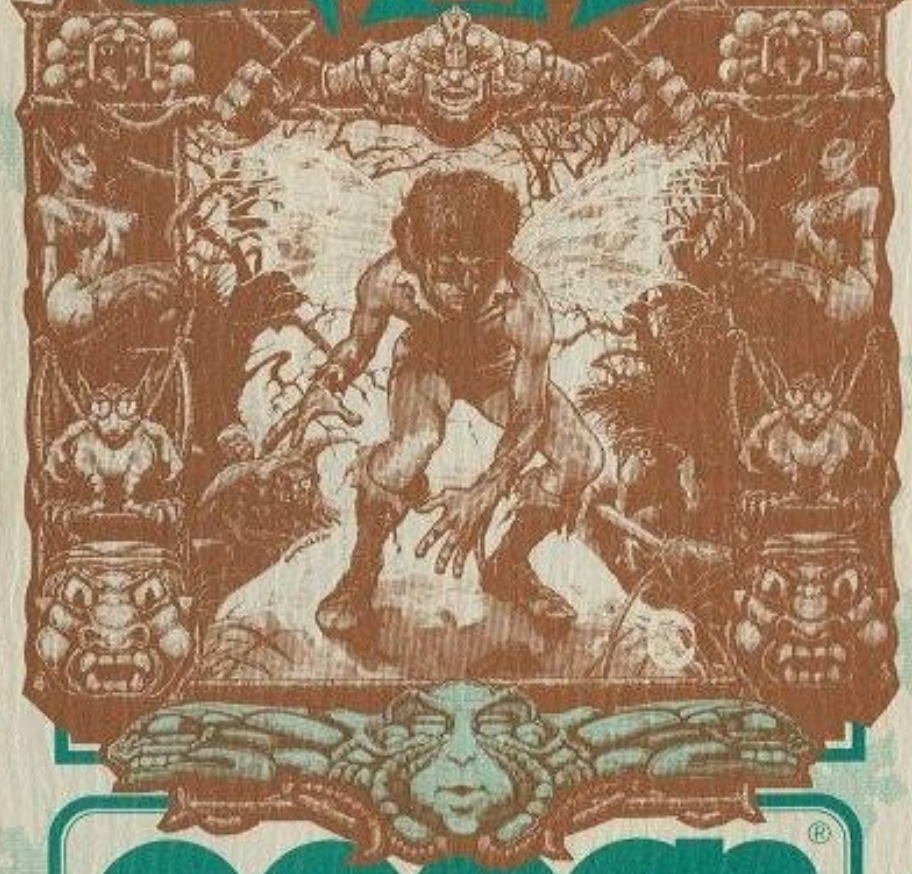
ATARI ST - CBM AMIGA

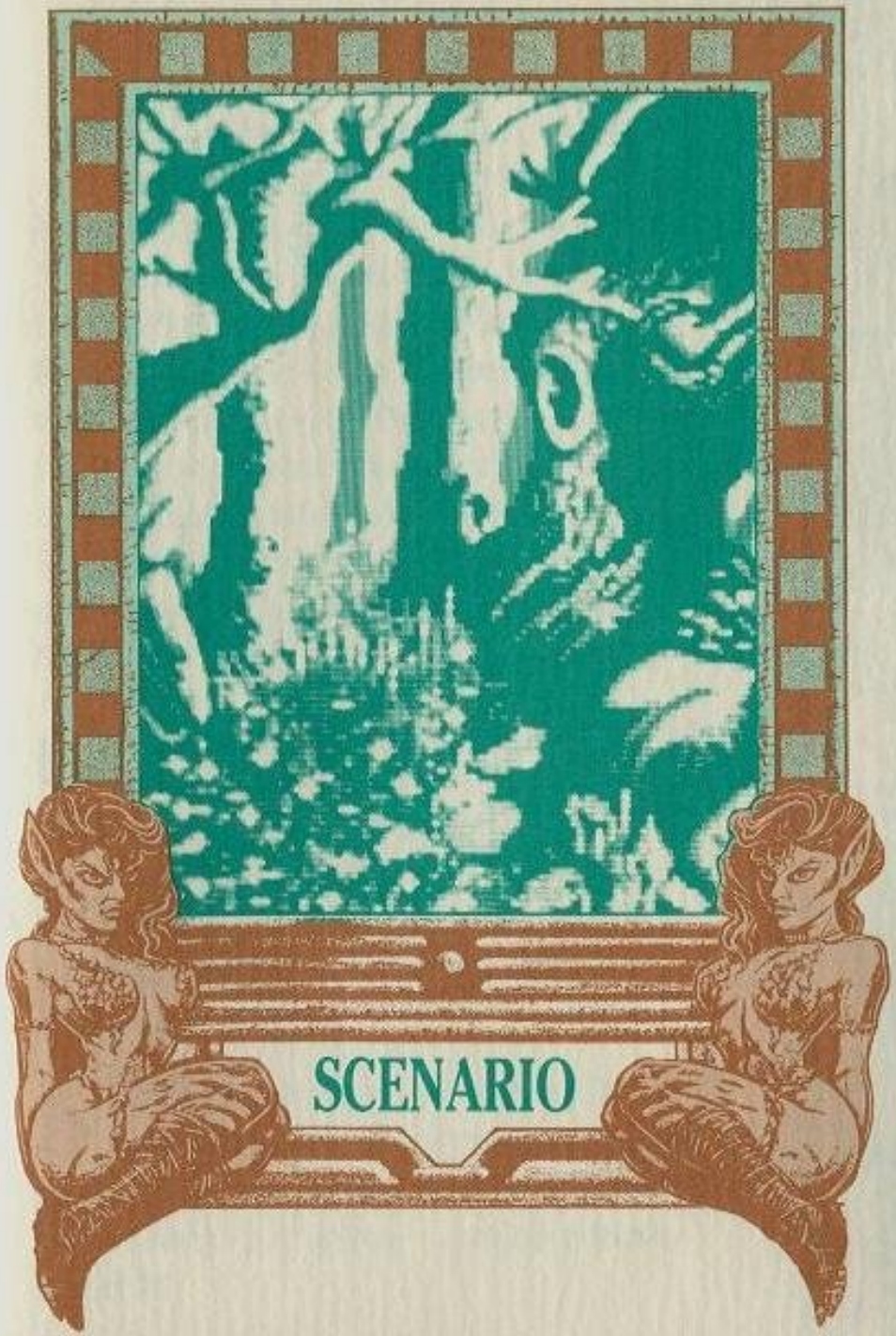
ELF



ocean®

ENGLISH . FRENCH . GERMAN

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

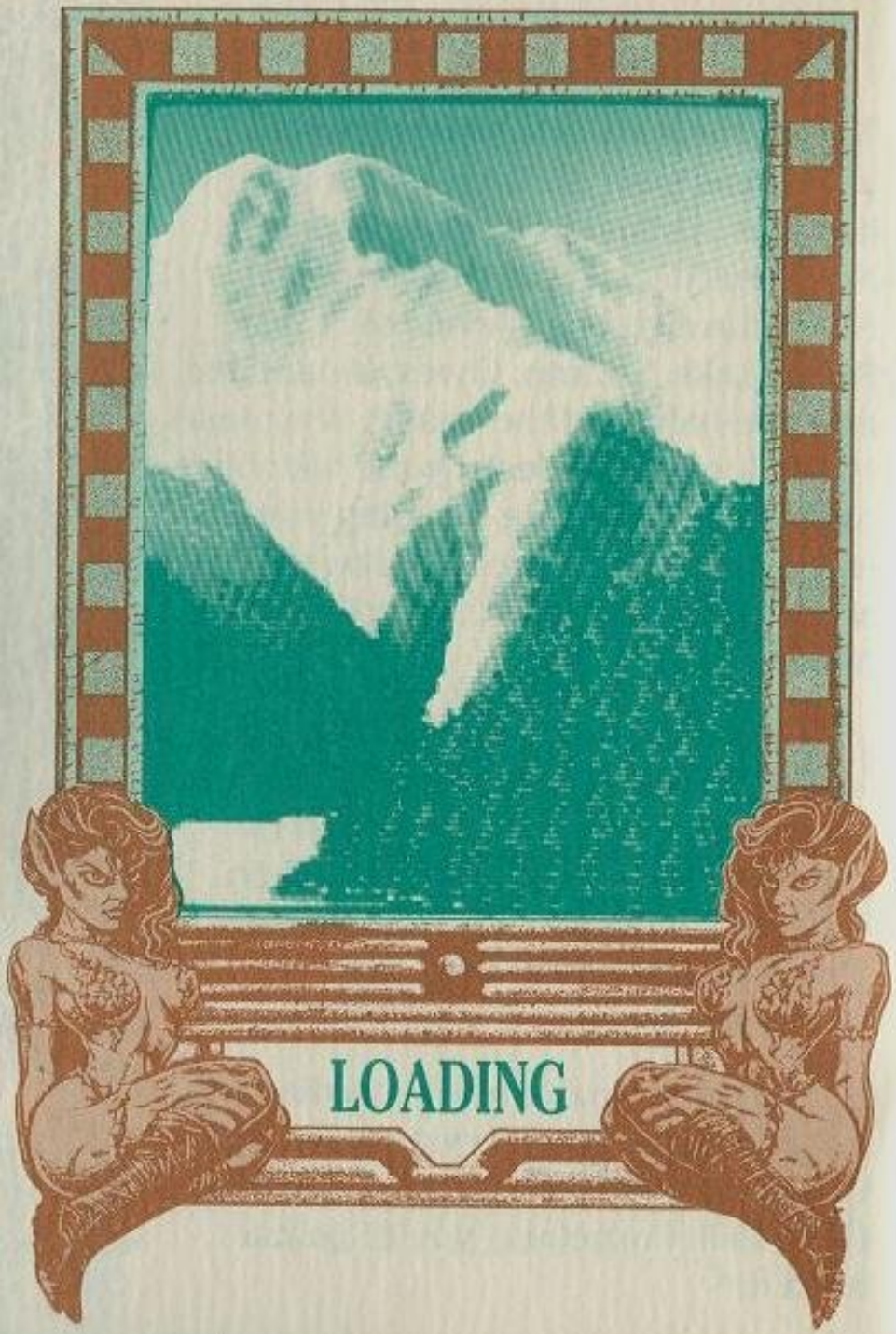

SCENARIO

ELF

You, the brave Cornelius, must rescue your girlfriend Elisa who has been abducted by 'Necrilous the Not Very Nice'. To do this you must travel through eight levels of Forest, Ruins, Lake, Swamp, Caves, Mountains and two halves of the Castle. You must finally locate and destroy the winching mechanisms that are lowering your loved one into a large bubbling vat and then do battle with Necrilous himself.

On your journey you will find many useful objects scattered about the landscape. Use these to the best of your abilities. Herbs and Pets, when collected, will allow you to purchase pieces of equipment from the numerous shops.

Slaying an end of level guardian will give you a green crystal - use these to gain access to Necrilous's chamber. Good luck Cornelius - you're gonna need it!



ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE
Switch on the power to the computer, then insert disk 1 into the drive. The program will then load automatically. Follow the on-screen instructions. If you have an external disk drive insert disk 2 into the second drive before selecting your language.

AMIGA

Insert the disk into the drive and turn on the computer. The program will then load automatically and run. If you have two disk drives insert disk 2 into the second disk drive before selecting your language.

