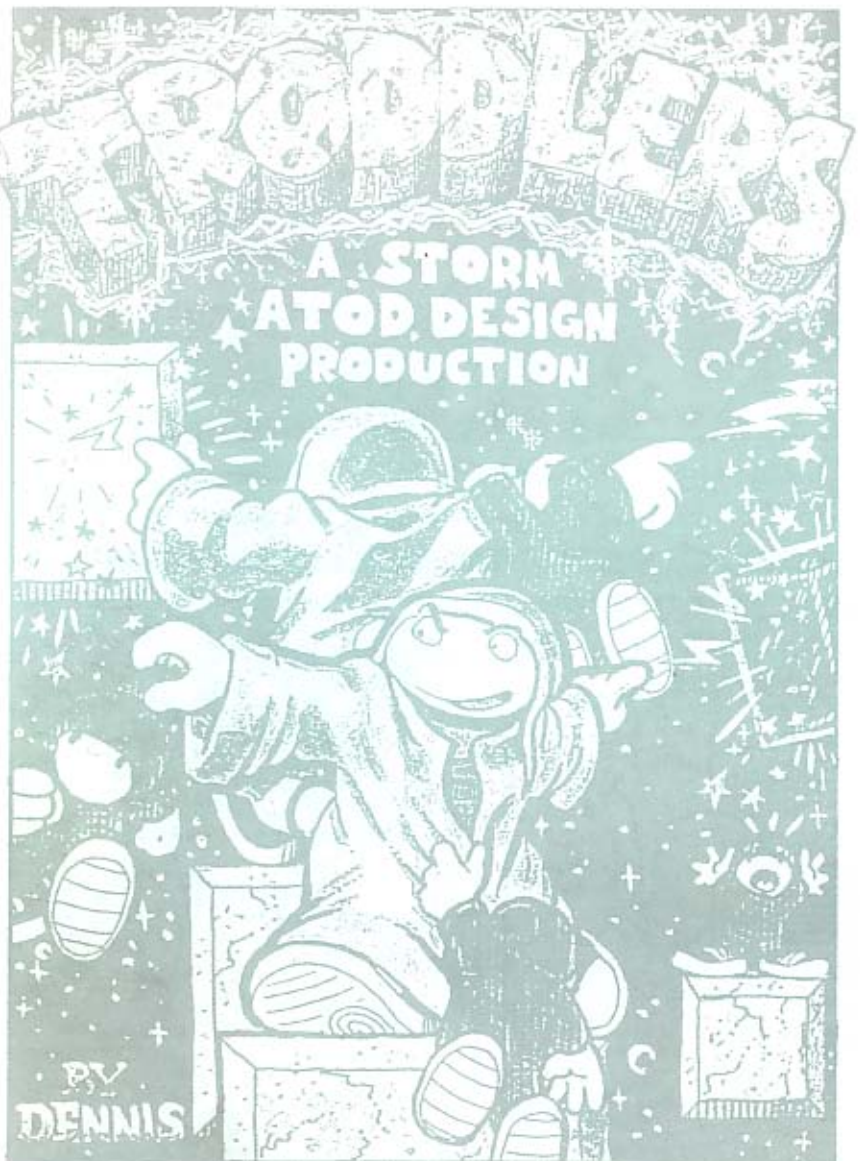


Amiga

English / Francais / Deutsch / Italiano



Scanned

by

Thallon



Developed by Atod Design for The Sales Curve Ltd.
Music and SFX by Allister Brimble.
Copyright © 1992, The Sales Curve Ltd. All rights reserved.

In a dusty corner of a remote dimension lives the great wizard Divinius, master of magic and logic, supreme sorcerer, etc.



One day Divinius asks his two apprentices, Hokus and Pokus, to clean up the store-room and no matter what . . . TOUCH NOTHING!









