbraucht, so daß der Elf ersticken muß, wenn er nicht vorher den Ausgang erreicht hat.

- Eine bequeme, aber auch seltene Möglichkeit sich in einer Höhle an eine andere Stelle zu begeben, sind Geheimgänge, die in der Wand regelmäßig erscheinen und verschwinden und den Elfen an eine beliebige Stelle der Höhle transportieren.
- In manchen Höhlen sind Loren, die den Elfen vernichten, falls sie ihn berühren.
- Auf leere Loren kann man von Haltestellen aus aufspringen (die wie eine Bushaltestelle mit Glocken aussehen). Die Trolle können den Elfen dann nicht verwunden.
- Weitere Transportmittel, die aber auch von einigen Trollen benutzt werden können, sind Aufzüge und Plattformen, die mehrere Etagen verbinden.
- Die Schätze sind manchmal versteckt und erscheinen vor oder hinter dem Elfen, bevor er sie einsammeln kann.
- Auch sind einige Gegenstände lediglich Trugbilder, die man nicht einsammeln kann.
- Der Boden ist an manchen Stellen nicht begehbar, man hat an diesen Stellen keinen Halt.
- Stangen und Leitern können ähnliche Probleme mit sich bringen.
- Boden, Leitern und Stangen können auch an Stellen auftauchen, wo man es nicht erwarten würde.
- Falltüren, und Stangen, die sich ständig öffnen und schließen, können weitere Gefahren, aber auch Fluchtmöglichkeiten bieten.
- Pilze und magische Symbole scheinen nützlich zu sein, obwohl nicht ganz klar ist, wozu sie dienen.
- In Gefäßen befinden sich Zaubervränke, die einen Elfen erfrischen und stärken.
- Einige Elfen glaubten in den Höhlen fliegende Verteidigungsanlagen gesehen zu haben, denen man jedoch durch schnelle Reaktion ausweichen kann.
- Gefahren lauern an einigen Stellen, wo von der Decke bereits Steine abbröckeln. Mehr wurde bisher nicht herausgefunden, es wird aber angenommen, daß noch weitere böse Überraschungen in den Höhlen versteckt sind. Dirillon, von Astarn auf diese Aufgabe vorbereitet, ist den Gefahren nicht völlig hilflos ausgeliefert; er kann die Trolle für eine bestimmte Zeit lähmen. Zusätzlich kann er weichen Boden, sowie Holzleitern und -stangen zerstören, um sich eigene Wege zu schaffen, oder Verfolger abzuschütteln. Er wurde besonders ausgebildet, um an den Stangen zu hangeln und auch Sprünge aus großer Höhe schadlos zu überstehen. Außerdem hat Astarn versprochen, ihm zu helfen, wenn er Zeit hat und Dirillon erreichen kann.

Laden des Programms:

- 1) Rechner einschalten.
- 2) Diskette in das Laufwerk legen
- 3) Wenn die Meldung "INSERT DATADISC" erscheint, sollte nun die mitgelieferte oder, falls Sie eine eigene Datendiskette im Discmenu initialisiert haben, die eigene Datendiskette in Laufwerk A eingelegt, und das "OK"-Feld angewählt werden.
- 4) Sobald ein Bild mit drei Auswahlmöglichkeiten gezeigt wird, sind Sie im (Hauptmenu) und können von dort aus in das Spielmenu, das Discmenu und in Editor gelangen, indem Sie das entsprechende Feld anwählen. Mit der rechten Maustaste können Sie sich die High Score-Liste ansehen.

I.: Bedienung des Programms:

1.: Allgemeine Hinweise:

- Im Laufwerk sollte sich nach Laden des Programms ständig eine Datendiskette befinden, da der Editor und das Spiel diese benötigen.
- Die Datendiskette kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gewechselt werden, aber man sollte darauf achten, daß alle geänderten Halls vorher mit dem Editor gespeichert wurden.
- Das Programm wird nur über Maus bedient. Der Joystick kann nur beim Spielen benutzt werden, obwohl auch hier auf ihn verzichtet werden kann.
- Das Anwählen eines Feldes geschieht wie unter GEM (Zeiger auf Feld und linke Maustaste betätigen).
- Alle Menues können durch das QUIT-Feld verlassen werden, sofern es vorhanden ist.
- Fast alle Menues können zusätzlich durch Betätigung der rechten Maustaste verlassen werden.
- An bestimmten Stellen im Programm erscheinen Meldungboxen, in denen max. drei Antwortfelder erscheinen. Einige häufige Felder sind: RETRY (nochmal versuchen); CANCEL (Abbruch); OK (Bestätigung/Ausführen der Aktion).
- Sollen an bestimmten Stellen Texte eingegeben werden, so muß zuerst das entsprechende Feld angewählt werden, wobei am Ende des Textes in diesem Feld ein Cursor erscheint. Anschließend müssen die gewünschten Zeichen in einem Tastaturfeld, das alle eingebaren Zeichen enthält, angewählt werden. Zwei Zeichen in einem Tastaturfeld haben eine besondere Bedeutung: Mit dem Linkspfeil kann das letzte Zeichen gelöscht werden, und mit dem gebogenen Pfeil kann der gesamte Text gelöscht werden.
- Zahlenfelder können durch Anwählen einer Ziffer geändert werden.

- Ferner gibt es noch Felder, deren Text durch Anwählen geändert werden kann. (z.B.: das "EDIT/VIEW/PLAY"-Feld im Discmenu).
- Das Anzeigen der High Score-Liste und des Zwischenstandberichts (GAME REPORT) kann immer durch Drücken einer Maustaste abgebrochen werden. Wer lediglich spielen möchte, benötigt nur die mitgelieferte Datendiskette, um die 50 fertigen Halls spielen zu können.
- Man braucht sich dann lediglich die Beschreibung des Spielmenüs durchzulesen.

II.: Bedienung des Spielmenüs:

- Vom Spielmenu aus kann man durch Anwählen des entsprechenden Feldes ein Trainingsspiel machen, eine beliebige Hall testen (Testspiel) oder mit bis zu 8 Personen ein kleines Match veranstalten.
- Wird das Trainingsspiel angewählt, kann man sofort spielen, ohne in die High Score-Liste eingetragen zu werden. Ferner kann man ein angefangenes Spiel nicht speichern oder ein gespeichertes Spiel laden.
- Das Testspiel ist wie ein Trainingsspiel, außer daß man die Hall, ab der man starten möchte beliebig einstellen kann.

- 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. Sobald das "START GAME"-Feld angewählt wird, werden nun die Spieler der Reihe nach aufgerufen, und sollten ihr bestes geben, um einen guten Platz in der Gesamtwertung zu erzielen.

Das Spiel eines Spielers wird automatisch abgebrochen, wenn der Energiepegel weniger als 50% beträgt, und die Anzeigen sich nicht ändern. Die Hall muß in der nächsten Runde neu bewältigt werden.

Nach Abbruch des Spiels oder dem Tod des Spielers befindet man sich wieder im Contestmenu. Wird nun die rechte Maustaste gedrückt oder das "START GAME"-Feld angewählt, kann der nächste Spieler sein Glück versuchen.

