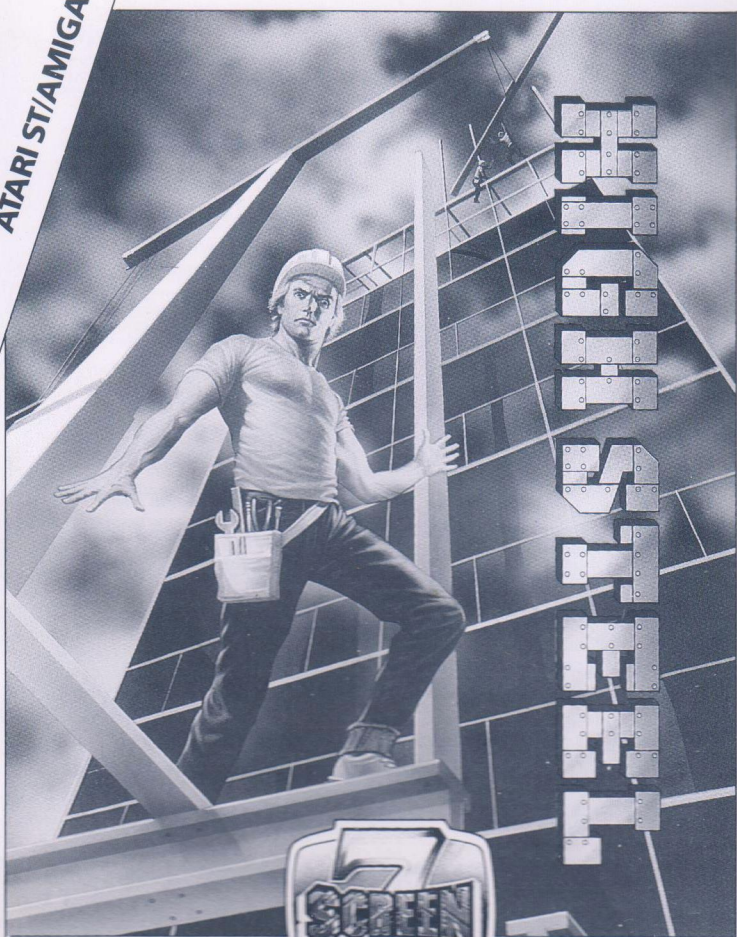


ATARI ST/AMIGA



ENGLISH/GERMAN/ITALIAN/FRENCH/SWEDISH

HIGH STEEL

You are one of the highest qualified workers in the art of **High Steel**—constructing skyscrapers out of pre-formed steel structures. Known locally as a troubleshooter who really knows his stuff, you have been called in to assist with a particularly difficult building contract.

The building site in question is infested with Gremlins, who are being a real nuisance and causing serious delays in the work schedule.

Your task is simple—to construct the buildings required, whilst avoiding anything the Gremlins may decide to throw at you.

But delays cost money, and a time limit has now been imposed by the Contractor, leaving no time for tea-breaks or mistakes.

Can you beat the deadline?

HOW TO BUILD

A building consists of a number of floors made out of consecutive floor segments (FSEGS), supported from underneath by vertical girders. These building materials are delivered by a crane, and locked into place by the player. Once locked, they cannot be picked up.

The rules for building are as follows:

1. Vertical girders will only lock when dropped in roughly the centre of an empty floor segment.
2. FSEGS will only lock when placed on top of a girder with no other FSEG on top, or when placed one FSEG out from a girder with a segment on top.
3. A completed floor consists of at least five consecutive floor segments with two vertical girders.
4. Objects will not lock if they may be in collision with the crane.
5. Objects dropped that cannot lock according to the above rules will behave as for a normal drop.

Building girders and segments on top is very simple. To lock a segment end to end with another, face the player character in the desired direction to add the block, and drop it.

Note that unlocked girders cannot be climbed, and that the player can only carry one object at a time.

FLOOR SEGMENT STACKS

Unlocked segments can be stored by stacking them up to four high on floors.

THE CRANE

The crane delivers supplies to the player; building material, food and drink. It has certain rules of behaviour to follow, which can be discovered by studying the game in play.

