

DENTON DESIGNS'

TROLL



HUMGRUFFIN, a large and amiable Troll, has accidentally stumbled into the nether-world of Narc, an eldritch land of crystal caverns populated by a race of manically malevolent Goblins. Knowing his only chance of escape is to reverse the spell that put him in such a predicament, he realises that this can be done by taking the key crystal from each chamber and placing each one in its amulet.

Being a resourceful soul, he always has

holes in his pockets. These are generated by the spinning Wheel of Fortune with its magnified centre section. When our hero feels too threatened by the marauding Goblins he can throw one of his holes onto the floor and escape through it to a new cave, or with a carefully timed throw into a Goblin's path he can make it disappear – for he knows only too well that being touched by a Goblin will turn him to stone and condemn him to spending eternity as a Troll Statue in the Goblin Land of Narc.

HINTS



An agile somersault from floor to ceiling and back is easy using the Flip Pyramids – Humgruffin knows he'll need to search both floors and ceilings of the chambers for the key crystals.

Young Gruff must beware of being trapped by the Tile Walls being relentlessly built by the ghastly Goblins.



Watch out for the perilous Death Holes which spell doom for any careless Troll or Goblin alike.



By frantically jumping up and down on the Toadstools that occasionally sprout out of the tiled floors, Gruff can summon Fjalar the Dwarf who will spin the Great Wheel to allow access, by means of a hole, to a new chamber.

Trolls are well known for their appreciation of Fruit, which is their main form of sustenance – Humgruffin is no exception.



Select the dice to throw a Random Hole.

JOYSTICK CONTROL

Joystick left/right/up/down – Humgruffin runs

Joystick left/right/up/down & fire – Humgruffin jumps

Joystick centre & fire – Humgruffin throws a hole

Joystick centre & fire – when standing on a Toadstool Humgruffin bounces up and down nudging the Wheel of Fortune a random number of times

KEYBOARD CONTROL

COMMODORE

Top Row
2nd Row
3rd Row
Bottom Row
Space Bar
F1
F3
Fire Button

FIRE
UP
DOWN
ALTERNATE LEFT & RIGHT
FIRE
PAUSE
MUSIC/SOUND EFFECTS
START NEW GAME

SPECTRUM

Top Row
2nd Row
3rd Row
Bottom Row
Space Bar
BREAK
M
BREAK/ENTER

HUMGRUFFIN, ein etwas groß geratener, aber sehr liebenswerter Troll, ist in die Unterwelt von Narc geraten, ein unheimliches Land voller Kristalhöhlen, bevölkert von einem Stamm von Kobolden, die nichts als Böses im Sinne haben. Humgruffin weiß, daß seine einzige Chance, lebend aus dieser Falle zu kommen, darin besteht, den Fluch ins Gegenteil zu verkehren, der ihn in diese mißliche Lage gebracht hat. Er erkennt, daß er dies bewerkstelligen kann, indem er den Schlüsselkristall aus jeder Kammer nimmt und jeden Kristall in sein Amulett setzt.

Humgruffin ist ein findiger Typ. So hat er zum

Beispiel ständig ein paar Löcher in seinen Taschen. Diese lassen sich erzeugen, indem das Glücksrad mit seinem vergrößerten Mittelteil in Drehung versetzt wird. Wenn sich unser Held zu arg von den plündernd umherziehenden Kobolden verfolgt fühlt, kann er eins seiner Löcher auf den Boden werfen und dadurch in eine neue Höhle entkommen. Er kann aber auch das Loch mit einem zeitlich gut abgepaßten Wurf einem Kobold entgegenwerfen, worauf dieser darin verschwindet. Humgruffin weiß nämlich nur zu gut, was es bedeutet, von einem Kobold berührt zu werden: Er würde zu Stein erstarren und müßte für immer und ewig als Troll-Statue im Land Narc stehen.

TIPS



Ein flinker Salto vom Boden an die Decke und zurück geht ganz einfach – mit Hilfe der Flip-Pyramiden. Humgruffin weiß, daß er sowohl den Boden als auch die Decke in jeder Kammer nach den Schlüssel-Kristallen absuchen muß.

Vorsehen muß er sich vor den gekachelten Wänden, die die bösen Kobolde unablässig bauen.



Nimm Dich in acht vor den gefährlichen Todeslöchern, die Verderben für jeden bedeuten, der achtlos seines Weges geht, gleich ob Troll oder Kobold.