- Sobald das Spiel gestartet wurde, wird die aktuelle Hall im linken Feld auf dem Bildschirm angezeigt, falls sie spielbar ist. Ansonsten werden im linken Feld eine oder mehrere der folgenden Fehlermeldungen angezeigt:

"TOO MANY SPECIAL BLOCKS":

Es wurden zuviele Falltüren, bewegliche Stangen, Geheimgänge, Steinschlagzonen oder Ausgänge gesetzt.

In der Hall ist kein Ausgang gesetzt.

"NO EXIT PLACED":

"ELF MULTIPLE PLACED":

Wird jedesmal ausgegeben, wenn die Startposition für den Elfen mehrfach gesetzt wurde. Es wurde in der Hall keine Startposition für den Elfen eingesetzt.

"NO ELF PLACED":

Es wurden mehrere Startpositionen für den Zauberer gesetzt.

"SORCERER MULTIPLE PLACED":

"TROLL MULTIPLE PLACED":

Wird jedesmal ausgegeben, wenn ein bereits platzierter Troll nochmal gesetzt wurde.

"WAGON MULTIPLE PLACED":

Wird jedesmal ausgegeben, wenn eine bereits platzierte Lore nochmal gesetzt wurde.

"LIFT/PLATFORM MULTIPLE PLACED":

Wird jedesmal ausgegeben, wenn ein bereits platzierter Lift/eine Plattform nochmal gesetzt wurde.

"ONLY ONETURNPOINT SPECIFIED":

Wird ausgegeben, falls für einen Lift/eine Plattform nur ein Umkehrpunkt angegeben wurde.

- Erscheint nach einer oder mehreren Fehlermeldungen die Aufforderung "PRESS ANY BUTTON", kann eine Maustaste betätigt werden, um entweder die nächste Hall zu spielen, oder um das Spiel zu verlassen und die fehlerhafte Hall mit dem Editor zu überarbeiten.
- Erscheinen keine Fehlermeldungen, sondern die Meldung "TAKE THY CHANCE, ..." , so beginnt nach Bestätigung nun das Abenteuer.
- Im linken oberen Bildschirmbereich sind die Anzeigenfelder untergebracht: "SCORE": Wert der eingesammelten Schätze, "HALL": Nummer der aktuellen Hall, ferner folgende Balkenanzeigen: "ENERGY": restliche Energie des Spielers für das Lähmen der Trolle, "MAGIC": Konzentrationsenergie zum Zerstören von Boden, "TIME": verbleibende Zeit bis die Luft verbraucht ist.
- In der rechten unteren Bildschirmecke befindet sich das Steuerfeld, mit dem der Elf durch Anwählen 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 Lorens springen.

Mit den roten Energiekugelfeldern kann er Trolle in der entsprechenden Richtung lähmen, und mit den blauen Leuchtfeldern kann er Lehm Boden, Holzleitern und -stangen zerstören. Das mittlere Feld läßt den Elfen anhalten.

- Zusätzlich existieren vier Felder, von denen je zwei dasselbe bewirken: mit den beiden unteren, äußeren Feldern kann das Spiel angehalten werden, um es anschließend abbrechen, fortzuführen, oder um das Spiel zu speichern (falls das erlaubt ist und das "SAVE"-Feld vorhanden ist). Mit den neben den Pausefeldern liegenden Feldern kann die erwähnte Karte der Hall für ca. 5 sec eingeblendet werden, was aber 5 Schatzpunkte kostet.
- Mit dem Joystick kann der Elf folgendermaßen bewegt werden:
 Hoch/Runter/Rechts/Links: Wie entsprechende Felder,
 Hoch-Rechts/-Links: Wie entsprechende gebogene Pfeile,
 Feuertaste-Rechts/-Links: Wie rote Energiekugeln,
 Anhalten kann man den Elfen mit dem Joystick, indem man in eine Richtung steuert, die er nicht benutzen kann. (z.B. wenn der Elf an einer Stange ist, Joystick nach oben). Die blauen Leuchtfelder sowie Pause und die Karte können nur mit dem Steuerfeld erreicht werden.
- Ist der Elf in einem Geheimgang, sollte er auf der erscheinenden Karte innerhalb von ca. 4 Sekunden die Stelle anklicken, an der er erscheinen möchte, da er sonst an einer zufällig ausgewählten Stelle erscheint.

Die folgenden Beschreibungen sollte man direkt mit dem Programm ausprobieren.

III.: Bedienung des Discmenus:

- Das Discmenu kann über das QUIT-Feld oder mit der rechten Maustaste verlassen werden.
- 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 im entsprechenden Kasten eingestellt werden, und anschließend die Überschrift des Feldes angewählt wird. Nun müssen die erscheinenden Meldungen befolgt werden. (Sourcedisc = Quellediskette, "Von-Diskette"; Destinationdisc = Zieldiskette, "Nach-Diskette").

ACHTUNG:

DIE GELOESCHTEN, VERTAUSCHTEN ODER KOPIERTEN HALLS WERDEN AUS DEM SPEICHER GELOESCHT, DAHER SOLLTEN DIESE, FALLS SIE GEÄNDERT WURDEN, VORHER MIT DEM EDITOR GESPEICHERT 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 diese Felder müssen vor Anwählen des INIT-Feldes gesetzt werden (siehe unten).

Nachdem das INIT-Feld betätigt wurde, fragt das Programm noch einmal sicherheits halber ab, ob wirklich eine Diskette initialisiert werden soll. Falls die Meldung bestätigt wurde, sollte nun eine leere Diskette in Laufwerk A gelegt, und die nächste Meldung bestätigt werden. Nun ist der Rechner für eine Weile beschäftigt; diese Zeit sollte man nutzen, um einen Aufkleber mit dem Namen der Diskette zu versehen, da das Programm bei Diskettenwechsel zuerst nach der aktuellen Diskette fragt.

ACHTUNG: DIE DATEN AUF DER DISKETTE IM LAUFWERK WERDEN BEIM INITIALISIEREN VÖLLIG ZERSTÖRT, D.H. ES SOLLTEN SICH KEINE WICHTIGEN PROGRAMME ODER DATEN AUF IHR BEFINDEN.

- Das CHANGE-Feld schreibt nur die bei der Initialisierung einer Diskette erwähnten Felder auf eine bereits initialisierte Datendiskette, ohne andere Daten zu ändern (Hiscoreliste, gespeichertes Spiel, Halls).
- Bedeutung der oben genannten Felder:

NAME-Feld: Hier kann der Diskettenname eingegeben werden; das Tastaturfeld hierzu ist ungefähr in der Bildschirmmitte.

ENERGY-Feld: Energie des Elfen zu Spielanfang.

MAGIC-Feld: Konzentrationskraft zum Zerstören von Boden zu Spielanfang.

MENTAL: Lähmungskraft zum Lähmen der Trolle zu Spielanfang.

Die Texte in den beiden untersten Feldern haben folgende Bedeutung:

oberes Feld: EDIT = Die Halls dieser Diskette können geändert und gespeichert werden.

VIEW = Die Halls können geändert, aber nicht auf Diskette gespeichert werden.

PLAY = Die Halls können nicht geändert werden.

unteres Feld: TRAINING = Ein angefangenes Spiel kann auf Disk gespeichert werden und später weitergespielt werden.