There are certain conditions when the crane will pause or retreat during its delivery; these are connected with potential difficulties in successfully completing the delivery.

Food and drink come in the form of sandwiches and thermos flasks. When picked up they vanish, and the player's score and energy increase.

ADVERSARIES

The player encounters various creatures who all make it awkward for him to build. These are:

1. **Gremlins**—these drop from the crane jib (above the building) onto the building and move across floors, occasionally eating objects and locked floor segments. They move down the building by eating through floor or moving off the floor edge, then falling. If they land on the player, they stun him. The player can push Gremlins along floors to get them out of the way.
2. **Mothers**—these hatch from eggs dropped by Gremlins on the crane jib. Sometimes eggs will stay dormant before hatching. The eggs themselves are invulnerable, but Mothers can be killed by throwing spanners at them. Mothers are fatal to touch, and also give birth to Crawlers.
3. **Crawlers**—these caterpillar type creatures crawl around the building according to certain behaviour patterns. They are fatal to touch and can be killed like Mothers.
4. **Spitters**—these vegetable parasites sometimes grow out of locked girders, and spit acid globules at the player, which may stun or kill. Spitters are also fatal to touch, but can be killed like Mothers.
5. **Bricks**—these are dropped from the crane jib by Gremlins and can kill the player and destroy stacked objects.
6. **Banana Skins**—also dropped by Gremlins, these can cause the player to skid on contact.

THE DATA PANEL

This panel on the righthand side of the screen conveys necessary information to the player. At the top, under the words "Score" and "Bonus" are the player's score and remaining time bonus. Beneath these are two icons, each with a window to the right. The window beside the "man" icon shows the count of lives left, the "hand" icon's window shows the current object being carried. Beneath these are three adjacent windows labelled "F", "A", and "E". The "F" window shows the state of the floors in the current building, with a red line meaning complete, and white meaning incomplete. The "A" window is a bar graph of the player's altitude, using the "F" window as a gauge. The "E" window is a bar graph of the player's energy.

CONTROLS

Start game—SPACE—Play with keyboard

FIRE—Play with joystick

	KEYBOARD	JOYSTICK
Climb up	A	UP
Climb down	Z	DOWN
Move Left	M	LEFT
Move Right	K	RIGHT
Pick up/drop	SPACE	FIRE
Throw left	SPACE + M	LEFT AND FIRE
Throw right	SPACE + K	RIGHT AND FIRE

Hiscore—cycle through letters using CLIMB UP/DOWN, select using THROW.

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST OR COMMODORE AMIGA

Insert disc and turn on computer

INSTRUCTION CREDITS

HIGH STEEL game © All Saints Developments Ltd. 1989

Programmed by Arcana Software Ltd.

Spectrum/Amstrad conversions by Intelligent Design Ltd.

Cover illustration by Simon Dewey

LOAD PROBLEMS

We are constantly seeking to improve the quality of our products, and we maintain the highest possible standards of quality control in manufacturing our product range.

However, should you experience any difficulties in loading this product, having checked your hardware thoroughly we will gladly replace the cassette or disk for you.

Before you send your cassette back for replacement, please check the azimuth head alignment, and attempt to load the game from both sides of the cassette. You may wish to consult your local software retailer.

If, after these checks have failed, you do write to us, you should state the following:

- Your name and address
- The name of your product
- Whether it is cassette or disk
- Which computer
- Which joysticks and peripherals (if any)
- Where and when you purchased the product
- A full description of the problem you experience
- You should not enclose the box and packaging with cassettes.

REMEMBER TO ALLOW CASSETTES
TO RUN THEIR FULL LENGTH
AS SPEED LOADS FREQUENTLY CAUSE THE
SCREEN TO GO BLANK FOR A PERIOD OF TIME.

SCREEN 7 IS A TRADEMARK OF
ALL SAINTS DEVELOPMENTS LTD
UNITS 3-7 BAILEY GATE INDUSTRIAL ESTATE
PONTFRACHT, WEST YORKSHIRE WF8 2LN

HIGH STEEL

Sie sind ein hoch qualifizierter Stahlbauexperte und bauen Wolkenkratzer aus vorgefertigten Stahlkonstruktionen. Ihr Know-How auf diesem Gebiet hat Sie am Ort bereits berühmt gemacht, und nun wendet man sich mit einem besonders problematischen Bauprojekt an Sie.