1 Meg Ram Machines

On 1 Meg (or above) Ram machines, automatic data buffering is performed to save on time spent accessing from floppy disk.

Amiga owners note: Please make sure extra memory is enabled before loading "ELF".

CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only (Atari ST in Port 1, Amiga in Port 2).

KEYS WHILST WAITING TO PLAY

FIRE BUTTON	–	START GAME
F1 - F7	–	LOAD SAVED GAME FROM DISK 1
F9	–	TOGGLE MUSIC/FX
F10	–	DEATH SEQUENCE TOGGLE ON/OFF

IN GAME

JOYSTICK UP	–	JUMP
	–	CLIMB LADDER
	–	FLY UP
	–	GRAB LADDER WHILE FALLING
	–	ENTER SHOP WHEN 'IN' IS FLASHING
	–	ENTER INTERACTION WHEN QUERY PROMPT IS FLASHING.
JOYSTICK DOWN	–	DUCK
	–	DOWN LADDER
	–	GRAB LADDER WHILE FALLING
JOYSTICK LEFT	–	WALK LEFT
	–	FLY LEFT
JOYSTICK RIGHT	–	WALK RIGHT
	–	FLY RIGHT
SPACE BAR	–	ENTER INTERACTIVE PANEL (WHEN NO "QUERY" PROMPT IS FLASHING)

F	-	FORCE FIELD ON/OFF
P	-	PAUSE ON/OFF
ESCAPE	-	EXIT GAME
F1-F7	-	SAVE GAME POSITION ON DISK 1 WHEN LEVEL IS COMPLETED.

SHOP CONTROLS

Whilst in the shop push the joystick in the appropriate direction to move around.
Press FIRE once to get information on selected item [see reference card for details].
Press FIRE again to purchase the item.

INTERACTIVE PANEL CONTROLS

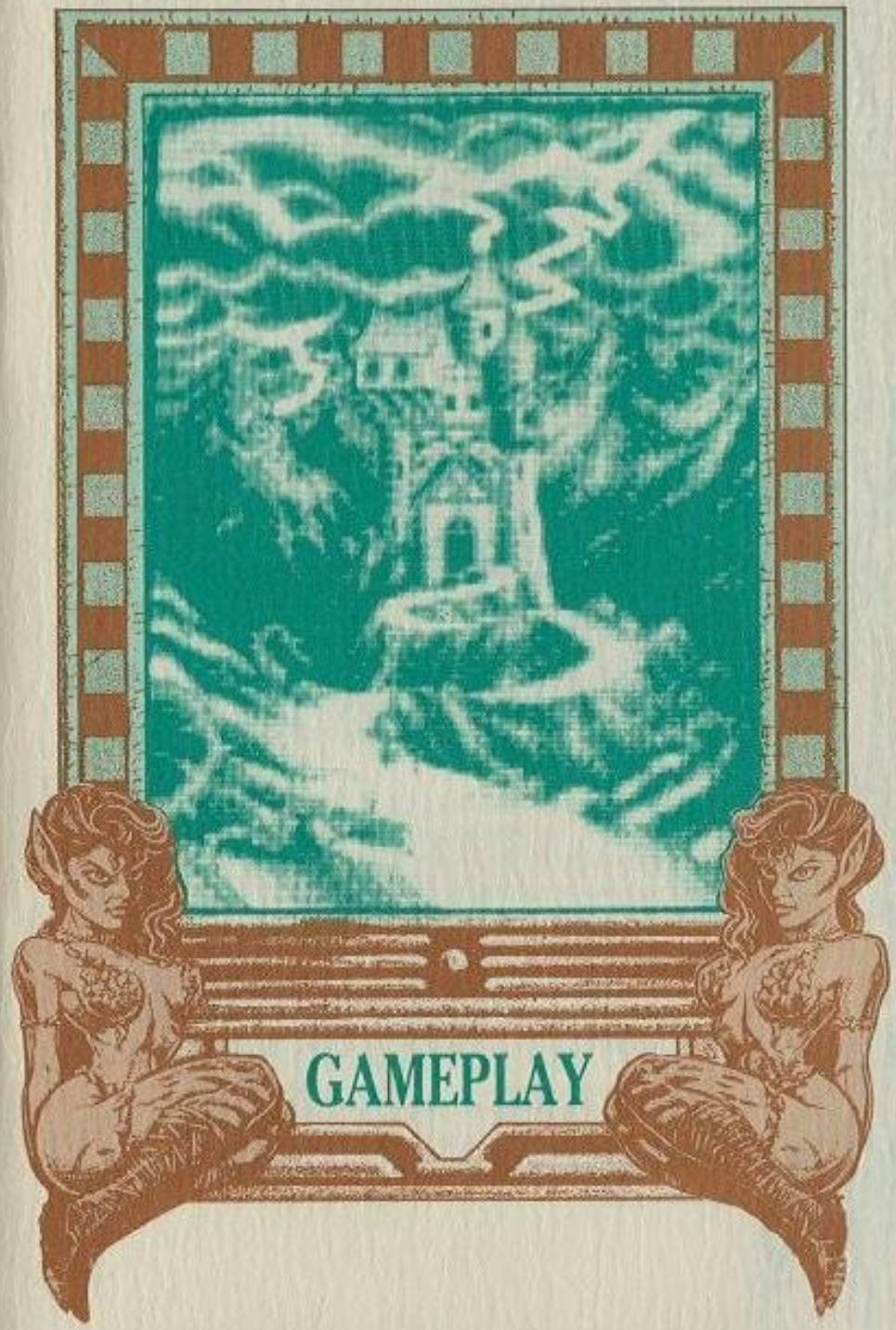
Push joystick UP or DOWN to select an action. Push joystick LEFT or RIGHT to select an object. Press FIRE to perform an action. When talking type in a keyword followed by RETURN.