CONTEST = Ein Spiel kann nicht gespeichert werden.

Beispiele:

Vertausche Hall 5 mit Hall 1:

(Alle Einstellungen beziehen sich auf den "EXCHANGE"-Kasten).

- 1) Im Zahlenfeld hinter dem Text "HALL" Nummer fünf einstellen.
- 2) Im darunterliegenden Zahlenfeld Nummer eins einstellen.
- 3) "EXCHANGE"-Feld anwählen.
- 4) Quellediskette eingeben, Meldung bestätigen (oder Vorgang mit "CANCEL"-Feld abbrechen)
- 5) Sobald die nächste Meldung erscheint, Zieldiskette einlegen und Meldung bestätigen.

6) wie 4).

Lösche Hall 10:

- 1) Im Zahlenfeld hinter dem Text "HALL" Nummer 10 einstellen.
- 2) "ERASE"-Feld anwählen.
- 3) Entsprechende Datendiskette einlegen und Meldung bestätigen.
Kopiere Hall 2 nach Hall 7:
- 1) Im Zahlenfeld hinter dem Text "HALL" Nummer zwei einstellen.
- 2) Im darunterliegenden Zahlenfeld Nummer sieben einstellen.
- 3) "COPY"-Feld anwählen.
- 4) Quelldiskette eingeben, Meldung bestätigen.
- 5) Sobald die nächste Meldung erscheint, Zieldiskette einlegen und Meldung bestätigen.

Alle diese Vorgänge können durch das "CANCEL"-Feld abgebrochen werden. Wird das Vertauschen einer Hall nach der dritten Meldung abgebrochen, wurde bereits die im oberen Feld stehende Hall auf die Zieldiskette kopiert. Initialisiere eine Datendiskette mit Namen "MEINE DATEN", 60% Startenergie, 20% Magic Forces und 40% Mental Power zu Spielstart, sowie der Möglichkeit Halls auf Diskette zu speichern, aber ohne Abspeichermöglichkeit eines angefangenen Spiels:

- 1) Anwählen des Feldes hinter dem Text "NAME:" und Eingeben des Namens mit dem Tastaturfeld (s.o.).
 - 2) Im Zahlenfeld hinter dem Text "ENERGY" 60 einstellen.
 - 3) Entsprechend in den beiden anderen Feldern 20 bzw. 40 einstellen.
 - 4) Das obere Sonderfeld solange anwählen, bis "EDIT" erscheint.
 - 5) Entsprechend im unteren Sonderfeld, bis "CONTEST" erscheint.
 - 6) "INIT"-Feld anwählen.
 - 7) Erscheinende Meldung bestätigen.
 - 8) Zu initialisierende Diskette einlegen und "OK"-Feld anwählen, falls die Diskette initialisiert werden soll; sonst "CANCEL"-Feld anwählen, um die Initialisierung zu verhindern.
 - 9) Warten, bis der Mauszeiger wieder erscheint.
- Schritte 1 bis 5 können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

IV.: Bedienung des Editors:

a) Bedienung des Editorhauptmenüs:

- Sobald er aufgerufen wird, prüft der Editor nach, ob die aktuelle Datendiskette im Laufwerk ist. Tritt dabei ein Fehler auf, erscheint eine Meldung. Wurde die Datendiskette gewechselt, fordert er zum Einlegen der angemeldeten Diskette auf. Soll nun mit der neuen Diskette gearbeitet werden, muß das CHANGE-Feld angewählt werden. Ansonsten muß das RETRY- oder das CANCEL-Feld angewählt werden.
- Falls eine Meldung durch das CANCEL-Feld bestätigt wurde, wird der Editor sofort verlassen.

- Mit dem Editor geänderte Halls werden im Speicher aufbewahrt, falls sie nicht ausdrücklich auf Diskette gespeichert werden (s.u.). Daher ist es möglich, eine Hall zu ändern, ohne die Änderung sofort auf Diskette zu speichern.
- Das Editorhauptmenu kann durch das QUIT-Feld oder mit der rechten Maustaste verlassen werden.
- Bevor der Editor verlassen oder eine neue Hall geladen wird, erscheint eine Meldung, falls die aktuelle Hall geändert wurde.
"CANCEL" läßt die Hall im Speicher; sie kann gespielt werden, wird aber nicht auf Diskette gespeichert, daher sollte man nun vorsichtig sein, falls die Datendiskette später gewechselt wird.
- "SAVE" speichert die Hall auf Diskette.
- "UNDO" entfernt die Hall aus dem Speicher; sie wird bei Bedarf wieder unverändert von Diskette geladen.
- Hinter dem Text "ACTUAL HALL" steht die Nummer der Hall, die momentan editiert wird.
- Das Feld darunter (GET HALL) kann angewählt werden, um eine vorher mit dem danebenliegenden Zahlenfeld eingestellte Hall in den Editor zu laden.
- Durch Anwählen des "FIND HALLS NOT SAVED"-Feldes wird für alle Halls, die geändert, aber noch nicht auf Diskette gespeichert wurden, nachgefragt, ob die entsprechende Hall gespeichert werden soll: Für jede Hall erscheint eine Meldung "SAVE Hall nnn?", wobei "nnn" die Nummer der entsprechenden Hall ist. Mit dem "SAVE"-Feld kann die Hall gespeichert und mit dem "NEXT"-Feld übersprungen werden. Mit dem "CANCEL"-Feld kann die Abfrage jederzeit beendet werden.
- Die untersten beiden Felder führen in Untermenüs des Editors (Scene- und Attributeeditor; s.u.).
- Auf der rechten Seite des Hauptmenüs werden die Werte angezeigt, die der Spieler beim Eintreten in die aktuelle Hall (Startbonus) und beim erfolgreichen Beenden dieser (Endbonus) zusätzlich erhält, gezeigt.
"ENERGY", "MAGIC" und "MENTAL": s. Erklärung des Spielfeldaufbaus.
"SCORE": Punkte für Beenden der Hall.
"TIME": Zeit (in Sekunden), die der Spieler für die Hall zu Verfügung hat.

b) Bedienung des Scene-Editors (EDIT SCENE):

- Mit dem Scene-Editor werden die Startpositionen aller Objekte sowie der Aufbau einer Hall festgelegt.
- Der Scene-Editor kann nur mit dem QUIT-Feld verlassen werden.
- Das linke große Feld zeigt immer einen Ausschnitt der aktuellen Hall an (Scene-Feld). Dieses Fenster kann durch Anklicken des Rahmens in alle Richtungen (auch diagonal) verschoben werden.
- Auf der rechten Seite, im oberen Feld ist ein Ausschnitt aus dem Bauteilvorrat zu sehen. Dieser Ausschnitt kann durch Anklicken des darüber- bzw.

darunter befindlichen Rahmens verändert werden.