Die Baustelle ist von Gremlins überlaufen—kleine Störenfriede, die den Baufortschritt ernsthaft behindern.

Ihre Aufgabe ist eigentlich einfach—Sie müssen die erforderlichen Gebäude errichten und dabei die Gremlins, die Sie mit allen möglichen Dingen bewerfen, meiden.

Verzögerungen kosten Geld. Das Bauunternehmen hat einen Termin festgelegt, der Ihnen keine Zeit für Teeпаusen oder gar für Fehler läßt.

Können Sie den Termin einhalten?

SO WIRD GEBAUT

Ein Gebäude besteht aus einer Anzahl Etagen, deren Fußböden aus aneinandergereihten Platten—FSEGS genannt—zusammengesetzt und durch aufrechte Träger gestützt werden. Diese Bauteile werden mit einem Kran angeliefert und durch den Spieler in Position gebracht. Nach dem Anbringen lassen sie sich nicht mehr lösen.

Die Bauregeln sind wie folgt:

1. Senkrechte Träger lassen sich nur anbringen, wenn sie etwa in der Mitte einer leeren Platte zum Stehen kommen.
2. FSEGS lassen sich nur anbringen, wenn sie auf einen Träger, der noch nicht mit einer Platte versehen ist, gesetzt oder neben einem bereits mit einer Platte versehenen Träger angebracht werden.
3. Eine Etage ist fertig, wenn sie aus mindestens 5 aneinandergereihten Platten mit 2 Trägern besteht.
4. Wenn Gegenstände in den Bereich des Krans kommen, lassen sie sich nicht befestigen.
5. Abgesetzte Gegenstände, die sich nach den obigen Regeln nicht anbringen lassen, verhalten sich wie beim normalen Absetzen.

Das Bauen mit Trägern und Platten ist an sich eine einfache Sache. Um eine Platte mit einer anderen zu verbinden, wendet man sich in die zum Absetzen der Platte erforderliche Richtung und setzt ab.

Es ist zu bedenken, daß man an unbefestigten Trägern nicht hochklettern kann und daß der Spieler nur einen Gegenstand zur Zeit tragen kann.

PLATTENSTAPEL

Lose Platten lassen sich bis 4 Platten hoch auf dem Fußboden stapeln.

DER KRAN

Der Kran versorgt den Spieler mit Baumaterialien, Nahrungsmitteln und Getränken. Der Kran muß gewisse Regeln befolgen, die sich während des Spiels ergeben.

Unter gewissen Bedingungen hält der Kran während der Lieferung an oder fährt zurück—dies geschieht, wenn die Möglichkeit besteht, daß er an der erfolgreichen Ablieferung seiner Last gehindert wird.

Essen und Getränke kommen in Form von Butterbroten und Thermosflaschen. Beim Aufheben verschwinden sie, und Energie und Punktezahl des Spieler steigen.

GEGNER

Der Spieler begegnet verschiedenen Wesen und Gegenständen, die ihm das Leben —und die Arbeit—schwer machen. Diese sind:

1. **Kobolde**—fallen vom Ausleger des Krans (über dem Gebäude) auf das Gebäude herab, laufen über Fußböden, fressen manchmal auch Gegenstände und bereits angebrachte Platten. Sie bewegen sich abwärts, indem sie sich durch Fußböden hindurchfressen oder sich vom Fußbodenrand herabfallen lassen. Wenn sie auf dem Spieler landen, betäuben sie ihn. Gremlins kann man zur Seite schaffen, indem man sie über den Fußboden schiebt.

2. **Mütter**—schlüpfen aus Eiren, welche die Gremlins auf den Kranausleger legen. Manchmal bleiben die Eier vor dem Schlüpfen eine Weile liegen. Die Eier selbst sind unverletzlich, aber Mothers lassen sich töten, indem man mit Schraubenschlüsseln nach ihnen wirft. Die Berührung mit Mothers ist tödlich. Auch ihr Nachwuchs—Crawlers—macht Ihnen zu schaffen!