STATUS AND SCORING

The status panel displays from left to right: Health, Pets, Lives and Score.
The collected Herb Count can be found in the Interaction Panel.

HIGH SCORE TABLE

The high score table displays your name, score and a cuteness rating based upon the percentage of cute characters shot. The high score table is automatically saved to Disk 1 if this disk is write enabled.
A bonus will be awarded at the end of each level calculated on the number of bonus objects collected. Bonus objects are small tokens dropped when monsters are shot. Handy health top-ups can also be left behind.
An extra life is awarded every 100,000 points.



LEVEL 1

Battle your way through the enchanted forest and work out how to open the doors that let you into the next section. You must destroy the end of level baddie that lurks at the edge of the wood.

LEVEL 2

The men-at-arms are now trying to stop you in your quest. Can you avoid the various weapons or would a quick trip to the underground tunnels be of help? Watch out for the Mummies and deadly rats!

LEVEL 3

A series of rickety walkways leads over a vast lake to a swamp jungle on the other side. Aquatic monsters of every description are out to get you. You will need to work out how to control the many flying platforms to continue.

LEVEL 4

Jungle Indians threaten your progress. Slime and water monsters attack when least suspected. Find the lost statue to complete the puzzle.

LEVEL 5

Dwarfs mining rare crystals attack at every opportunity. Ore carts laden with gems thunder past. You must solve the interaction puzzles to progress through this maze. Could this level be your opportunity to buy some chain mail?

LEVEL 6

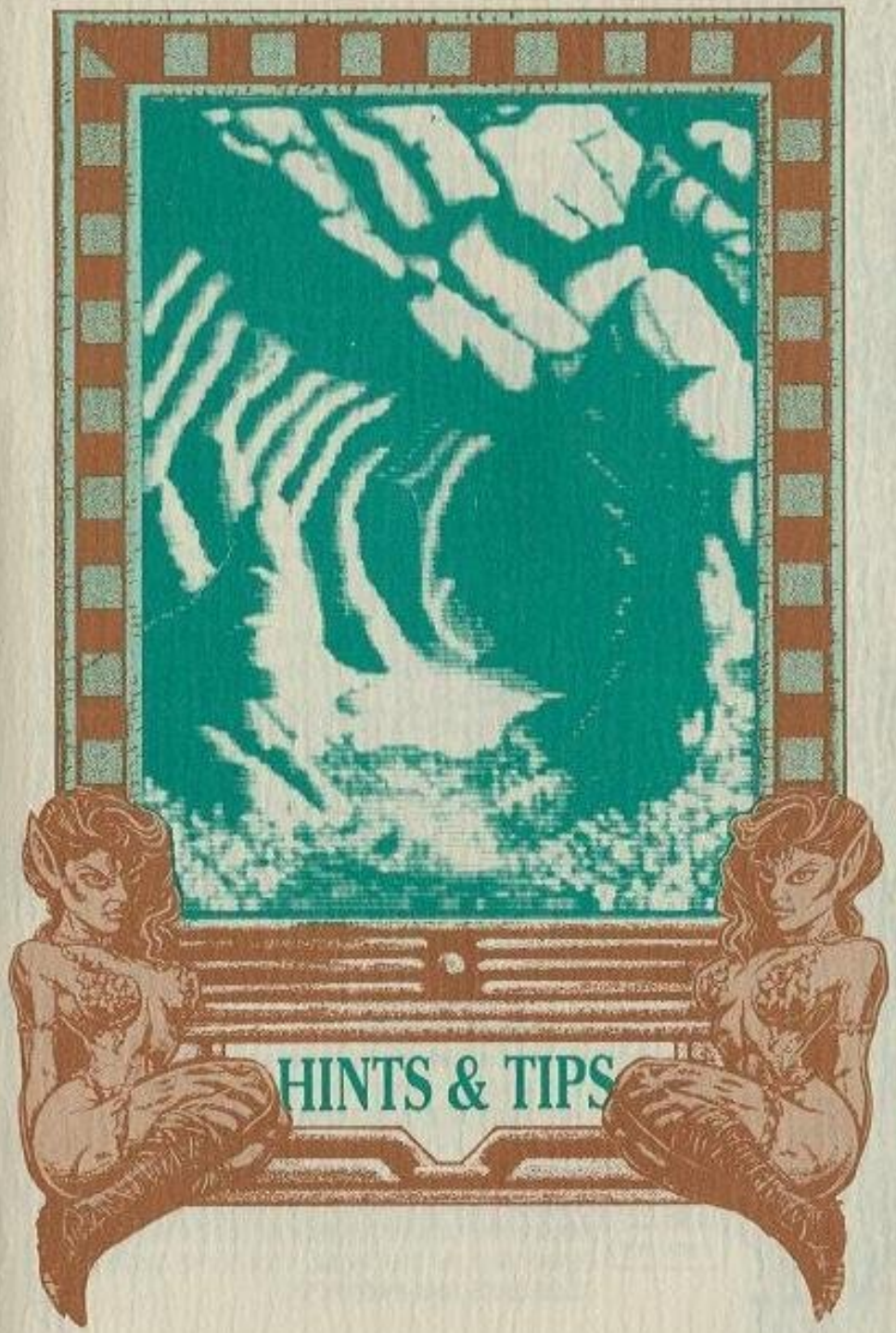
Snow capped peaks and rock outcrops decorate this level. Snow and ice monsters do not take kindly to your trespassing but you must search everywhere to solve the puzzles. Your firing is a bit lack-lustre. Perhaps a trip to the shop would be in order. Flying may also help you.

LEVEL 7

You are now in the first part of the Castle. This dark edifice is home to countless demons and disturbed creatures. Solve the puzzles to progress to the second part of the Castle.

LEVEL 8

At last you have found your love, but Elisa is in great danger.
Destroy the winching equipment and finally battle Necrilous to win the game.



HINTS & TIPS

1) HELP and WANT are a good place to start when you are talking to a character.
2) Watch the sides of the screen for flying enemies.
3) Don't waste herbs or pets on frivolous items.
4) Make a map before you get lost.
5) If you can buy the flying machine do so!
6) Don't drop litter in the countryside.

ELF

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.
All rights are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY. If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

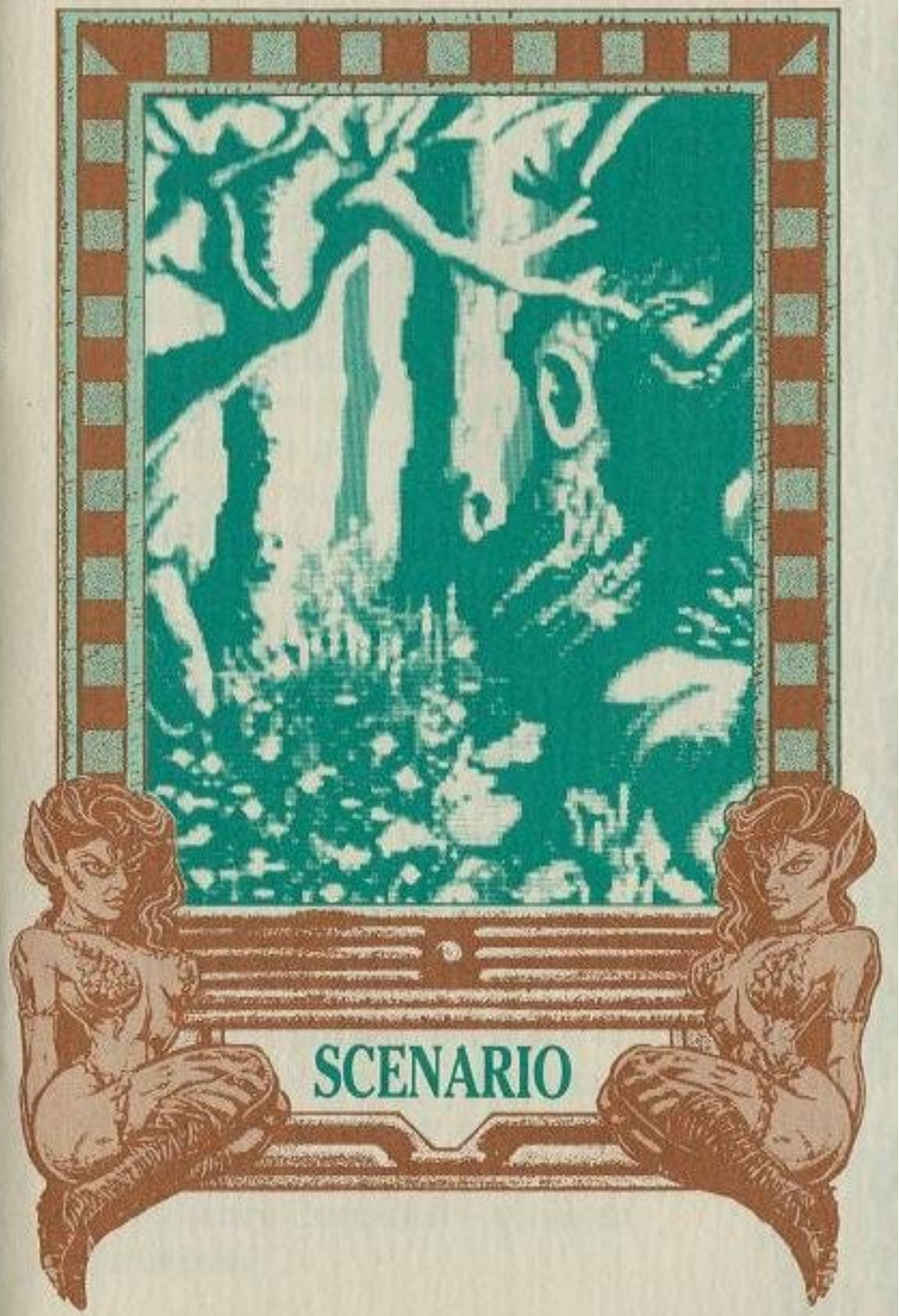
However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming by Damian Slee
Main Graphics by Paul Oglesby
Additional Graphics : Simon Butler, Chris Warren & Jack Wikely
Music & FX by Matthew Cannon
Copyright ©1991 Nirvana Systems
Copyright ©1991 Ocean Software Limited
Produced by D.C. Ward