- Das untere Feld enthält das QUIT-Feld, sowie abhängig vom gewählten Bauteil zusätzliche Felder (Zusatzfelder; s.u.).
- Die Auswahl eines Bauteils geschieht durch Anwählen des gewünschten Symbols im Bauteilevorrat.
- Sobald sich der Mauszeiger im Scene-Feld befindet, wird statt des Pfeils das aktuelle Bauteil angezeigt.
- Zusätzlich werden über dem Feld die Koordinaten des Bauteils angezeigt, und darüber evtl. weitere Informationen über das an der aktuellen Stelle befindliche Bauteil, sofern das nötig ist.
- Mit der linken Maustaste kann nun das ausgewählte Bauteil gesetzt, und mit der rechten Taste gelöscht werden.
- Erklärung des Bauteilevorrats (von oben nach unten und von rechts nach links): Alle Bauteile, die eine Nummer oder einen Namen (Trolle) haben, werden in einer der Nummer/dem Namen entsprechenden Farbe gesetzt.

+ Elf: Startposition des Elfen in der Hall (nur einmal pro Hall).

Zusatzfelder:
SHOWWAY/HIDEWAY: Lorenwege zeigen/nicht zeigen (s. Lore).
CLEA:R Scene löschen (es wird nochmal nachgefragt).
+ Troll: Startposition der Trolle in der Hall (nur einmal pro Troll). Die Trolle versuchen den Elfen zu verprügeln.

Zusatzfelder:
"PLACE", darunter ein Feld mit dem Namen des aktuellen Trolls. Durch Anwählen des Namens kann der gewünschte Troll ausgewählt werden.
+ Magier: Startposition des Magiers (nur einmal pro Hall). Er kann die Energie des Elfen auffrischen, wenn er in dessen Nähe kommt. (siehe Attributeeditor)

Zusatzfelder:
+ Feuerball Diese Bedrohung des Elfen taucht auf, wenn er sich auf gleicher Höhe mit dem Ball befindet; er fliegt auf ihn zu und zieht ihm 5% Magic Forces, 10% Mental Power sowie 30% Energie ab, falls er ihn trifft.

Zusatzfelder:
WAIT = Zeit bis Erscheinen.
SPEED = Fluggeschwindigkeit.
+ Kugel: Ähnlich Feuerball, rollt aber über Boden und zieht dem Elf alle Magic Forces ab, wenn sie ihn berührt.

Zusatzfelder:
WAIT = Zeit bis Erscheinen.

SPEED = Rollgeschwindigkeit.
+ Lore: Lorenweg/Lorenstartposition setzen.

Zusatzfelder:
"WAGON", dahinter die Nummer der aktuellen Lore.
PLACE/SETWAY: Lorenstart setzen/Lorenweg markieren: in der Scene erscheinen Punkte in verschiedenen Farben und an verschiedenen Stellen innerhalb eines Kastens, falls die entsprechende Lore in diesen Bereich fahren darf. Im Spiel werden die Loren den eingestellten Weg entlangfahren.
Falls "SETWAY" eingestellt wurde, kann mit der linken Maustaste in der Hall der Weg gesetzt, und mit der rechten Taste gelöscht werden. (vorher sollte "SHOWWAY" eingestellt worden sein).

+ Liftstart: Startposition eines Lifts, gleichzeitig Wendepunkt eines Lifts.

Zusatzfelder:
"LIFT", dahinter Nummer des aktuellen Lifts.
+ Liftende: Endposition eines Lifts (es muß für jeden Lift eine Start- und eine Endposition darunter angegeben werden).

Zusatzfelder:
wie Liftstart.
+ Falltür: Sich ständig öffnende/schließende Klappe im Boden.

Zusatzfelder:
"ACTIVE"/"SLEEP", dahinter entsprechend Auf-/Zu-Zeiten.
+ Bewegliche Stange: Ständig in Wand verschwindende/erscheinende Stange.

Zusatzfelder:
"ACTIVE"/"SLEEP", dahinter entsprechend Verschwunden-/Vorhanden-Zeiten.
+ Steinschlag: Für bestimmte Zeit fallende Steine an entsprechender Stelle und vernichten den Elfen (max. 4 Stellen in einer Hall).

Zusatzfelder:
"ACTIVE"/"SLEEP", dahinter entsprechend an-/aus-Zeiten.
+ Geheimgang: Betritt der Spieler oder ein Troll diese Tür, kann er sich an einer beliebigen Stelle der Hall erscheinen lassen.

Zusatzfelder:
"ACTIVE"/"SLEEP", dahinter entsprechend sichtbar-/unsichtbar-Zeiten.
+ Ausgang: Erscheint wenn alle Schatzteile eingesammelt sind und ist der Weg in die nächste Hall.

Zusatzfelder:
wie Geheimgang.
+ Haltestelle:

An dieser Stelle kann der Spieler in eine leere
Lore einsteigen.

Zusatzfelder:

"PRICE", dahinter Score, die bei Benutzung der Haltestelle bezogen wird.
+ Energieamphore: Einsammelbares Objekt, das dem Spieler einen
festgelegten Energiebetrag gibt.

Zusatzfelder:

"BONUS", dahinter entsprechender Energiebetrag.
+ Magic Forces-Pilz: entsprechend Energieamphore.

Zusatzfelder:

entspr. Energieamphore.
+ Mental Power-Symbol: entsprechend Energieamphore.

Zusatzfelder:

entspr. Energieamphore.

In den nun folgenden Bauteilen sind kleine Zusatzgraphiken zur Vereinfachung der Orientierung eingearbeitet. Diese Graphiken lassen sich am besten an den Böden erklären (sobald der Sceneeditor betreten wurde, einmal den unteren Rahmen des Bauteilevorrats anklicken):

1. Bauteil: Normaler Boden.
2. Bauteil: Boden taucht hinter Elf auf, wenn er die Stelle verläßt.
3. Bauteil: Boden taucht vor Elf auf, wenn er auf ihn zu läuft.
- 4./5. Bauteil: wie 2. bzw. 3. Bauteil, aber nur wenn alle Schatzteile eingesammelt wurden.

Boden, Leitern und Stangen sind nach diesem Schema geordnet.

Bei den Schatzteilen, die zwischen über dem Boden angeordnet sind, fehlen die beiden letzten Elemente, da sie unsinnig wären. Daher folgen auf die ersten drei o.g. Elemente sofort die falschen Schatzteile, die sich genauso verhalten, wie Bodenfallen.

Die Farben des Bodens, der Leitern und der Stangenreihen sind nach folgendem Schema gewählt:

Weiß = nicht zerstörbar; Gelb: für bestimmte Zeit zerstörbar (wächst nach)
Rot = für immer zerstörbar.

Auf die ersten drei Reihen entsprechend geordneten Boden folgen nun drei Reihen Fallen, d.h. der entspr. Boden ist ständig sichtbar, verhält sich aber erst nach dem Auftauchen (nicht erkennbar, da der Boden bereits sichtbar ist) wie der entsprechende Boden; vorher wirkt er wie eine offene Falltür.

Anschließend folgen sechs Reihen Leitern und sechs Reihen Stangen, die wie der Boden geordnet sind.