INSTANT MAGICAL TRODDLERS

○ JUST ADD WATER ○

△ **WARNING**

MAY TURN INTO
ZOMBIFIED VARIETY
IF ALLOWED
TO TELEPORT
DO NOT TOUCH!



- The Story -

Once upon a time in a far away castle in a magical land lived the sorcerer Divinius and his two apprentices Hokus and Pokus. Now Hokus and Pokus were two little rascals who were always getting themselves into scrapes, much to the annoyance of Divinius. When he thought they were learning their spells they'd be off in the orchard eating all the cherries meant for Divinius' favourite fruit pie. Or when they were supposed to be collecting herbs for the magic potions, he'd find them tucked up in bed exhausted after a day spent vaulting across the moats using their wands as poles. All in all, Divinius despaired of them ever learning anything of use.

One day, when Divinius had really reached the end of his tether (Hokus and Pokus had swapped the lids around in the larder and the poor sorcerer had put Marmite on his shoes instead of polish!) he sent them down to the storeroom to clear it out. No-one had tidied up in there for quite a few centuries - as Divinius was actually rather lazy himself if the truth be known - and he was hoping this task would actually keep Hokus and Pokus out of mischief for a good few days. As he sent them down the steps he boomed, "And make sure you don't touch anything!"

Unknown to Divinius, his two apprentices had slipped their comic collection into their robes and were looking forward to hours of fun without Divinius nagging them to do something or other. Time went by and it was with horror that Hokus and Pokus realised that it was almost supper time and they hadn't done a stroke of work. Divinius would be livid. They thought they'd better shift some of the boxes around to make it look as though they'd actually been doing something.

They'd just reached the second pile of boxes when, out of reach and covered in cobwebs, they saw a box with the word **WARNING!** in bright red written across it. Like bees to a honeypot they hurriedly cleared everything away and carefully dragged it out where they could see it better. On it it said in very neat writing,

WARNING! Instant magical Troddlers - Do not mix with water! -May turn into zombified variety if allowed to teleport. DO NOT TOUCH!

This, of course, sounded highly intriguing to the naughty duo who instantly decided they ought to investigate further.

Now, unknown to them, Divinius had been plotting behind their backs. He was so fed-up with their pranks, like using his magic ingredients to make toffees instead of spells, that he had decided to try and make some Troddlers and rear them so that they could one day replace Hokus and Pokus, allowing him to get back down to some serious magic.

True to form, Hokus and Pokus's first thought was not, "Divinius told us not to touch anything" but, "I wonder whether we could get some of these Troddlers to clear up for us whilst we maybe have a little snooze!" They were both in such a rush to be the first to get at the Troddlers, that they ripped the box spilling Troddler powder in to their cleaning bucket. There were bubbles and ripples then splashes and jets of water as the powder turned in to Troddlers who burst out of the bucket and all over the floor. There were hundreds of them. It wasn't long before an uncanny homing instinct seemed to take control over the Troddlers and, as though hypnotised, one by one they started to move towards a strange little door in the far end of the store-room. Hokus and Pokus didn't know what to do. For every one they caught, another two would escape. Eventually they collapsed exhausted to the ground.

It was just as the last Troddler was slipping through the teleporter that Divinius came bursting in. Not even he could believe what they had got up to this time. His face looked like thunder and the room began to shake as he fumed and stamped and shook his fist. Hokus and Pokus had never seen him quite as angry as this before and thought that he must be very cross indeed. Divinius' face turned from white to purple to green to red and it was as he just going through a bright yellow phase that he managed to regain enough control over his mouth to force out the words, "Go after them right this instant and get as many back as you can!!" They didn't need much prompting - mainly because Divinius had given each one an almighty kick up the bottom and they were already heading towards the teleporter at an exceedingly fast rate. As they shot through the door they heard Divinius shriek, "And don't bring back any bleedin' zombies!!"