ChildLine
0800 1111
CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.

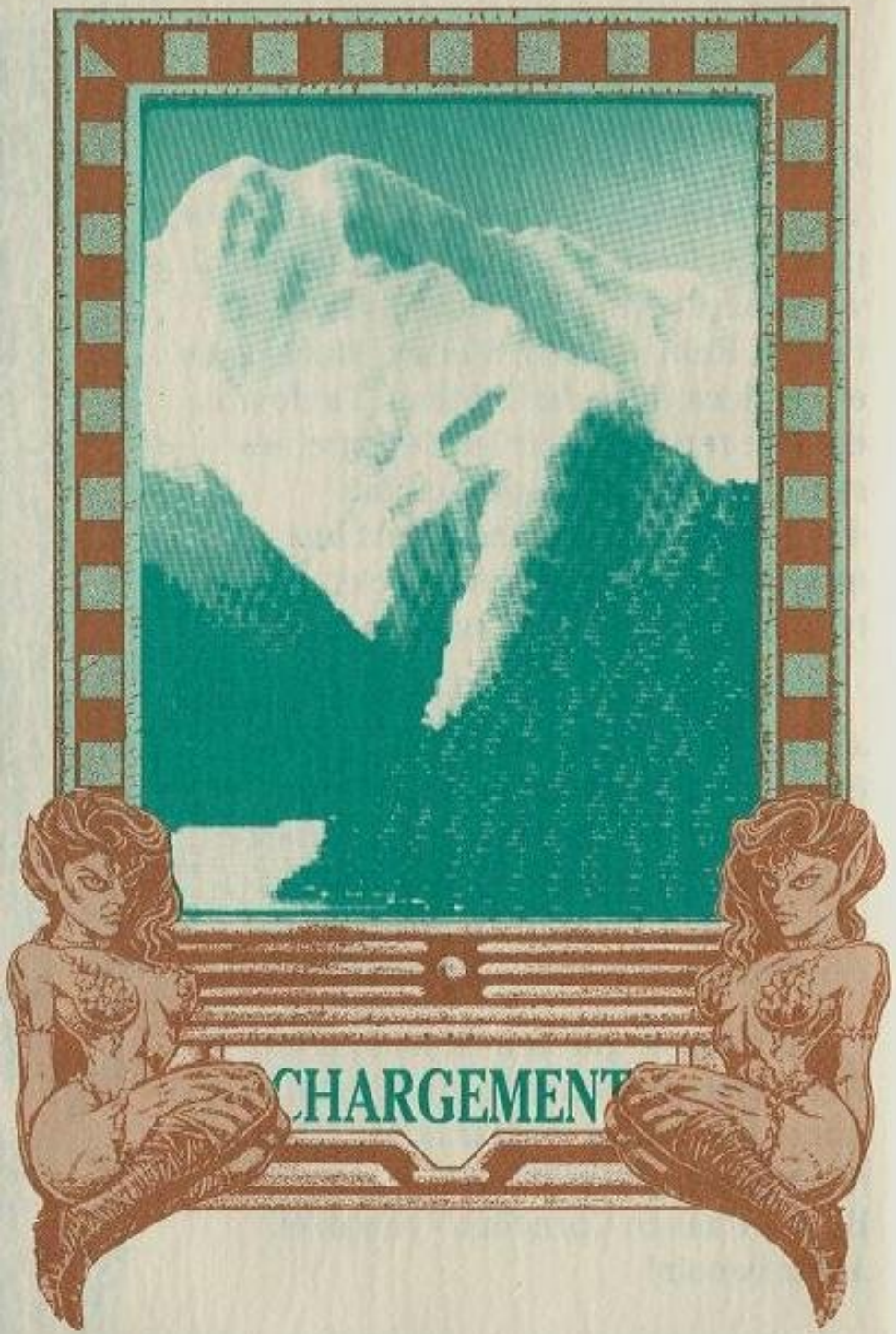


ELF

Toi, le vaillant Cornélius, doit sauver ta petite amie Elisa qui a été enlevée par "Necrilous le méchant". Pour cela il va te falloir parcourir huit niveaux de Forêts, Ruines, Lacs, Marais, Montagnes et les deux aîles du Château. Tu devras ensuite repérer pour les détruire, les systèmes de treuils qui ont fait descendre ta bien-aimée dans une immense cuve bouillonnante et ensuite te battre avec Necrilous en personne.

Au cours de ton voyage, tu trouveras de nombreux objets utiles éparpillés, dans différents endroits. Fais-en le plus grand usage. Les herbes et animaux familiers que tu auras assemblés, te permettront d'acheter des articles dans plusieurs magasins.

En tuant le gardien de la fin d'un niveau tu obtiendra un cristal vert - qui te permettra d'avoir accès à la chambre de Necrilous.
Bonne chance Cornélius - tu vas en avoir besoin!



ATARI ST

POUR CE JEU IL FAUT UN LECTEUR DE DISQUETTE A DOUBLE FACE. Mettre en route l'ordinateur, puis introduire la disquette 1 dans le lecteur. Le programme se chargera automatiquement. Suivre les instructions de l'écran.
Dans le cas d'un lecteur de disquette séparé, introduire la disquette 2 dans le deuxième lecteur avant de sélectionner le langage.

AMIGA

Introduire la disquette dans le lecteur et mettre en route l'ordinateur. Le programme se chargera automatiquement et sera lancé. Dans le cas de deux lecteurs de disquettes, introduire la disquette 2 dans le deuxième lecteur avant de sélectionner le langage.
Appareils 1 Meg Ram
Sur les appareils 1 Meg Ram (ou ci-dessus), le stockage provisoire des données s'effectue automatiquement et économise le temps passé à évaluer à partir de la disquette souple.
Pour les utilisateurs d'Amiga: S'assurer qu'il reste suffisamment de mémoire avant de charger "ELF".

COMMANDES

Ce jeu se joue seul et par Joystick seulement (Atari ST en port 1, Amiga en port 2).