– Es dürfen in einer Hall insgesamt max. 12 Falltüren, bewegliche Stangen, Geheimgänge und Ausgänge eingebaut werden.

c) Bedienung des Attributeeditor (EDIT ATTRIBUTES):

- Im Attributeeditor können die Eigenschaften (Attribute) der wichtigsten bewegten Objekte festgelegt werden.
- Der Attributeeditor hat wiederum eigene Untermenüs. Er und alle seine Untermenüs werden durch die rechte Maustaste oder das QUIT-Feld verlassen.
- "TROLLS"-Feld: Ändern der Trollattribute. (Trollmenü)
- "SORCERER"-Feld: Ändern der Magierattribute. (Magiermenü)
- "PLAYER"-Kasten: Die Geschwindigkeit des Elfen kann im "SPEED"-Feld eingestellt werden.
- "LIFT"-Kasten: Die Nummer hinter der Überschrift ist die des dargestellten Lifts. Sie wird durch Anklicken geändert; dabei werden die Attribute des jeweiligen Lifts gezeigt.
- "WAGON"-Kasten: Entsprechend den Liften, für die Loren.
- Zusätzlich kann man vom Attributeeditor aus in den Sceneeditor gelangen.
- Attribute der Lifts:
"SPEED", dahinter die Geschwindigkeit des Lifts.
"WAIT", dahinter die Wartedauer an Haltestellen.
DESTROY/TURN: Falls ein Objekt (Lore/Elf/Troll/Magier/Lift) unter dem Lift ist, und der Lift runterfährt, Objekt zerstören/
Lift kehrt um.
ELEVATOR/PLATFORM: Form des Lifts: normaler Aufzug/schwebende Plattform.
"STOP AT", dahinter Festlegung der Haltestellen:
BLOCKS = An jeder Bauteilengrenze halten.
ENTRIES = An Stelle, wo Einsteigen möglich ist, halten.
TURNPOINTS = Halt nur an den Wendepunkten (s. Sceneeditor).
- Attribute der Wagons (Loren):
"SPEED", dahinter die Geschwindigkeit der Lore.
TURN/WAIT/FALL: Falls Loch im Weg vor der Lore, Umkehren/Warten/
weiterfahren und durch Loch fallen.
EMPTY/FULL: EMPTY = Elf kann mitfahren/ FULL = Elf stirbt, falls er mitfahren will.
LIFT/NO LIFT: Lore kann mit Lift fahren/nicht mit Lift fahren
- Im Troll-Menü kann durch Anwählen der Überschrift der gewünschte Troll eingestellt werden. In den unteren Feldern werden die Attribute des entsprechenden Trolls dann gezeigt.
- Attribute der Trolle: "SPEED", dahinter die Geschwindigkeit des Trolls.
"PREVIEW", dahinter die Anzahl der Stufen, die vorausberechnet werden bei der Wegsuche.
"REMEMBER", dahinter die Anzahl der Stufen, die behalten werden nach Benutzung (für Rückwegsuche aus Sackgasse).
"LAZINESS", dahinter die Anzahl der Stufen, nach denen der Weg neu berechnet wird (Trägheit). Ist LAZINESS größer als PREVIEW, stoppt der Troll

manchmal, da er nicht weiß, wohin er laufen soll. "STRENGTH", dahinter die Schlagkraft des Trolls (Energieverlust des Elfen, wenn der Troll ihn schlägt).

"TURN IF", dahinter: NECESSARY = Umkehren falls nötig,

DEAD END = Umkehren nur in Sackgasse.

"WAIT FOR PLAYER": YES = Falls Troll in Loch mit Gold ist, auf Elf warten.

NO = Nach einiger Zeit im Boden verschwinden.

"WAIT FOR WAY OUT": YES = Falls Troll in Loch mit Gold ist, warten bis ein neuer Weg möglich ist.

NO = Nach einiger Zeit im Boden verschwinden.

"STAY IN HOLE": YES = Immer in Loch bleiben (die oberen Attribute ignorieren).

NO = Die oberen Attribute beachten.

"KNOW TRAPS": YES = Fallen bei Wegplanung einbeziehen.

NO = Fallen bei Wegplanung ignorieren.

"USE LIFTS": YES = Aufzüge benutzen und in Weg einplanen, falls sinnvoll.

NO = Aufzüge nicht beachten.

"USE SECRET DOORS": YES = Geheimgänge benutzen, wo möglich. (Dieses Attribut ist sehr gefährlich für den Elfen)

NO = Geheimgänge nicht beachten

"TAKE TREASURE FOR", danach Zeit, für die eingesammelte Schatzteile mindestens behalten werden (00 = keine Schatzteile aufsammeln).

"APPEAR" AT START: Erscheinen nach Verschwinden/Tod an der Startposition.

RANDOMLY: Erscheinen an zufälliger Position.

"DIE OF" STONE/FIRE/BALL: Troll kann von Steinschlag/Feuerball/Kugel getötet werden. Ist das entsprechende Wort Weiß, so kann der Troll dadurch sterben, ist das Wort blau, so ignoriert er diese Todesart.

- Attribute des Magiers (Sorcerer):

"STAY", dahinter die Zeit, die der Magier in der Hall verbringt, ehe er für die Hälfte dieser Zeit verschwindet.

"ENERGY/S" dahinter die max. Energieladung für Elf bei Energieübertragung.

"MAX. HEIGHT", dahinter die maximale Schwebehöhe über Grund.

"MAX. DISTANCE", dahinter die maximale Entfernung zum Elf für die Energieübertragung.

"LOWEST ENERGY", dahinter der Energiepegel des Elfen, bei der der Magier auf jeden Fall erscheint und den Elfen sucht (vorher irrt er ziellos in der Hall umher).

Alle anderen Felder haben dieselbe Funktion wie bei den Trollen.

Down at the Trolls

OPERATING MANUAL

Once upon a time, in the early stages of mankind, when there was still no sign of the history books that the old people left behind, a big and bloody war erupted between the elf-people and the aggressive trolls. The trolls constantly attacked the caves of the friendly elves in their kingdom in the North.

During these attacks, which took place in Dirillon Sippe's forests, the trolls robbed the elves of their elaborate treasures, making them forget their caves and how valuable and useful they were.

Many of Dirillons companions, while trying to recapture the magical objects and treasures, were seen by the trolls. They were forced to flee without recovering anything, except their lives and important information regarding the structure and dangers of the well-guarded troll-grottos.

After all his companions had failed, Dirillon, the Elf-King's son, was taught by Astar-The-Magician to use magic. This would help him to fetch the treasures back from the grottos and darkness.

You will lead Dirillon through the grottos and overcome the dangers with him.

Dirillon's predecessor discovered the following information concerning the troll's home:

- The troll-castle is divided into single caves (or grottos) which are guarded by at least four trolls.
- These grottos are connected with doors through which the trolls cannot go. The elves can see these doors only after they have collected all the treasure in a cave.
- The air in a grotto is all consumed after a fixed period of time. The elves will suffocate if they do not exit before this time is up.
- Secret passages are rare but very convenient. They appear and disappear in walls and can transport the elves from one place to another.