- The Mission -

Your job as Hokus and/or Pokus is to rescue those poor innocent Troddlers who went through the teleporter door through no fault of their own. You must get them out of the levels and through the exit(s) and back to the wizard's store-room before something nasty happens to them. However, any that may have been zombified through their teleportation experience should under no circumstances be allowed to get back to the exit!

Different levels may require other tasks such as collecting diamonds or killing Zombies. You will be informed of your mission at the beginning of each level, so read your mission instructions carefully.

- The Characters -

HOKUS AND POKUS:

You play the part of Hokus and/or Pokus. They have the unenviable task of completing all the missions despite the obstinacy of the Troddlers, the destructiveness of the Zombies and all the other hindrances that you are about to encounter.

THE TRODDLERS:

These are the little fellows pouring out of the entrances. You let them out of the store-room, so it's your responsibility to get them back! They are, fortunately enough for you, a friendly lot. They are not able to harm anyone but need a lot of protection as they are quite vulnerable and fragile. Mistakes may cost them their lives, and o.k. so they're not very bright, but they are cute and all they want to do is return home.

THE ZOMBIES:

These are the ones that turned funny whilst teleporting! They act just like their normal Troddler counterparts but on contact destroy themselves and, more importantly, your charges. Whilst the Zombies always kill the Troddlers only some are lethal to the player.

- Player Modes -

SOLO:

Your partner left you in the lurch yelling, "It was your fault, you sort it out!" So you're on your own with 100 missions to complete and many hundreds more Troddlers to rescue.

TEAM:

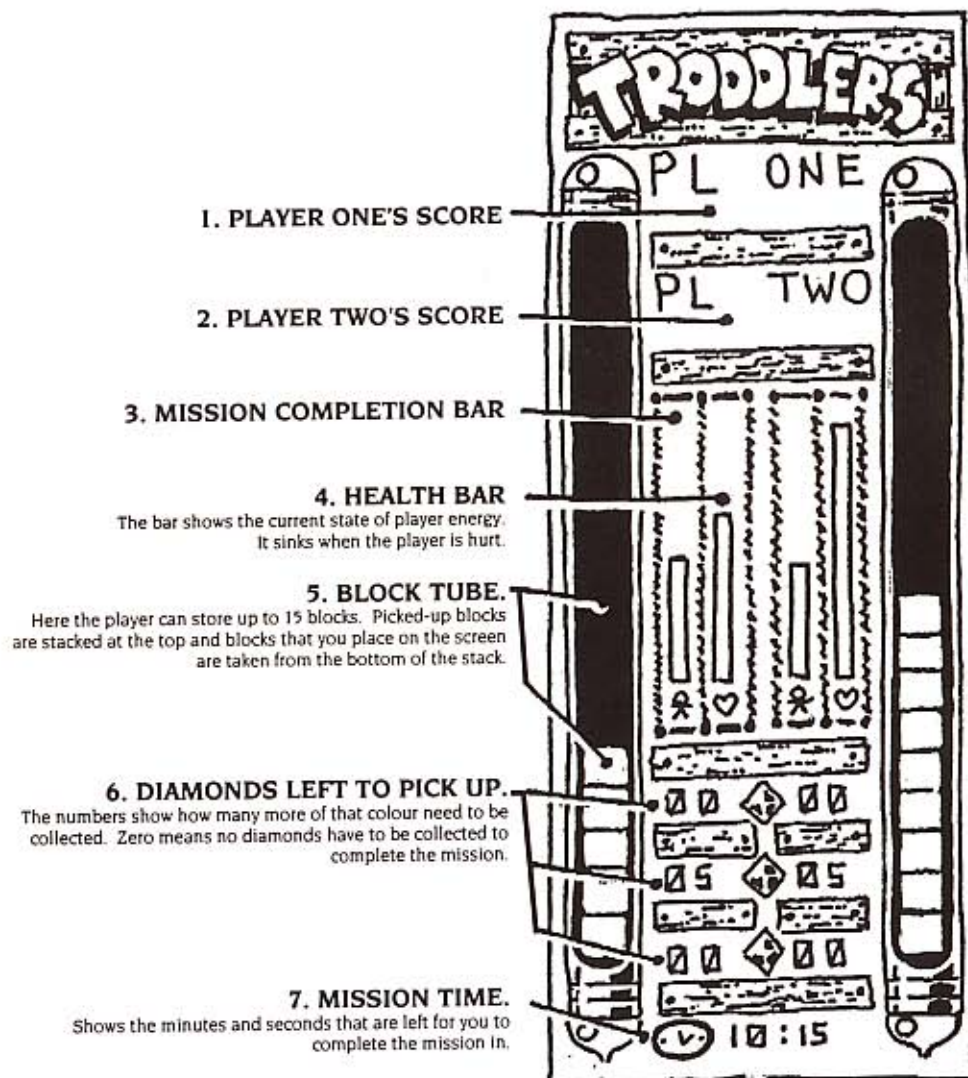
Hokus and Pokus have decided that the only way to sort this out is to work together to complete the 50 missions. Remember that Zombies can hurt both players.