TOUCHES AVANT DE COMMENCER A JOUER

BOUTON DE TIR	- COMMENCE LE JEU
F1-F7	- LANCE UN JEU SAUVEGARDE DE LA DISQUETTE 1
F9	- COMMANDE MUSIQUE/FX
F10	- COMMANDE SEQUENCE MORT MARCHE/ARRET

PENDANT LE JEU

JOYSTICK VERS LE HAUT	- SAUTER
	- GRIMPER A L'ECHELLE
	- VOLER
	- SE RATTRAPER A L'ECHELLE LORSQU'ON TOMBE
	- ENTRER DANS LE MAGASIN LORSQUE "IN" CLIGNOTE
	- ENTRER EN MODE INTERACTIF LORSQUE LE MESSAGE DE DEMANDE CLIGNOTE.
JOYSTICK VERS LE BAS	- SE BAISSER
	- DESCENDRE DE L'ECHELLE
	- SE RATTRAPER A L'ECHELLE LORSQU'ON TOMBE

JOYSTICK	- MARCHER A GAUCHE
A GAUCHE	- VOLER A GAUCHE
JOYSTICK	- MARCHER A DROITE
A DROITE	- VOLER A DROITE
BARRE ESPACEMENT	- ACCES AU PANNEAU MODE INTERACTIF (LORSQU'ILN'Y A PAS DE MESSAGE "QUERY" QUI CLIGNOTE.
F	- ZONE FORCE MARCHE/ARRET
P	- PAUSE MARCHE/ARRET
ECHAPPEMENT	- SORTIE DU JEU
F1-F7	- SAUVEGARDE LA POSITION DU JEU SUR LA DISQUETTE1 QUAND LE NIVEAU EST TERMINE

COMMANDES MAGASINS

Une fois dans le magasin, il faut pousser le joystick dans la direction voulue pour se déplacer.
Appuyer sur FIRE une fois pour obtenir des renseignements sur un article choisi (se reporter à la carte de référence pour des précisions).
Appuyer à nouveau sur FIRE pour acheter l'article.

COMMANDES DU PANNEAU INTERACTIF

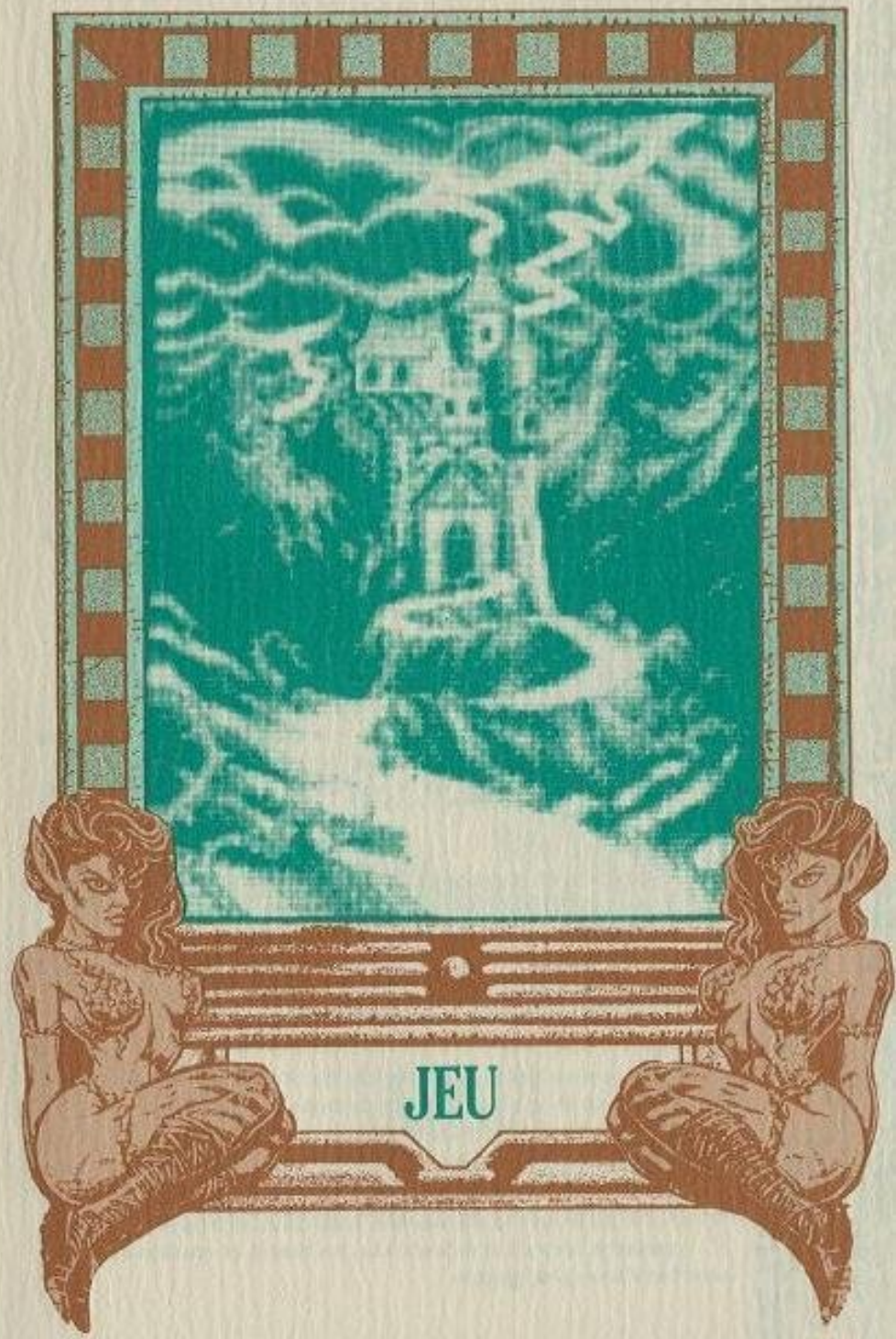
Mettre le joystick en haut ou en bas pour choisir une action.
Mettre le joystick à gauche ou à droite pour choisir un objet.
Appuyer sur Fire pour accomplir une action.
En parlant taper un mot de passe puis valider.

ETAT ET SCORES

Le tableau de l'Etat affiche de gauche à droite: Santé, Animaux familiers, Vies et Score.
Le total des herbes ramassées se trouvera dans le Tableau Interaction.

TABLEAU DES SCORES

Le tableau des scores affiche ton nom, score et taux d'adresse en se basant sur le pourcentage des personnages rusés que tu as tué.
Le tableau des scores est automatiquement sauvegardé sur la disquette 1 si ce disque est protégé contre l'écriture.
Un bonus est attribué à la fin de chaque niveau, calculé sur le nombre d'objets bonus accumulés. Les objets bonus sont de petits coupons tombés de chaque monstre qui est tué. Des compléments Santé très pratiques sont aussi laissés derrière.
Tous les 100.000 points, tu gagnes une vie supplémentaire.



NIVEAU 1

Fraie-toi un passage dans la forêt enchantée et découvre comment ouvrir les portes qui te conduiront à l'épisode suivant. Tu devras te débarrasser du personnage malveillant de la fin de ce niveau qui rôde à la lisière du bois.

NIVEAU 2

Des hommes armés essaient de t'empêcher d'aller plus loin. Seras-tu capable de déjouer leurs pièges ou emprunter des souterrains te semble-t-il être un moyen plus rapide et plus facile? Fais attention aux momies et aux rats qui vont s'acharner à te tuer!

NIVEAU 3

Une succession de chemins plus ou moins impraticables te conduira à un immense lac et sur sa rive opposée s'étend la jungle marécageuse peuplée monstres aquatiques dépassant l'imagination et prêts à t'attraper. Il te faudra découvrir comment fonctionne les nombreuses plate-formes volantes pour continuer.

NIVEAU 4

Dans la jungle, des Indiens tentent d'arrêter ta progression. Des monstres gluants et dissimulés dans l'eau t'attaquent au moment où tu t'y attends le moins. Trouve la statue perdue pour terminer le puzzle.

NIVEAU 5

Des nains qui cherchent des cristaux rares t'attaquent à tout moment. Des chariots de minerais transportant des pierres précieuses passent dans un bruit de tonnerre. Tu dois résoudre les puzzles d'interaction pour continuer à cheminer dans ce labyrinthe. Ce niveau pourrait te permettre d'acheter une cotte de mailles.