- In many grottos there are trucks which the elves should destroy in case they touch them.
- The elves can jump onto an empty truck from a "stop" (which looks like a bus-stop with bells). Then they are safe from the trolls.
- Further means of transport are lifts and platforms that connect with other floors. However, these may also be used by some trolls.
- The treasures are sometimes hidden and appear behind or in front of the elves before they can collect them.
- Also, some of the objects are only optical illusions, and therefore cannot be collected.
- In some places the floor is not solid and in these places you cannot stop!
- Poles and ladders can also bring with them problems.
- Floors, ladders and poles can appear in places where you would least expect them!
- Trap-doors and poles, that constantly open and close themselves can be dangerous. However, they can also be escape options.
- Mushrooms and magic symbols appear to be useful, although it is not totally clear what purpose they serve!
- The magic-drink, which makes the elves fresh and strong, can be found in special containers.
- Some elves think that they have seen flying defenses in the grottos. These can be avoided with quick reactions.
- Danger lurks in some places where rocks have already fallen from the ceiling.

Nothing more is known but it is assumed that there are further nasty surprises waiting in the caves!

Dirillon was prepared for these problems by Astarn, and is therefore not completely helpless; he can paralyse the trolls for a set period of time.

Additionally, he can destroy soft floors, wooden ladders and wooden poles in order to create new routes and shake off pursuers.

He has been specially trained to move along poles without touching the ground and also to jump from great heights without harming himself.

Finally, Astarn promised to help Dirillon if he had time and when Dirillon could reach him.

Loading Instructions:

- 1) Switch on your computer.
- 2) Put the disc into the disc drive.
- 3) When the display 'INSERT DATA DISC' appears, insert the enclosed data disc into disc drive A (or a disc that you have initialised in the disc menu). Choose the 'OK' field.
- 4) As long as a screen with three menus appears, you are in the Main Menu. From here it is possible to get to the Playing Menu, the Disc Menu and the Editor by choosing the appropriate field. With the right mouse button you can view the high score list.

Using The Program:

General Notes:

- After loading the program, the data-disk should remain in the drive, it is needed by the game and the Editor.
- The data-disk can be changed whenever you wish, but you should bear in mind that all changed halls must be saved by the Editor beforehand.
- The program is controlled with a mouse; but you can also use a joystick for playing.
- Fields are selected as if you were operating with GEM. (Move the pointer onto the required field and press left mouse button).
- All menus can be left by choosing QUIT (if it is there).
- Almost all menus can also be left by pressing the right mouse button.
- Message boxes appear in certain places in the program in which there will be a maximum of three possible answers. The most frequent ones are RETRY, CANCEL and OK.
- If you find that you have to insert text, you must firstly select the appropriate field where the cursor appears at the end of the text. After this the required characters have to be chosen from a key field. This contains all insertable characters. Two characters in a key field have a special meaning: With the left arrow the last character can be erased, with the bent arrow the whole text in this field can be erased.
- Number fields can be changed by choosing figures.
- Furthermore, there are fields in which the text can be changed by typing. (For example, the EDIT / VIEW / PLAY field in the Disc Menu.
- The highscore list and game report can always be left by pressing a mouse button.

If you only wish to play (in the pre-designed halls), all you require is the enclosed disc.
It is then only necessary to read through the description of the playing menu.

Using The Playing Menu

- From the Playing Menu you can select to train in a required field, test a selected hall (test game), or organise a small competition between up to 8 people.
- When the training game is chosen, you can play immediately. You will not be placed on the highscore list.
Furthermore, you cannot save a recently started game, or load a pre-saved game.
- The test game is the same as a training game, except that you can select the hall in which you wish to begin.
- In a contest up to 8 people can enter their name in a list and register for the contest (by choosing the WILL JOIN / WILL NOT JOIN fields). Moreover, a pre-saved game can be loaded and new players can be added when this is necessary. Pre-registered players can also be erased. As long as START-GAME is chosen, all players are picked out one after the other. These players should try their best in order to get a good total score.
- The game of a particular player will be interrupted when the energy level amounts to less than 50%, and other displays remain unchanged. The hall must be mastered again in the next round.
When the game is over, or the players are killed, you will find yourself in the contest menu. After the right mouse button is pressed, or the START-GAME field is chosen, the next player can try his luck.

- As soon as the game has been started, the current hall will appear in the left field on the screen, in case it is playable. Otherwise one or more of the following sentences (describing the mistakes) will be displayed:

TOO MANY SPECIAL BLOCKS:

Too many trap-doors, mobile ladders, secret corridors, stone-avalanche-zones or exits have been placed.

NO EXIT PLACED:

Self-explanatory.

ELF MULTIPLE PLACED:

This message is displayed when the starting position for your elf has been set more than once.

NO ELF PLACED:

No start position for the elf in the hall has been placed.

TROLL MULTIPLE PLACED:

This message is displayed when a recently-placed troll is placed once again.

WAGON MULTIPLE PLACED:

This is displayed when a recently-placed wagon is placed once again.

LIFT/PLATFORM MULTIPLE PLACED:

This is displayed when a recently-placed lift/platform is placed once again.

ONLY ONE TURNPOINT SPECIFIED:

This is displayed when only one turning point for a lift or platform is specified.

- Following one or more of these messages you may be invited to PRESS ANY BUTTON. If you then press a mouse button, you can either play the next hall, or leave the faulty hall and work with it with the Editor.
- If none of the screen messages above appear, but instead the message TAKE THY CHANCE, after confirmation the adventure will begin.
- The following display fields are positioned in the top left of the screen:
SCORE: Value of the collected treasure.
HALL: Number of current hall.
ENERGY: Remaining energy of the players. This falls if you meet with a troll.
MENTAL: Paralysing-power for paralysing the trolls.
MAGIC: Concentration-energy to destroy floors.
TIME: Remaining time left before all of the air is consumed.
- 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 be made to run in the appropriate direction. With the bent arrow they can be made to jump in the appropriate direction. With the round arrow you can squat, descend ladders, let go of 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 exits, rise from the squatting position or jump from a truck.
With the red energy-ball fields you can paralyse trolls in the appropriate direction, and with the blue, illuminated field you can destroy clay-soil, wooden ladders and wooden poles. The central field allows the elves to stop.
- Additionally, four fields exist, two of which have the same function as the other two: With both of the fields on the outside you can interrupt the game, either to finish playing, continue or save the game (in case you are allowed and the SAVE field exists).
With the field that lies next to the pause field, you can see the previously mentioned map for approximately 5 seconds, but this will cost you 5 treasure points.
- The elves can be moved with the joystick as follows:
Upwards/round/right/left: - With the appropriate field
Up right/up left - With the appropriate bent arrows
Right/left fire button - With red energy balls
You can stop the elves with the joystick by pushing it in a direction that the elves can't use (for example: when the elf is on a pole, joystick up).

The blue, illuminated field, as well as the pause and map options; can only be reached with the control field.

- When the elf is in a secret passage, the map will appear. You should click onto the required place within 4 seconds, otherwise you will appear on a randomly chosen place.