3. **Krabblen**—kriechen nach einem bestimmten Schema durch das Gebäude. Die Berührung mit ihnen ist tödlich, sie lassen sich jedoch töten wie Mothers.

4. **Spucker**—sind Parasitenpflanzen und wachsen manchmal aus den befestigten Trägern heraus. Sie bespucken den Spieler mit Säureperlen, die eine betäubende oder tödliche Wirkung haben können. Auch die Berührung mit Spitters ist tödlich, sie können aber wie die Mothers beseitigt werden.

5. **Zielgelsteine**—werden von den Gremlins vom Kranausleger herabgeworfen. Sie können den Spieler töten und aufgestapelte Gegenstände zerstören.

6. **Bananenschalen**—werden auch von den Gremlins herabgeworfen. Bei Berührung kann der Spieler darauf ausrutschen.

DAS DATENFELD

Dieses Feld auf der rechten Bildschirmseite vermittelt dem Spieler die erforderlichen Informationen. Oben, unter den Worten "Score" und "Bonus" sind die Punktezahl des Spielers und der verbleibende Zeit-Bonus angegeben. Darunter befinden sich zwei Symbole mit je einem Fenster auf der rechten Seite. Das Fenster neben dem Symbol, das eine Person darstellt, zeigt die verbliebende Anzahl Leben, und in dem Fenster neben dem Hand-Symbol erscheint der jeweils getragene Gegenstand. Darunter sind 3 Fenster nebeneinander mit den Bezeichnungen "F", "A" und "E". Fenster "F" zeigt den Zustand der Stockwerke des im Bau befindlichen Gebäudes, wobei ein fertiges Stockwerk durch eine rote, und ein unfertiges durch eine weiße Linie gekennzeichnet ist. Das "A" Fenster ist ein Balkendiagramm der Höhe, auf der sich Spieler befindet, und das "E" Fenster dient hierbei als Maß. Das "E" Fenster ist ein Balkendiagramm der Energie des Spielers.

STEUERUNG

Spielbeginn—Leertaste—Spiel über Tastatur
Feuer —Spiel über Joystick

	TASTATUR	JOYSTICK
Hinaufklettern	A	Aufwärts
Hinabklettern	Z	Abwärts
Nach links bewegen	M	Links
Nach rechts bewegen	K	Rechts
Aufheben/absetzen	Leertaste	Feuer
Nach links werfen	Leertaste + M	Links und Feuer
Nach rechts werfen	Leertaste + K	Rechts und Feuer

Hohe Punktezahlen: Mit 'Hinaufklettern/hinabklettern' die Buchstaben durchlaufen, mit 'Werfen' wählen.

Ladeanweisungen:

Atari ST oder Commodore Amiga
Diskette einstecken und Computer einschalten.

HIGH STEEL

Tu sei uno degli operatori più altamente qualificati nell'arte del High Steel—la costruzione di grattacieli mediante strutture di acciaio prefabbricate. Famoso nel tuo giro per essere uno che sa il fatto suo, ti viene richiesto adesso di fornire assistenza in una costruzione particolarmente difficile.

Il cantiere in oggetto è infestato da Folletti maligni che stanno causando seri ritardi nel lavoro.

Il tuo compito è semplice—costruire gli edifici richiesti, evitando tutto quello che i Folletti ti fanno.

Ma i ritardi costano soldi, e quindi adesso la Ditta ha imposto un tempo massimo che non lascia più spazio alle pause o agli errori.

Ce la farai a rispettare la scadenza?

COME COSTRUIRE

Un edificio consiste di un certo numero di piani fatti di sezioni di pavimento consecutive (FSEGS) poggianti su travi verticali. Questi materiali da costruzione vengono portati da una gru e bloccati in posizione dal giocatore. Una volta bloccati, questi non possono essere più raccolti.

Le norme di costruzione sono le seguenti:

1. Le travi verticali si bloccano solo quando vengono calate più o meno al centro di una sezione di pavimento vuota.
2. I FSEGS si bloccano solo quando vengono calati su una travatura priva di altre sezioni, oppure quando vengono posizionati fuori da una travatura con sezione poggiate.
3. Un piano finito consiste di almeno cinque sezioni consecutive e due travi verticali.
4. Se gli oggetti vengono a collisione con la gru, non saranno in grado di essere bloccati.
5. Gli oggetti calati, che non si bloccano secondo le norme suddette, si comportano come in una normale calata.