NIVEAU 6

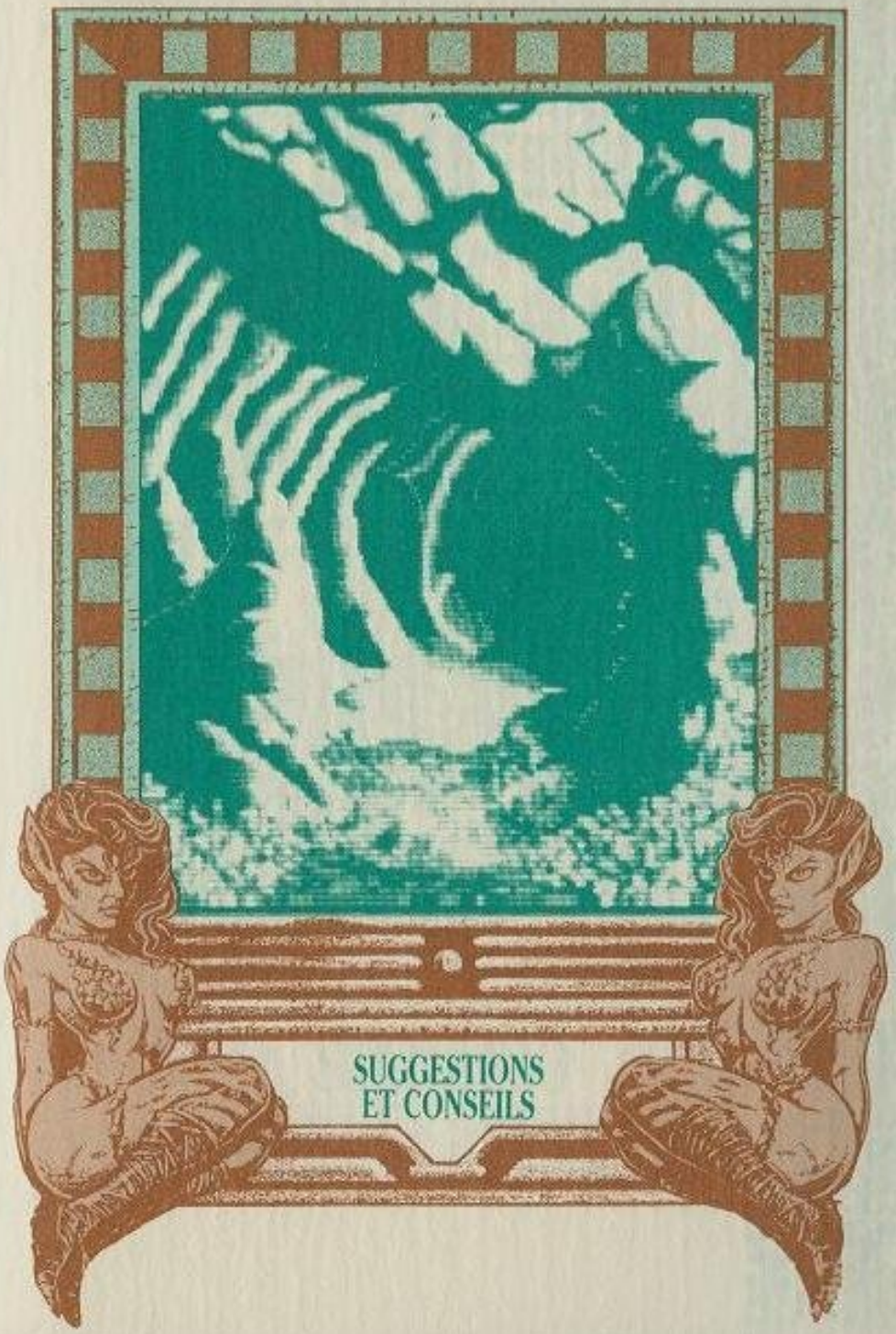
Des sommets couronnés de neige et des affleurements rocheux forment le décor de ce niveau. Les monstres rodant dans la neige et la glace ne sont pas des plus hospitaliers en te voyant pénétrer sur leurs territoires mais c'est ailleurs que tu dois chercher pour résoudre les puzzles. Une visite dans un magasin s'impose-t-elle maintenant? T'envoler pourrait aussi t'aider.

NIVEAU 7

Tu te trouves dans la première aîle du Château. Ce bâtiment sinistre abrite d'innombrables démons et créatures inquiétantes. Résous les puzzles pour pouvoir pénétrer dans la deuxième partie du château.

NIVEAU 8

Tu as enfin trouvé ta bien-aimée, mais Elisa se trouve en danger imminent. Détruit le mécanisme des treuils et ensuite bats toi avec Necrilous pour gagner.



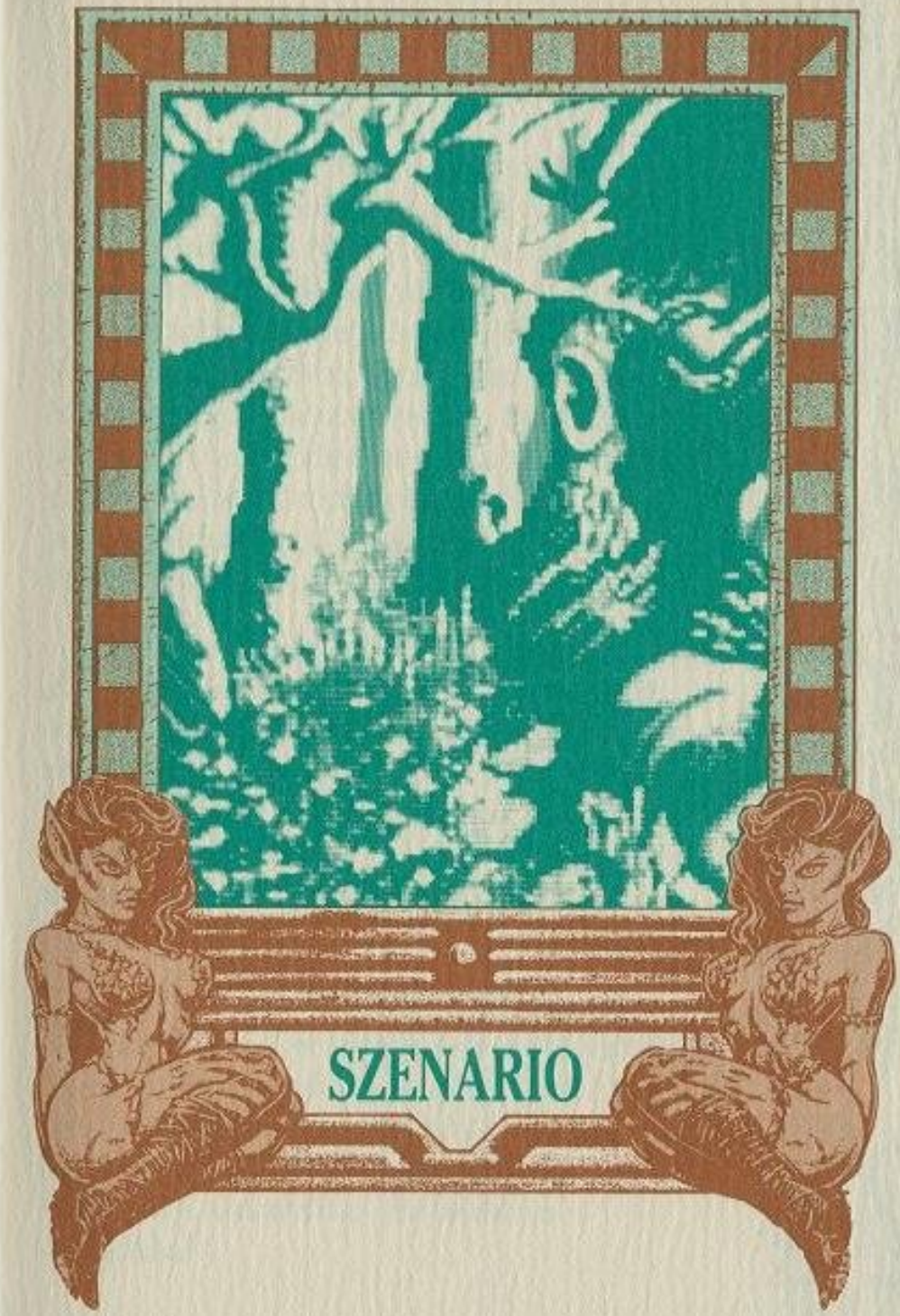
1) HELP et WANT sont de bons points de départ lorsque tu parles à quelqu'un.
2) Observe les bords de l'écran pour les ennemis volants.
3) Ne dépense pas tes herbes ou animaux familiers pour des articles qui ne sont pas indispensables.
4) Fais une carte avant de te perdre.
5) Si tu peux acheter la machine volante, fais-le!
6) Ne jette pas d'ordures dans la nature.