You should test the following descriptions immediately with the program:

Using the Disc Menus

- The Disc Menu can be left through the QUIT field or with the right mouse button.
- With the three boxes at the bottom, the halls can be changed, copied or erased, or transferred from one disc to another (from left to right). This is done by selecting the required halls in the numeric field in the appropriate box. Then the headline of the field has to be selected, and from then on the appearing messages have to be obeyed.
(Source disc = from disc, destination disc = to disc)
WARNING! Halls which have been erased, changed or copied will be wiped from memory. Therefore, they should be saved with the Editor first.
- With the INIT field, a data disc can be initialised. The following fields, as well as the two fields underneath, will be written on the disc: NAME, ENERGY, MAGIC (-forces) and MENTAL (-power). (See below)
After the INIT field has been confirmed, for safety, the program asks once again whether the disc should be initialised. In case this should be confirmed, an empty disc should be inserted into disc drive A, and the next display confirmed. The computer will need some time here, time which you should use to label the disc that the computer first asks for after the present disc, at the disc change.
WARNING! The data on the disc in the disc drive will be totally destroyed during initialization, therefore there should be no important programs or data on it.
- The CHANGE field only writes the fields which already have been defined while initializing a disc on a previously initialised disc without changing any other data (for example, high score lists, saved games and halls).
- Meaning of the above mentioned fields:
NAME field: Here the disc can be named; this field is in the middle area of the screen.
ENERGY field: Energy of the elves at the beginning of the game.
MAGIC field: Concentration-power for destroying floors at the beginning of the game.
MENTAL: Paralysing-power for paralysing the trolls at the beginning of the game.

The meaning of the texts in the following fields are described below:

- | | | | |
|---------------|----------|---|---|
| Above field: | EDIT | = | The halls in this disc could be changed and saved. |
| | VIEW | = | The halls could be changed, but not saved on disc. |
| | PLAY | = | The halls could not be changed. |
| Bottom field: | TRAINING | = | A started game can be saved on a disc and played again later. |
| | CONTEST | = | A game can not be saved. |

Examples

Exchange hall 5 with hall 1:

(All alterations can be obtained through the EXCHANGE key)

- 1) Put in '5' in the number field behind the text HALL.
- 2) Put in '1' in the number field underneath.
- 3) Choose the EXCHANGE field.
- 4) Put in the source disc and confirm the display (or process by picking the CANCEL field).
- 5) As long as the next display appears, load the destination disc and confirm the display.
- 6) As 4).

Erase hall 10:

- 1) Put in '10' in the number field behind the text HALL.
- 2) Choose the ERASE field.
- 3) Load the appropriate disc and confirm the display.

Copy hall 2 to hall 7:

- 1) Put in '2' in the number field behind the text HALL.
- 2) Put in '7' in the number field underneath.
- 3) Choose the COPY field.
- 4) Put in the source disc and confirm the display.
- 5) As long as the next display appears, load the destination disc and confirm the display.

All of these processes can be broken through the CANCEL field. When you are exchanging halls, and the process is broken after the third display, the hall which was in the top field will already be copied onto the destination disc.

Initialize a disc with the name 'MY DATA', 60% starting energy, 20% magic forces and 40% mental power at the start of the game, with the possibility to save on a disc, but without the possibility to save a started game:

- 1) Choose the field behind the text NAME, and enter the name with the key field.

- 2) Put in '60' in the number field behind the text ENERGY.
 - 3) In the other fields, put '20' and '40' as appropriate.
 - 4) Select the upper special field, until EDIT appears.
 - 5) Select the bottom special field, until CONTEST appears.
 - 6) Choose the INIT field.
 - 7) Confirm the appearing display.
 - 8) In case the disc has to be initialized, load it and then choose the OK field. Otherwise choose the CANCEL field, and initialization will not take place.
 - 9) Wait until the mouse pointer appears again.
- Steps 1 to 5 can be performed in any order.

Using the Editors

Using the Editor Main Menu:

- After it has been called up, the Editor may be questioned as to whether the present data disc is in the drive. If there is an error on the disc, a display will appear. If the disc would be changed, you are invited to load the pre-set disc. When the new disc works, the CHANGE field should be chosen. Otherwise, the RETRY or CANCEL field should be chosen. If a display through the CANCEL field is confirmed, the Editor will be left immediately.
- With the Editor, altered halls may be stored in case they haven't been saved on the disc. It is possible to change a hall without saving the alteration immediately on disc.
- The Editor Main Menu can be left through the QUIT field or with the right mouse button.
- Before leaving the Editor, or loading a new hall, a display appears in case the present hall has been altered.
CANCEL: The hall remains in memory; it can be played but is not saved on disc. Therefore you should be careful in case the data disc will be changed later on.
- SAVE: Save the hall on disc.
- UNDO: Remove the hall from storage. You will need to load it again, unchanged, from the disc.
- Behind the text ACTUAL HALL is the number of the hall to be edited.
- The field underneath, GET HALL, can be chosen in order to load into the Editor a hall previously added by the nearby number field.
- By choosing the FIND HALLS NOT SAVED field you can ask whether halls, which have been altered but not yet saved on disc, should be saved:
- For each hall a display SAVE HALL ---? appears, whereby the --- is the number of the appropriate hall. With the SAVE field, the hall can be saved, and with the NEXT field missed out. With the CANCEL field the request can be terminated.
- Both of the underlying fields lead to sub menus of the Editor (Scene Editor and Attribute Editor).
- On the right side of the Main Menu, the following values are displayed. These are values that the player has at the start of the present hall (start

bonus), and also the values that the player could have at the of the end present hall (Endbonus).
ENERGY, MAGIC and MENTAL: Explanation of the playing field structure.
SCORE: Points for finishing a hall.
TIME: The time, in seconds, that the player has at his disposal for the hall.

Using the Scene Editor (EDIT SCENE)

- With the Scene Editor all objects and structures will be fixed at the start position.
- The Scene Editor can only be left with the QUIT field.
- The large field on the left always shows a section of the present hall (scene field).
When you click onto the frame of the window, it can be moved all over the screen.
- On the right side in the field above, there is a section in which the objects for your halls are displayed. This section may be changed by clicking onto the frame above or below.
- The field below contains the QUIT field as well as additional ones, depending on the chosen objects.
- As soon as the mouse indicator is in the scene field there will be the chosen object instead of the indicator shown.
- Additionally, there will be the co-ordinates of the chosen objects. Also, if necessary, more information concerning the placing of this object will be shown.
- With the left mouse button you can put the object where you wish it to be. With the right button this is cancelled.
- Explanation of the objects (from above to below, from right to left):
All objects which have a number or name (trolls) have special, different colours.
- +Elf: Start position of the elf (only one per hall).
Additional field:
SHOWWAY/HIDEWAY: Show the way of the lorry or not.
CLEAR: Cancel scene (asked by the computer).
- +Troll: Start position of the troll (only one per hall).
The troll tries to "beat-up" the elf.
Additional field:
Under 'PLACE' is a field with the name of the present hall.
- +Magician: Start position of the magic (only one per hall). He can refresh the energy of the elves when he goes near them (see Attribute Editor).
- Additional field:
As elf.
- +Fireball: This threat to the elves appears when they find themselves at the same height as the