WAR:

Your partner got warped in the teleporter and is now on the side of the Zombies! You now compete in 25 selectable levels to complete the mission or finish off your opponent and his side-kicks. Lethal Zombies hurt Player One whilst lethal Troddlers hurt Player Two.



- The Control Panel -



- Player Control -

1 OR 2 PLAYERS WITH JOYSTICKS

With fire button released you control the direction of Hokus or Pokus.

PLACING BLOCKS:

With the fire button pressed you produce a crosshair that shows the destination of the block. By keeping the fire button pressed and moving the joystick you can move the crosshair to your chosen spot. Release the firebutton and a block will appear on that spot. If the crosshair is red you cannot place a block on that spot. You can only place as many blocks on to the screen as are available in your block tube (situated on the right of your screen.)

PICKING UP BLOCKS:

To pick up a block from the screen press the firebutton to produce the crosshair and place this over the block. When you release the firebutton the block will be gone and will appear in your block tube for later use. You can only pick up as many blocks as is room for in your block tube.

DESTROYING ZOMBIES:

Using the building-and-taking-blocks-away principle, you can squash the Zombies underneath the blocks.

1 OR 2 PLAYERS USING THE KEYBOARD

Player 1 (Hokus):

Up	A
Down	Z (German keyboards=Y)
Left	S
Right	D
Fire	Amiga key on left of keyboard

(to build and take away blocks, kill Zombies etc.)

Player 2 (Pokus):

Up, down, left, right	Cursor keys
Fire	Right shift key

(to build and take away blocks, kill Zombies etc.)

N.B. When using the keyboard make sure the mouse is not connected.

- Keys -

Esc	Abort mission
P	Turns the Pause mode on/off
Q	Return to main menu

- Sound -

F1	Enhanced sound effects
F2	Music only
F3	Music and Sound Effects, a selection of the above.

- Things on screen -



BLOCKS

Each level is built up of different kinds of blocks, and it's mainly by manipulating these blocks in different ways that you will accomplish the different missions.



TRODDLERS' ENTRANCE

The Troddlers enter the screen through here, unaware of the terrors that await them. Their direction of travel is marked by a yellow arrow. Nothing can destroy an entrance and nothing can be placed in front of it. Neither can the entrance be picked up.



ZOMBIE ENTRANCE

The evil mutated Zombie Troddlers enter through here. Apart from that, it's the same as the ordinary entrance.



EXIT

This is the end-station for the Troddlers. Once they get here they are safe. Be sure to direct them to the exit in the current angle or they will just ignore it.



SOLID BLOCK

Standard, non-manipulative block. Nothing can alter a solid block.

BUILDING BLOCK

The most common 'pick and place' block. A standard block which can be safely trodden on.



ROCKS

Can be pushed around by Hokus or Pokus to block or kill all 'living' things.