Incastrare travi e sezioni di pavimento è molto semplice. Per mettere in posizione una sezione su un'altra, rivolgiti l'ometto verso la direzione voluta per aggiungere un blocco, e poi cala.

Da notare che non puoi arrampicarti su travi e sezioni bloccate, e che il giocatore può portare solo un oggetto alla volta.

CATASTE DI SEZIONI DI PAVIMENTO

Le sezioni non bloccate possono essere accatastate quattro a quattro sui vari piani.

LA GRU

La gru rifornisce il giocatore di materiali da costruzione, cibo e bevande. Anche queste deve osservare certe norme operative, che potrai scoprire osservando il gioco.

In certe condizioni, la gru si ferma o retrocede durante i rifornimenti; questo accade per via di potenziali difficoltà nell'effettuare la consegna.

Il cibo e le bevande appaiono sotto forma di tramezzini e thermos. Quando vengono raccolti, scompaiono e il punteggio e l'energia del giocatore aumentano.

AVVERSARI

Il giocatore incontra diverse creature che gli rendono la vita difficile. Queste sono:

1. **Folletti**—questi scendono dal braccio della gru (sovastante l'edificio) e si muovono sui vari piani, divorando ogni tanto oggetti e sezioni di pavimento già bloccate. Questi si spostano per l'edificio mangiando i pavimenti oppure lasciandosi cadere dalle estremità del piano. Se cadono addosso al giocatore, lo stordiscono. Il giocatore può spingere i Folletti lungo i piani per levarseli di torno.

2. **Madri**—queste emergono dalle uova lasciate dai Folletti sul braccio della gru. Alle volte le uova rimangono in letargo prima di dischudersi. Le uova in sé sono invulnerabili, ma le Madri possono essere uccise tirandogli addosso chiavi inglesi. Toccare le Madri è pericoloso. Inoltre, esse danno alla luce agli Striscianti (Crawlers).

3. **Striscianti**—queste creature simili a bruchi, strisciano per l'edificio secondo determinati modelli di comportamento. Sono mortali al tocco e possono essere uccisi come le Madri.

4. **Sputanti**—questi parassiti vegetali crescono alle volte dalle travature bloccate e sputano dei globuli corrosivi sul giocatore, stordendolo o uccidendolo. Anche questi sono letali al tocco e possono essere uccisi come le Madri.

5. **Mattoni**—questi vengono tirati dai Folletti dal braccio della gru e possono uccidere il giocatore e distruggere gli oggetti accatastati.

6. **Bucce di banana**—anche queste sono tirate dai Folletti e possono provocare scivoloni al giocatore.

IL PANNELLO DATI

Questo pannello, sul lato destro dello schermo, riporta le informazioni necessarie al giocatore. In alto, sotto le parole "Score" (Punteggio) e "Bonus" (Premio), si trovano il punteggio del giocatore e i premi tempo rimanenti. Sotto a questi vi sono due icone, ciascuna con una finestra sulla destra. La finestra accanto alla icona "uomo" (man), indica il conteggio della vite rimanenti, la finestra dell'icona "mano" (hand), indica l'oggetto che si porta al momento.

Sotto ancora, ci sono tre finestre una accanto all'altra contrassegnate da "F", "A" e "E". La finestra "F" indica lo stato dei piani nell'edificio corrente, con una linea rossa che significa completato, e una bianca che significa incompleto. La finestra "A" è un diagramma a barre dell'altezza a cui si trova il giocatore, che utilizza la finestra "F" come misura. La finestra "E" è un diagramma a barre della energia del giocatore.

CONTROLLI

Inizio gioco **BARRA**—Giochi con la tastiera
FUOCO—Giochi con il joystick

	TASTIERA	JOYSTICK
Sali	A	SU
Scendi	Z	GIÙ
Muovi sinistra	M	SINISTRA
Muovi destra	K	DESTRA
Raccogli/Lascia	BARRA	FUOCO
Tira sinistra	BARRA + M	SINISTRA E FUOCO
Tira destra	BARRA + K	DESTRA E FUOCO
Punteggio elevato—gira tra le lettere usando SALI/SCENDI, seleziona usando THROW (TIRA).		