	ball. They fly towards you and take away 5% magic forces, 10% mental power, and 30% energy when met.
Additional field: WAIT: SPEED:	Time until it appears. Flight speed.
+Balls:	Similar to the fireballs, except that they roll over the floor and take away all magic forces when touched.
Additional field: WAIT: SPEED:	Time until it appears. Rolling speed.
+Trucks:	Truck direction/starting position.
Additional field: Behind 'WAGON' is the PLACE/SET WAY:	number of the current truck. Set truck start position/mark truck direction: In the scene, points in various colours appear. They also appear in various places inside a box in case the appropriate truck is allowed to drive in this area. During the game the trucks will ride along the pre-defined route. In case 'SET-WAY' was defined, you may set the route with the left mouse button, and erase it with the right mouse button (you should choose 'SHOW-WAY' before).
+Liftstart:	Start position of the lifts, also turning point of the lift.
Additional field: Behind 'LIFT' is the number of the current lift.	
+Liftend:	End position of the lifts (there must be a start and end position for each lift underneath).
Additional field: As lift start.	
+Trap doors:	Doors are constantly opening and closing in the floor.
Additional field: Behind 'ACTIVE'/'SLEEP' are the opening/closing times.	
+Movable poles:	Constantly appearing and disappearing poles in the walls.
Additional fields: Behind 'ACTIVE'/'SLEEP' are the appearing/disappearing times.	
+Avalanche of stones:	Stones fall at definite times in appropriate places and destroy the elves (maximum 4 places in a hall).
Additional field: Behind 'ACTIVE'/'SLEEP' are the appropriate start and stop times.	

+Secret passages:	When the player or troll enter through these doors, he can leave any place.
Additional field: Behind 'ACTIVE'/'SLEEP' are the visible/invisible times.	
+Exit:	Appear into the next hall when all the treasure has been collected together.
Additional field: As secret passages.	
'Stops':	From here the player can jump onto empty trucks.
Additional field: 'PRICE', behind this score, which is taken off when a stop is used.	
+Energy urn:	An object to be collected which gives the player energy.
Additional field: Behind 'BONUS' the appropriate amount of energy.	
+Magic force fungus:	The appropriate energy urn.
Additional fields: Appropriate urn.	
+Mental power symbol:	Appropriate energy urn.
Additional field: Appropriate energy urn.	

There are small additional graphics in the following objects to make orientation easier. These graphics can be described best when you are on the floors (as soon as you are in the Scene Editor, click on to the frame below the field of the object amount).

1. Object Normal floor.
2. Object The floor appears behind the elves when they leave this place.
3. Object The floor appears in front of the elves when they run to it.
- 4./5. Object The same as the second and third, but only if you collect all the treasure.

Floors, ladders and poles are arranged according to this scheme. In the treasure which is arranged between (above) the floor, the last two elements are missing because they would not make sense. Therefore, the first three elements mentioned above are followed by the wrong ones which act the same as the trap doors.

The colours of floors, ladders or poles:

White = Indestructable.

Yellow = Indestructable for a special amount of time (rises).

Red = Always destructable.

The first three arranged floors are followed by three rows of traps. This means that the appropriate floor is visible, but acts as the appropriate floor after appearing (this can't be seen as the floor is already visible). Before this, it works, like an opened trap door.

Using the Attribute Editor (EDIT ATTRIBUTES)

- In the Attribute Editor the attribute can fix the most important moved object.
- The Attribute Editor has further sub menus. It, and all its sub menus can be left with the right mouse button or with the QUIT field.
- 'TROLLS' field: Alter the troll attribute (troll menu).
- 'SORCERER' field: Alter the magician attribute (magician menu).
- 'PLAYER' box: The speed of the elves can be set in the 'SPEED' field.
- 'LIFT' box: The number behind this heading is that of the described lifts. It is changed by clicking on to it. The attribute of the respective lifts will be displayed.
- 'WAGON' box: As lifts, for the trucks.
- Additionally it is possible to reach the Scene Editor from the Attribute Editor.
- Lift Attribute:
Behind 'SPEED' is the speed of the lift.
Behind 'WAIT' is the waiting time at the 'stops'.
- DESTROY/TURN: If an object (truck, elf, troll, magician, lift) is under the lift and is descending, the object is destroyed or the lift reverses.
- ELEVATOR/PLATFORM: Form of the lifts: normal lift/ suspended platform.
Behind 'SPOT AT' is the setting of the 'stop':
- BLOCKS: Stop at the edge of each building material.
- ENTRIES: Stop at the place where going aboard is possible.
- TURNPOINTS: Only stop at the turning-points (see Scene Editor).
- Wagon Attribute (trucks):
Behind 'SPEED' is the speed of the truck.
- TURN/WAIT/FALL: In case there is a hole in front of the truck, reverse/ wait/drive on and drop down the hole.
- EMPTY/FULL: EMPTY = Elf can have a lift.
FULL = Elf dies in case he wants a lift.
- LIFT/NO LIFT: Truck can use the lift/not use the lift.
- In the Troll Menu you can put in the wished for troll by choosing the title. In the bottom field the attribute of the appropriate troll will then be shown.
- Troll Attribute:
Behind 'SPEED' is the troll speed.
Behind 'PREVIEW' is the number of steps that have been calculated while looking for the way.
Behind 'REMEMBER' is the number of steps that are remembered after use (for finding the way back and dead ends).
Behind 'LAZINESS' is the number of steps after which the way will be newly calculated. When LAZINESS is larger than PREVIEW, sometimes the trolls will stop because they do not know to where they should run.
Behind 'STRENGTH' is the hitting power of the trolls (the elves lose power when hit by the trolls).

- | | | |
|---------------------|-----------|--|
| Behind 'TURN IF': | NECESSARY | = Turn back if necessary. |
| | DEAD END | = Turn back only if dead end. |
| 'WAIT FOR PLAYER': | YES | = If a troll is waiting for elves in a hole with gold. |
| | NO | = Lost in the floor after some time. |
| 'WAIT FOR WAY OUT': | YES | = If the troll is in a hole with gold, he waits until a new way is possible. |
| | NO | = Lost in the floor after some time. |
| 'STAY IN HOLE': | YES | = Always stay in hole (ignore the above attribute). |
| | NO | = Observe the above attribute. |
| 'KNOW TRAPS': | YES | = Integrate traps while planning the way. |
| | NO | = Ignore traps while planning the way. |
| 'USE LIFTS': | YES | = Use lifts and plan the way when this is a good idea. |
| | NO | = Do not use lifts. |
| 'USE SECRET DOORS': | YES | = Use secret passages where possible (this attribute is very dangerous for the elves). |
| | NO | = Do not use secret passages. |
- After 'TAKE TREASURE FOR' the minimum time which treasure parts are kept for (00 = no treasure parts collected).
- 'APPEAR AT START': Appear after being lost/dead at the start position.
- 'RANDOMLY': Appear at a chance position.
- 'DIE OF STONES/FIRE/BALL': Trolls can die of stones/fire/ ball. If the appropriate word is white, the troll can die from it. If the word is blue, he ignores this form of death.
- Magician attribute (sorcerer):
Behind 'STAY' is the time that the magician spends in the hall before he disappears for half of this time.
Behind 'ENERGY/S' is the maximum energy loading that can be transferred to the elf.
Behind 'MAX. HEIGHT' is the maximum height above the ground.
Behind 'MAX. DISTANCE' is the maximum distance over which energy can be transferred to the elves.
Behind 'LOWEST ENERGY' is the energy level of the elves where the magician appears in any case and looks for the elf (before this he is wandering around the hall aimlessly).
All other fields have the same functions as for the trolls.