CANNON

Exterminates Troddlers, blocks, rocks, diamonds - most things apart from permanent blocks, entrances and exits.



MINES

Explode on contact with Troddlers and Zombies, taking them and the nearby blocks with it.



FLIPPER

Flips Troddler from one side to the other, in the direction the arrow is pointing in - but take care not to flip a Troddler in to anything solid.





ICE CUBE

A totally unclimbable block that sends the Troddlers slipping and sliding.



BOUNCER

Saves Troddlers from being splatted when falling from great heights, and has some other invaluable uses.



PAUSER

Slows Troddlers down to a more reasonable speed.



GRINDER

The sharp and rotating side of the gadget turns (literally!) the Troddlers into Pasta sauce.



NO ENTRY

This mechanism lets nothing but Troddlers get past it. To Troddlers it's like thin air, to players like a permanent brick wall.

DIAMONDS

These precious gems are often needed to complete a level. They come in three colours; red, green and blue. In some cases they are already present on the screen, in others they need to be created by the player.



FRUIT

Partially restores the player's health.



HEART

Restores player's health fully.



CLOCK

Gives player an extra minute to complete the mission in.



SHIELD

Makes players invincible for about one minute.



**BOMB**

Destroys any enemy Troddlers that are on the screen.

**FIVEBLOCK**

Places a bonus of 5 extra building blocks in to your block tube.

- Enemy Aliens -

These are the rather menacing objects you'll find on some of the levels. They all hurt players on contact, however they will turn in to blue diamonds when hit with rocks. These enemy aliens include the following:

**THE BIRD**

A pecking bird that has a bit of an appetite for the blocks you build. It flies about at random, hacking through blocks in a determined manner. It is not a direct threat to the Troddlers but can seriously sabotage your plans.

**THE SPINNER**

A rolling object that knocks Troddlers head over heels. It travels along in search of Troddlers.

THE FIRE

A moving flame that torches the Troddlers and melts ice-cubes. It moves from left to right working its way to the bottom of the screen.



- Playing Tips -

- Keep track of the level passwords for use when attempting levels again.
- Practice combining manouevers to take the block beneath you away whilst jumping to the next one.
- Pausing the game at the beginning of a level enables you to plan your mode of attack before you attempt to complete it.
- When encountering new objects assess whether they are causing damage to either yourself or the Troddlers.
- Some objects can be picked up - some can't. Always worth trying though.

- L'histoire -

Il était une fois un sorcier appelé Divinius qui vivait avec ses deux apprentis, Hokus et Pokus, dans un château lointain situé dans un pays magique. Hokus et Pokus étaient deux petits vauriens qui s'attiraient toujours des ennuis, au grand désespoir de Divinius. Lorsqu'il les croyait en train d'étudier leurs sorts, ils étaient dans le verger en train de manger toutes les cerises destinées à sa tarte préférée. Ou, lorsqu'ils étaient censés ramasser des herbes pour les potions magiques, le sorcier les trouvait au lit, épuisés après une journée passée à faire du saut à la perche par-dessus les douves avec leurs baguettes magiques. En somme, Divinius désespérait de les voir jamais apprendre quelque chose d'utile.

Un jour, Divinius était vraiment exaspéré (Hokus et Pokus avaient changé les couverts de place dans le garde-manger et le pauvre sorcier avait ciré ses chaussures avec du Nutella !), et les envoya nettoyer la cave. Personne n'y avait fait de rangement depuis des siècles – car, pour tout dire, Divinius était plutôt paresseux lui-même – et il espérait que cette tâche empêcherait réellement Hokus et Pokus de faire des bêtises pendant quelques jours. Avant qu'ils descendent, il leur lança : "Surtout, ne touchez à rien !"