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

ATARI ST O COMMODORE AMIGA

Inserisci il dischetto e accendi il computer.

HIGH STEEL

Vous êtes ouvrier hautement spécialisé dans le HIGH STEEL—l'art de construire des gratte-ciel à partir de charpentes métalliques préfabriquées. Vous êtes un des dépanneurs les plus réputés du pays aussi l'on vous a fait appel pour prêter assistance à l'exécution d'un marché d'ouvrage particulièrement difficile.

Le chantier en question est infesté de diabolins, dont les astuces ont déjà provoqué de sérieux retards par rapport au calendrier d'exécution.

Votre job est très simple: construire les bâtiments requis malgré toutes les difficultés que les diabolins risquent de vous créer.

Les retards coûtent cher, et l'entrepreneur vient de vous imposer un délai d'exécution nécessitant un travail sans pause-café ni erreur . . .

Alors, serez-vous capable d'achever les travaux dans le délai fixé?

METHODE DE CONSTRUCTION

Un bâtiment se compose d'un nombre d'étages réalisés à partir de dalles consécutives (consecutive floor segments/FSEGS) soutenues par des poutres verticales. Les matériaux de construction sont manutentionnés par une grue et puis mis en place par le joueur. Une fois bloqués, les matériaux ne peuvent pas être récupérés.

Les règles sont comme suit:

1. Les poutres verticales ne se bloquent que lorsqu'on les dépose au centre d'une dalle sans poutre.
2. Les FSEGS ne se bloquent que lorsqu'on les pose soit sur le dessus d'une poutre sans une dalle dessus, soit à côté d'une dalle avec une poutre dessus.
3. Un étage fini consiste en au moins cinq dalles consécutives avec deux poutres verticales.
4. Des objets risquant d'entrer en collision avec la grue ne se bloquent pas.
5. Des objets ne pouvant pas se bloquer en place à cause des conditions indiquées ci-dessus se comportent normalement.

Elever des poutres avec des dalles dessus, c'est simple: pour bloquer deux dalles bout à bout, le joueur se tient face à la direction permettant d'ajouter la dalle et dépose tout simplement celle-ci.

Il faut noter qu'on n'a pas la possibilité de grimper les poutres non encore bloquées et que le joueur ne peut porter qu'un seul objet à la fois.

EMPILAGE DALLES

Pour les stocker, on peut empiler jusqu'à quatre dalles par étage.

LA GRUE

La grue, qui vous apporte vos matériaux de construction ainsi que vos vivres, doit se comporter selon certaines règles que vous apprendrez au fur et à mesure.

A certains moments pendant l'opération, la grue peut soit marquer un temps d'arrêt, soit reculer, suivant les difficultés s'opposant à l'approvisionnement en matériaux et vivres.

Les vivres se présentent sous forme de sandwichs et thermos qui disparaissent dès qu'on les ramasse, mais les points ainsi que l'énergie du joueur augmentent.

VOS ADVERSAIRES

Le joueur rencontre un nombre d'éléments qui lui crée des difficultés:

1. Les diabolins: Ceux-ci se laissent tomber de la volée de la grue (qui est tout en haut) sur l'immeuble pour rôder autour des différents étages tout en mangeant les dalles et d'autres objets. Ils descendent peu à peu vers le bas soit en rongant les planchers, soit en se déplaçant vers le bord du plancher, d'où ils n'ont qu'à se laisser tomber. S'ils tombent en plein sur le joueur, ils l'assomment. Toutefois, pour vous débarrasser d'un diabolin vous pouvez le pousser à l'écart.

2. Les mères: celles-ci sortent des oeufs déposés par des diabolins sur la volée de la grue. Parfois ces créatures restent à l'état de repos avant d'éclore. Tandis que les oeufs sont invulnérables, on peut abattre les mères en leur lançant des clés à écrous. Tout contact avec une mère est mortel. En plus, les mères donnent naissance aux rampants.

3. **Les rampants:** ces créatures, qui ressemblent un peu à certaines espèces de chenilles, se traînent autour du chantier suivant des règles de comportement prédéterminées. De même que les mères, on peut les abattre en leur lançant des clés . . . et tout contact est mortel.