ELF

Ocean Software Limited détient les droits d'auteurs du code, représentation graphique et illustration du programme et il est interdit de le reproduire, emmagasiner, louer ou diffuser par quelque procédé que ce soit, sans l'autorisation écrite d'Océan Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CREDITS

Programmation: Damian Slee
Représentation graphique principale: Paul Oglesby
Graphiques supplémentaires: Simon Butler, Chris Warren et Jack Wikely
Musique & FX: Matthew Cannon
Droits d'auteurs ©1991 Nirvana Systems
Droits d'auteurs ©1991 Ocean Software Limited
Production: D.C. Ward

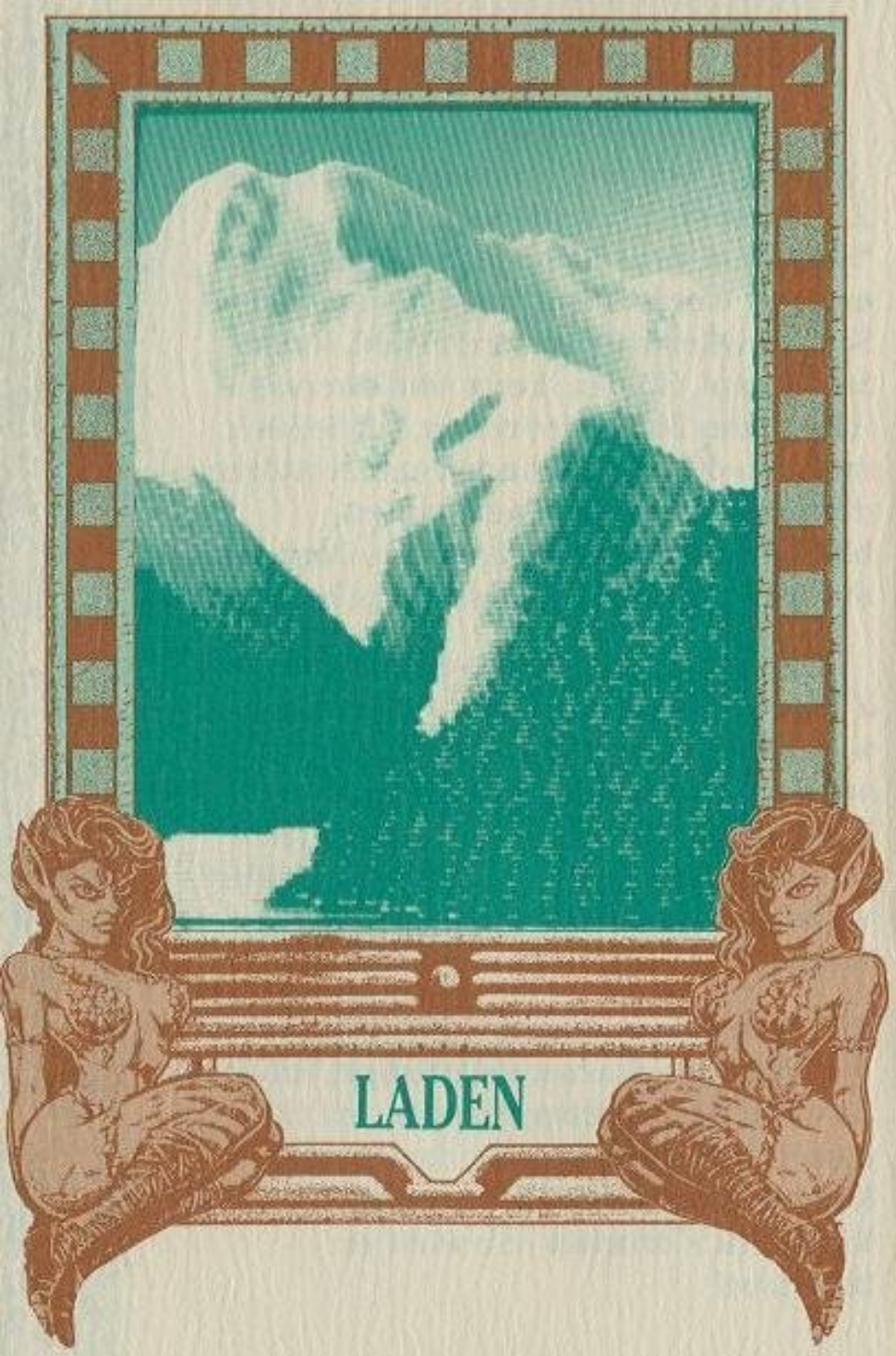


ELF

Du, der tapfere Cornelius, mußt deine Freundin Elisa retten, die von "Necrilous, dem Nicht Sehr Netten" entführt wurde. Dazu mußt du über acht Schwierigkeitsstufen durch Wald, Ruinen, See, Sumpf, Höhlen, Berge und die zwei Hälften des Schlosses reisen. Schließlich mußt du die Winden finden und zerstören, die deine Liebste in einen großen blubbernden Topf hinabsenken. Dann mußt du Necrilous noch im Zweikampf besiegen.

Auf dieser Reise stellst du fest, daß eine ganze Reihe nützlicher Gegenstände wild in der Landschaft verstreut sind. Die sollst du so gut wie möglich einsetzen. Wenn du zum Beispiel Kräuter und Tiere sammelst, kannst du dann in vielen Läden verschiedene Ausrüstungsgegenstände kaufen.

Wenn du den Wächter am Ende der Schwierigkeitsstufe erledigst, erhältst du dafür einen grünen Kristall - mit Hilfe dieser Kristalle kannst du dann in die Kammer von Necrilous eindringen.
Viel Glück, Cornelius - du wirst es brauchen!



LADEN

ATARI ST

FÜR DIESES SPIEL IST EIN DOPPELSEITIGES LAUFWERK ERFORDERLICH.

Schalte den Computer ein, und lege dann Diskette 1 ins Laufwerk. Das Programm wird dann automatisch geladen. Befolge die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen.

Wenn du ein externes Laufwerk hast, lege Diskette 2 in das zweite Laufwerk ein, bevor du die Sprache wählst.

AMIGA

Lege die Diskette ins Laufwerk und schalte dann den Computer ein. Das Programm wird dann automatisch geladen und aufgerufen.

Wenn du ein externes Laufwerk hast, lege Diskette 2 in das zweite Laufwerk ein, bevor du die Sprache wählst.

Maschinen mit 1 MegaByte Ram

Bei Maschinen mit 1 MegaByte Ram (oder mehr) wird automatisches Datenpuffern durchgeführt, um beim Zugriff von der Diskette Zeit zu sparen.

Amiga-Besitzer, bitte beachten: Vor dem Laden von ELF bitte erst sicherstellen, daß Speichererweiterung funktionsfähig ist.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für einen Spieler, das ausschließlich mit dem Joystick gesteuert wird (beim Atari ST in Port 1, beim Amiga in Port 2).

TASTEN FÜR DIE SPIELVORBEREITUNG

FEUERKNOPF	- SPIELSTART
F1 - F7	- LADEN VON GESPEICHERTEM SPIEL VON DISKETTE 1
F9	- MUSIK/FX EIN- UND AUSSCHALTEN
F10	- TODESSEQUENZ EIN-/AUSSCHALTEN

WÄHREND DES SPIELS

JOYSTICK NACH OBEN	- SPRINGEN
	- AUF LEITER KLETTERN
	- NACH OBEN FLIEGEN
	- IM FALLEN LEITER FASSEN
	- LADEN BETRETEN, WENN "IN" BLINKT
	- HANDLUNG EINGEBEN, WENN FRAGE BLINKT
JOYSTICK NACH UNTEN	- DUCKEN
	- LEITER RUNTER
	- IM FALLEN LEITER FASSEN
JOYSTICK NACH LINKS	- NACH LINKS GEHEN
	- NACH LINKS FLIEGEN
JOYSTICK NACH RECHTS	- NACH RECHTS GEHEN
	- NACH RECHTS FLIEGEN

LEERTASTE	- HANDLUNGS-FELD BETRETEN (WENN KEINE FRAGE BLINKT)
F	- KRAFTFELD EIN/AUS
P	- PAUSE EIN/AUS
ESCAPE	- AUS DEM SPIEL AUSSTEIGEN
F1 - F7	- NACH BEENDIGUNG EINER SCHWIERIGKEITSSTUFE POSITION IM SPIEL AUF DISKETTE 1 SPEICHERN

EINKAUFS-STEUERUNG

Wenn du im Laden bist, drückst du den Joystick in die Richtung, in die du gehen willst.
Drücke einmal auf den FEUERKNOPF, um Information über bestimmte Gegenstände abzurufen (Einzelheiten hierzu findest du auf der Referenz-Karte).
Wenn du den Gegenstand kaufen willst, drücke den FEUERKNOPF nochmals.

STEUERUNG DES HANDLUNGS-FELDES

Durch Drücken des Joysticks nach OBEN oder UNTEN kannst du eine bestimmte Handlung wählen. Drückst du den Joystick nach LINKS oder nach RECHTS, so kannst du einen Gegenstand auswählen. Durch Drücken des FEUERKNOPFS kannst du eine Handlung auslösen. Zum Sprechen tippst du eines der Schlüsselworte ein und drückst dann die RETURN-Taste.

STATUS UND PUNKTSTAND

Auf dem Status-Feld sind von links nach rechts dargestellt: Gesundheit, Tiere, Leben und Punktstand.
Die Anzahl der gesammelten Kräuter wird im Handlungs-Feld dargestellt.