A l'insu du sorcier, ses deux apprentis avaient caché leur collection de bandes dessinées sous leurs vêtements et attendaient de les lire avec impatience, sans être sans cesse harcelés par Divinius. Hokus et Pokus perdirent la notion du temps et s'aperçurent, avec horreur, que c'était presque l'heure du dîner et qu'ils n'avaient rien fait. Divinius allait être furieux. Ils pensèrent qu'ils feraient mieux de déplacer quelques boîtes pour donner l'illusion qu'ils avaient vraiment fait quelque chose.

Ils venaient d'atteindre la seconde pile de boîtes quand ils virent, en haut, une boîte couverte de toiles d'araignée avec le mot ATTENTION ! écrit en rouge vif. Telles des abeilles sur un pot de miel, ils firent place nette et tirèrent prudemment la boîte jusqu'à un endroit où ils la voyaient mieux. Les mots suivants étaient écrits très lisiblement :

ATTENTION! Troddlers magiques instantanés – Ajouter simplement de l'eau – Peuvent se transformer en une variété de Zombis, s'ils sont autorisés à se télé-

porter. DEFENSE DE TOUCHER !

Naturellement, nos deux polissons trouvèrent cela très intrigant et décidèrent immédiatement qu'il fallait en savoir plus.

Cependant, Divinius mijotait quelque chose à leur insu. Il était tellement las de leurs farces, par exemple, quand ils avaient fabriqué des caramels avec ses ingrédients pour sorts, qu'il avait décidé de créer des Troddlers et de les élever pour qu'ils puissent remplacer un jour Hokus et Pokus, ce qui lui permettrait de se remettre sérieusement à la magie.

Bien entendu, la première pensée de Hokus et Pokus ne fut pas "Divinius nous a dit de ne rien toucher", mais "Et si on faisait faire le rangement par quelques Troddlers ? Et pendant ce temps-là, on pourrait faire une petite sieste !" Ils se ruèrent sur la boîte, qui s'éventra, déversant de la poudre de Troddler dans leur seau. Il y eut des bulles, des clapotis, des éclaboussures, puis des jets d'eau, lorsque la poudre se transforma en plusieurs centaines, voire milliers de Troddlers qui se précipitèrent hors du seau et s'éparpillèrent partout, sur le sol. Rapidement, un instinct troublant sembla s'emparer des Troddlers, qui, comme hypnotisés, commencèrent à se diriger un par un vers une mystérieuse petite porte située à l'autre extrémité de la cave. Hokus et Pokus étaient désespérés. Chaque fois qu'ils attrapaient un Troddler, deux autres s'échappaient. Et ils finirent par s'effondrer d'épuisement.

Au moment même où le dernier Troddler franchissait le téléporteur, Divinius fit irruption. Même lui ne pouvait pas croire ce qu'ils avaient fait cette fois. Il avait le visage cramoisi et la pièce commença à trembler lorsqu'il ragea, trépigna, et montra le poing. Hokus et Pokus ne l'avaient jamais vu aussi furieux et pensèrent qu'il devait être vraiment très fâché. Le visage de Divinius vira du blanc au violet, au vert, puis au rouge et, juste au moment où il était jaune vif, Divinius parvint à se maîtriser suffisamment pour articuler : "Poursuivez-les tout de suite et ramenez-en le plus possible !" Ils ne se le firent pas dire deux fois, surtout parce que Divinius leur avait donné un grand coup de pied au derrière et ils couraient déjà à toutes jambes vers le téléporteur. Lorsqu'ils passèrent la porte, ils entendirent Divinius hurler : "Et ne me ramenez pas de ces sacrés Zombis !"

- La mission -

Vous incarnez Hokus et/ou Pokus, et votre mission consiste à sauver ces pauvres Troddlers innocents qui ont franchi malgré eux la porte du téléporteur. Vous devez leur faire quitter les niveaux et les ramener, par les sorties, dans la cave du sorcier avant qu'il ne leur arrive quelque chose de fâcheux. Cependant, il ne faut en aucun cas laisser revenir à la sortie les Troddlers peut-être devenus Zombis après avoir été téléportés.