4. **Les cracheurs:** ce sont des parasites végétaux qui sortent parfois de poutres mises en place pour cracher des globules d'acide au joueur. Ces globules peuvent soit l'assommer, soit le tuer. On peut les abattre comme les mères; et encore comme les mères, tout contact est mortel.

5. **Briques:** les diabolos font tomber des briques de la volée de la grue dans l'intention d'anéantir le joueur et détruire les objets empilés.

6. **Peaux de banane:** lachées par les diabolos pour faire déraiper le joueur.

PANNEAU D'AFFICHAGE

Le panneau se trouvant du côté droit de l'écran indique les informations dont le joueur a besoin. En haut, au-dessous des mots "SCORE" et "BONUS", vous verrez vos points ainsi que le temps en prime qui vous reste. Vous verrez en-dessous deux symboles dont chacun correspond à une fenêtre à droite. La fenêtre à côté du symbole "homme" indique le nombre de vies qui vous restent, et celle à côté du symbole "main" l'objet que vous portez à ce moment-là. Au-dessous de ces fenêtres se trouvent encore trois fenêtres: "F", "A" et "E". La fenêtre "F" vous donne un rapport d'avancement concernant les étages de l'immeuble en cours de construction: la ligne rouge représente un immeuble achevé, la ligne blanche un immeuble inachevé. La fenêtre "A" comporte un diagramme à barres de la hauteur du joueur, la fenêtre "F" servant d'indicateur. La fenêtre "E" consiste en un diagramme à barres de l'énergie dont dispose le joueur.

COMMANDES

Pour commencer le jeu: ESPACE—se servir du clavier
FEU—se servir de la manette

	CLAVIER	MANETTE
Monter	A	VERS LE HAUT
Descendre	Z	VERS LE BAS
Se déplacer vers la gauche	M	A GAUCHE
Se déplacer vers la droite	K	A DROITE
Ramasser/laisser tomber	ESPACE	FEU
Lancer à gauche	ESPACE + M	A GAUCHE ET FEU
Lancer à droite	ESPACE + K	A DROITE ET FEU

Pour vous renseigner sur vos points, faire défiler les lettres en utilisant MONTER/
DESCENDRE: sélectionner en se servant de LANCER.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

Introduire le disque et mettre l'ordinateur sous tension.

HIGH STEEL

Du är en av de bäst kvalificerade arbetarna inom High-Steel-området—konsten att bygga skyskrapor under användning av förformade stållement. På din ort är du känd som en verkligt kunnig felsökare och man har bett om din hjälp för ett ytterst krångligt byggnadskontrakt.

Den ifrågakvarande byggnadsplatsen är hemsökt av Troll, som är synnerligen förargliga och ger upphov till betydande förseningar i arbetsplanen.

Din uppgift är klar—konstruera de erforderliga byggnaderna, utan att nas av de olika föremål som Trollen försöker kasta på dig.

Men uppskov kostar pengar och byggherren har nu fastställt en tidsgräns som inte ger möjligheter till kaffepauser eller misstag.

Kan du fa allt klart i tid?

HUR MAN BYGGER

En byggnad består av ett antal vaningar framställda av rader av golvsegment (FSEGS), som underifrån stöds av vertikala balkar eller pelare. Dessa byggnadsmaterial leveras med en kran och lasas på plats av spelaren. När de väl lasts fast kan de ej mera plockas upp.

Byggnadsregler:

1. Vertikala pelare laser sig fast endast när de sänks ungefär i mitten på ett tomt golssegment.
2. Ett golssegment (FSEGS) laser sig endast när det placeras ovanpå en pelare, där det inte finns andra golssegment, eller då det placeras ett segment ut från en pelare med ett segment ovanpå.
3. En fullständig vaning består av minst fem golssegment i rad med två vertikala pelare.
4. Inga föremål laser sig om de kan kollidera med kranen.
5. Nedsänkta föremål, som enligt ovanstående regler inte kan lasa sig, uppför sig som vid vanlig sänkning.

Uppbyggnad av pelare och golssegment ovanpå går lätt. För att lasa en segmentanda till andan på en annan, låt spelar-symbolen visa i önskad riktning för att tillfoga segmentet och sänk det.