PUNKTSTAND-TABELLE

Auf der Punktstand-Tabelle wird dein Name, der Punktstand und eine Kuschel-Bewertung angezeigt, die darauf beruht, wieviele kuschelige Kreaturen du abgeschossen hast. Die Punktstand-Tabelle wird automatisch auf Diskette 1 gespeichert, sofern diese Diskette nicht mit Schreibschutz versehen ist.
Am Ende jeder Schwierigkeitsstufe wird ein Bonus vergeben, der anhand der Anzahl der Bonus-Gegenstände, die du sammeln konntest, berechnet wird. Bonus-Gegenstände sind die kleinen Gutscheine, die herunterfallen, wenn ein Monster erschossen wird. Auch nützliche Gesundheitskuren können zurückgelassen werden.
Alle 100.000 Punkte wird ein zusätzliches Leben vergeben.

SCHWIERIGKEITSSTUFE 1

Kämpfe dich durch den Zauberwald und finde heraus, wie du die Türen öffnen kannst, die dich in den nächsten Abschnitt vordringen lassen. Du mußt den Bösen, der am Ende dieser Schwierigkeitsstufe am Waldrand lauert, erledigen.

SCHWIERIGKEITSSTUFE 2

Nun versuchen die Bewaffneten dich von deiner Suche abzubringen. Kannst du dem gegen dich gerichteten Waffenarsenal ausweichen, oder könnte sich vielleicht eine schnelle Reise durch die unterirdischen Tunnel als hilfreich erweisen? Aber Vorsicht vor den Mumien und tödlichen Ratten!

SCHWIERIGKEITSSTUFE 3

Eine Reihe von klapprigen Stegen führt über einen riesigen See zu dem sumpfigen Dschungel am anderen Ufer. Alle möglichen Arten von Wassermonstern lauern dir auf. Um weiterzukommen, mußt du herausfinden, wie du die vielen Flugplattformen steuern kannst.

SCHWIERIGKEITSSTUFE 4

Nun stellen sich dir Dschungel-Indianer in den Weg. Wenn du es am wenigsten erwartest, wirst du von Schleim- und Wassermonstern angegriffen. Du mußt die verlorene Statue finden, um das Rätsel zu lösen.

SCHWIERIGKEITSSTUFE 5

Bei jeder Gelegenheit wirst du von Zwergen, die seltene Kristalle abbauen, angegriffen. Erzloren, die mit kostbaren Steinen beladen sind, donnern an dir vorüber. Du mußt alle Handlungsaufgaben und Rätsel lösen, um durch dieses Labyrinth zu gelangen. Könnte dies die richtige Gelegenheit sein, um etwas Kettenpanzer zu kaufen?

SCHWIERIGKEITSSTUFE 6

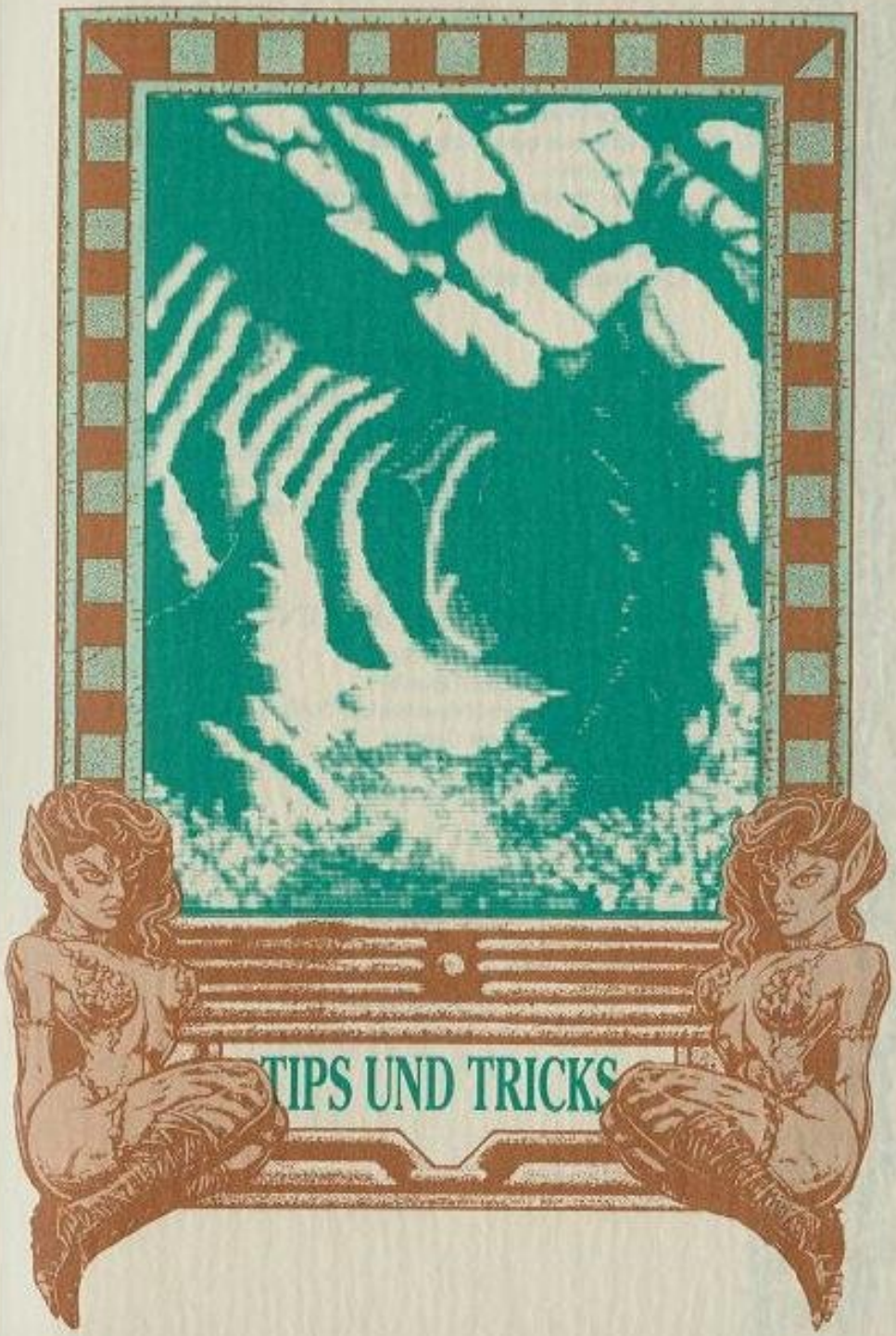
Diese Stufe ist von schneebedeckten Gipfeln und Felsüberhängen umrahmt. Die Schnee- und Eismonster freuen sich nicht gerade über dein unbefugtes Eindringen, aber du mußt alles absuchen, um die Rätsel zu lösen. Deine Feuerkraft läßt ein bißchen zu wünschen übrig. Vielleicht wäre ein Besuch im Laden angesagt. Ein bißchen Fliegen könnte dir auch helfen.

SCHWIERIGKEITSSTUFE 7

Du bist jetzt in der ersten Hälfte des Schlosses. In diesem düsteren Gebäude hausen zahllose Dämonen und verrückte Kreaturen. Löse die Rätsel und dringe in die zweite Hälfte des Schlosses fort.

SCHWIERIGKEITSSTUFE 8

Endlich hast du deine Liebste gefunden, aber Elisa schwebt in großer Gefahr. Zerstöre die Winden und besiege schließlich Necrilous. Dann hast du das Spiel gewonnen.



1. Wenn du mit einer der Figuren sprichst, sind HILFE und BRAUCHE stets ein guter Anfang.
2. Behalte die Ränder des Bildschirms im Auge, es drohen auch fliegende Feinde!
3. Verschwende deine Kräuter und Tiere nicht für sinnlose Gegenstände.
4. Zeichne dir eine Karte, bevor du dich verirrst.
5. Wenn du die Flugmaschine kaufen kannst, solltest du das unbedingt tun!
6. Laß' keinen Abfall herumliegen!

ELF

Die Firma Ocean Software Limited besitzt das Copyright für Programmierung und Grafikdarstellung. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Firma Ocean Software Limited dürfen diese in keiner Form reproduziert, gespeichert, ge- und vermietet oder übertragen werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmiert von Damian Slee
Hauptgrafik von Paul Oglesby
Zusätzliche Grafik von: Simon Butler, Chris Warren & Jack Wikely
Musik & FX von Matthew Cannon
Copyright ©1991 Nirvana Systems
Copyright ©1991 Ocean Software Limited
Produzent: D.C. Ward