Selon les niveaux différents, vous serez peut-être obligé d'accomplir d'autres tâches, par exemple, de ramasser des diamants ou tuer des Zombis. Vous êtes informé de votre mission au début de chaque niveau. Vous devez donc lire attentivement vos instructions.

- Les personnages -

HOKUS ET POKUS:

Vous incarnez Hokus et/ou Pokus. Il ont la tâche peu enviable d'accomplir toutes les missions malgré l'obstination des Troddlers, le caractère destructeur des Zombis et tous les autres obstacles que vous allez rencontrer.

LES TRODDLERS:

Ce sont les petits êtres qui surgissent de partout. Comme vous les avez laissés sortir de la cave, vous devez les faire revenir ! Fort heureusement pour vous, ils sont gentils. Ils sont inoffensifs mais ont besoin d'être très protégés parce qu'ils sont assez vulnérables et fragiles. Les fautes peuvent leur coûter la vie et, d'accord, ils ne sont pas très malins, mais ils sont mignons et tout ce qu'ils veulent, c'est rentrer chez eux.

LES ZOMBIS:

Ce sont ceux qui sont devenus bizarres quand ils ont été téléportés. Ils se comportent exactement comme des Troddlers normaux mais, au toucher, ils s'autodétruisent et, surtout, détruisent les Troddlers qui sont sous votre protection. Les Zombis tuent toujours les Troddlers mais certains seulement sont mortels pour le joueur.

- Modes de jeu -

SOLO:

Votre partenaire vous a laissé le bec dans l'eau en hurlant : "C'était de ta faute et il va falloir que tu nous sortes de là !" Vous êtes donc tout seul, avec 100 missions à effectuer et, en plus, plusieurs centaines de Troddlers à sauver.

EQUIPE:

Hokus et Pokus ont décidé que le seul moyen de s'en sortir était d'effectuer ensemble les 50 missions. Rappelez-vous que les Zombis peuvent blesser les deux joueurs.

GUERRE:

Votre partenaire a été corrompu dans le téléporteur. Il est désormais dans le camp des Zombis ! Vous vous affrontez donc dans 25 niveaux pour achever la mission ou pour anéantir votre adversaires et ses acolytes. Les Zombis mortels blessent le joueur 1 et les Troddlers mortels le joueur 2.



- Le tableau de commande -

1. SCORE DU JOUEUR 1

2. SCORE DU JOUEUR 2

3. BARRE D'ACHEVEMENT DE MISSION

4. BARRE DE SANTÉ.

La barre indique le niveau actuel d'énergie du joueur.
Elle baisse lorsque le joueur est blessé.
Quand elle atteint le bas, vous êtes perdu.

5. TUBE DE BLOCS.

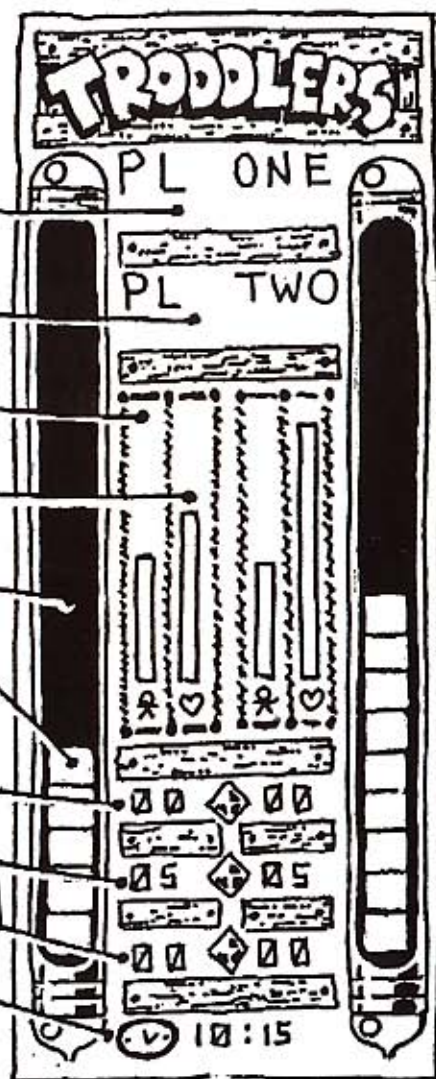
Le joueur peut stocker jusqu'à 15 blocs à cet endroit.
Les blocs ramassés sont mis en haut de la pile et ceux que vous placez à l'écran sont pris dans le bas de la pile.