Observera att olasta pelare inte kan beklätras och att spelaren kan endast bära ett föremål i taget.

STAPLAR AV GOLVSEGMENT

Olasta golssegment kan uppbevaras genom att man staplar upp till fyra ovanpå varandra på ett golv.

KRANEN

Kranen levererar tillbehör till spelare; byggnadsmaterial, mat och dryck. Den uppför sig enligt vissa regler och dessa kan utforskas genom att man studera spelet när det är i gång.

Det finns vissa förhållanden under vilka kranen stannar eller drar sig tillbaka under en leverans; dessa sammanhänger med eventuella svarigheter i att framgångsrikt fullgöra en leverans.

Mat och dryck tillförs i form av smörgasar och termosflaskor. När dessa plockas upp så försvinner de och spelarens poängsumma och energi stiger.

MOTSTANDARE

Spelaren utsätts för olika varelser som alla gör det svart för honom att bygga. Dessa varelser är:

1. **Troll**—dessa hoppar från kranarmen (ovanför byggnaden) ned på byggnaden och flyttar sig längs golven, ibland ätande föremål och lasta golssegment. Trollen rör sig ned genom byggnaden genom att äta genom golvet eller kliva över kanten och falla ned. Om de landar på spelaren så bedövas han. Spelaren kan skjuta fram Trollen längs golven för att fa dem ur vägen.

2. **Mödrar**—dessa kläcks ut från ägg, som faller av Trollen på kranarmen. Ibland förblir äggen slumrande före kläckning. Äggen är själva osarbara, men man kan döda Mödrar genom att slänga en skruvnyckel på dem. Det är dödsbringande att röra vid en Moder och Mödrar kan också föda Kryp.
3. **Kryp**—dessa larvliknande varelser krälar runt byggnaden enligt vissa förhållningsmönster. Det är dödsbringande att röra vid dem, men liksom Mödrar kan de dödas.
4. **Spottare**—dessa växtparasiter kan ibland växa fram från lasta pelare och på spelaren spotta syradroppar, som kan vara bedövande eller dödande. Det är dödsbringande att röra vid Spottare, men liksom Mödrar kan de dödas.
5. **Tegel**—dessa kastas från kranarmen av trollen och kan döda spelaren och förstöra staplade föremål.
6. **Bananskal**—kastas också ned av Trollen och spelaren kan slira vid kontakt med ett bananskal.

DATAPANELEN

Denna panel på bildskärmens högra sida delger spelaren erforderliga uppgifter, överst, under orden "Score" och "Bonus" visas spelarens poängsumma och återstående tidsbonus. Under dessa finns två symboler, vardera med ett fönster på högra sidan. Fönstret bredvid "man"—symbolen visar antalet återstående liv, "hand"—symbolens fönster visar det för tillfället bruna föremålet. Därunder finns tre närliggande fönster märkta "F", "A" och "B". "F"—fönstret visar i vilket stand ett golv är i den under konstruktion varande byggnaden, en röd linje betyder färdigställt, en vit linje betyder ofullbordat. "A"—fönstret är ett blockdiagram över spelarens höjdläge, med utnyttjande av "F"—fönstret som mattstock. "B"—fönstret utgör ett blockdiagram över spelarens energi.

MANÖVRERING

Börja spelet—SPACE (mellanslag)—Spela med tangentbordet
 FIRE (skjut)—Spela med joystick-spaken

	TANGENTBORDET	JOYSTICK
Klättra upp	A	UPP
Klättra ned	Z	NED
Flytta vänsterut	M	AT VÄNSTER
Flytta högerut	K	AT HÖGER
Plocka upp/sänk	MELLANSLAG	SKJUT
Kasta vänsterut	MELLANSLAG + M	AT VÄNSTER OCH SKJUT
Kasta högerut	MELLANSLAG + K	AT HÖGER OCH SKJUT
HISCORE—gå igenom bokstäverna under användning av KLÄTTTRA UPP/NED, välj med KASTA.		

LADDNINGSANVISNINGAR

ATARI ST ELLER COMMODORE AMIGA

Sät in disketten och koppla datorn på.