Durch heftiges wiederholtes Springen auf den Pilzen, die hier und da aus dem Fliesenboden springen, kann unser Held den Zwerg Fjalar herbeirufen, der das Große Rad dreht und ihm so mittels eines Loches Zugang zu einer neuen Kammer verschafft.

Trolle mögen, wie jeder weiß, sehr gerne Obst, das ist halt ihr Hauptnahrungsmittel. Humgruffin macht da keine Ausahme.



Wähle den Würfel, um ein Zufallsloch zu werfen.

STEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

Joystick links/rechts/hoch/runter – Humgruffin läuft

Joystick links/rechts/hoch/ runter & Feuer – Humgruffin springt

Joystick Mitte & Feuer – Humgruffin wirft ein Loch

Joystick Mitte & Feuer – wenn Humgruffin auf einem Pilz steht, springt er hoch und runter, wobei er das Glücksrad eine durch Zufall bestimmte Anzahl von Malen weiterdreht.

STEUERUNG MIT DER TASTATUR

Oberste Reihe

2. Reihe

3. Reihe

Unterste Reihe

Leertaste

F1

F3

Feuerknopf

FEUER

HOCH

RUNTER

VERTAUSCHEN VON LINKS & RECHTS

FEUER

PAUSE

MUSIK/KLANGEFFEKTE

NEUES SPIEL

HUMGRUFFIN, un grand Troll aimable, a trébuché accidentellement dans le monde infernal de Narc, une terre mystérieuse de grottes de cristal peuplées d'une race de Lutins follement malveillants. Sachant que sa seule chance de s'échapper est d'inverser le sort qui l'a mis dans une situation si difficile, il se rend compte qu'il peut le faire en prenant la clef de cristal de chaque salle et en plaçant chacune d'elles dans son amulette.

Ayant l'esprit très ingénieux, il a tou-

jours des trous dans ses poches. Ces derniers sont créés par la Roue de la Fortune qui tourne et dont la section centrale est grossie. Lorsque notre héros se sent trop menacé par les Lutins maraudeurs, il peut jeter un de ses trous par terre et s'échapper à travers pour arriver dans une nouvelle grotte, ou, avec un coup bien calculé dans le chemin d'un Lutin, il peut le faire disparaître — car il sait fort bien que s'il est touché par un Lutin, il sera transformé en pierre et condamné à passer l'éternité en statue de Troll dans la Terre des Lutins, Narc.

CONSEILS



Une culbute agile du sol au plafond et retour est facile à effectuer au moyen des Flip Pyramids: Humgruffin sait qu'il devra chercher à la fois sur le sol et sur le plafond des salles pour trouver les clefs de cristal.

Le jeune Gruff doit se méfier de ne pas laisser attraper par les Murs de Carreaux que les épouvantables Lutins construisent implacablement.



Faites attention aux dangereux Trous de la Mort qui signifient la ruine pour tout Troll ou Lutin étourdi.



En sautant sans cesse frénétiquement sur les Champignons qui surgissent de temps en temps du sol carrelé, Gruff peut convoquer Fjalar le Nain qui fera tourner la Roue de la Fortune pour donner accès, au moyen d'un trou, à une nouvelle salle.

Les Trolls sont bien connus pour leur goût des Fruits, qui représentent leur forme principale de subsistance, et Humgruffin ne fait pas exception à la règle.



Sélectionner le dé pour obtenir un Trou au Hasard.

COMMANDES DE JOYSTICK

Joystick à gauche/droite/en haut/en bas – Humgruffin court

Joystick à gauche/droite/en haut/en bas et feu – Humgruffin saute

Joystick au centre et feu – Humgruffin jette un trou

Joystick centre et feu – lorsqu'on se trouve sur un Champignon, Humgruffin bondit sur place en donnant un coup de coude à la Roue de la Fortune un nombre quelconque de fois

COMMANDES DE CLAVIER

Rangée Supérieure
2ème Rangée
3ème Rangée
Rangée Inférieure
Barre d'Espacement
F1
F3
Bouton Feu

FEU
EN HAUT
EN BAS
ALTERNANT GAUCHE ET DROITE
FEU
PAUSE
BRUITAGE MUSICAUX/SONORES
DEBUT D'UNE NOUVELLE PARTIE



© 1988 Palace Software Ltd./All Rights Reserved