6. DIAMANTS QU'IL RESTE À RAMASSER.

Les chiffres indiquent combien il faut ramasser de diamants de la couleur en question. Le chiffre zéro signifie que vous n'avez pas besoin d'en ramasser pour terminer la mission.

7. DURÉE DE LA MISSION.

Ce chiffre indique les minutes et les secondes qui restent pour terminer votre mission.



- Commandes des joueurs -

1 OU 2 JOUEURS AVEC JOYSTICK:

Une fois que vous relâchez le bouton de tir, vous commandez la direction de Hokus ou Pokus.

PLACER DES BLOCS:

Si vous appuyez sur le bouton de tir, vous obtenez un réticule qui vous indique la destination du bloc. En gardant le doigt sur le bouton de tir et en déplaçant le joystick, vous pouvez positionner le réticule là où vous voulez. Si le réticule est rouge, vous ne pouvez pas placer de bloc à l'endroit indiqué. Il n'est pas possible de placer à l'écran plus de blocs qu'il n'y en a dans votre tube (situé à droite de l'écran).

RAMASSER DES BLOC :

Appuyez sur le bouton de tir pour obtenir le réticule et placez ce dernier sur le bloc que vous voulez ramasser. Quand vous relâchez le bouton de tir, le bloc quitte l'écran et apparaît dans votre tube de blocs pour une utilisation ultérieure. Vous ne pouvez pas ramasser un nombre de blocs supérieur à la capacité de votre tube.

DÉTRUIRE DES ZOMBIS:

Grâce à la fonction construire/enlever des blocs, vous pouvez écraser les Zombis qui se trouvent dessous les blocs.

1 OU 2 JOUEURS UTILISANT LE CLAVIER:

Joueur 1 (Hokus)

Haut	A
Bas	Z (Claviers allemands : Y)
Gauche	S
Droite	D
Tir	Touche Amiga à gauche du clavier
(pour construire et enlever des blocs, tuer des Zombis, etc.)	

Joueur 2 (Pokus)

Haut, bas, gauche, droite

touches du curseur

Tir Touche majuscule droite

(pour construire et enlever des blocs, tuer des Zombis, etc.)

N.B.: lorsque vous utilisez le clavier, assurez-vous que la souris n'est pas connectée.

- Touches -

Esc	Abandonne la mission
P	Active/désactive le mode Pause
Q	Renvoie au menu principal

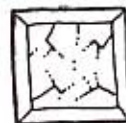
- Son -

F1	Effets sonores améliorés
F2	Musique uniquement
F3	Musique et effets sonores, sélection des éléments ci-dessus.

- Objets à l'écran -

BLOCS

Chaque niveau se compose de plusieurs types de blocs. C'est principalement en manipulant ces blocs de différentes façons que vous accomplirez les diverses missions.



ENTRÉE DES TRODDLERS

Les Troddlers arrivent à l'écran par cet endroit et ne se rendent pas compte des horreurs qui les attendent. La direction de leur déplacement est indiquée par une flèche jaune. Il est impossible de détruire les entrées, de placer un objet devant et de les ramasser.



ENTRÉE DES ZOMBIS

Les Troddlers zombis transformés en créatures maléfiques entrent par cet endroit. Cette entrée est comme l'entrée ordinaire, à cette différence près.



SORTIE

C'est le terminus des Troddlers. Dès qu'ils y arrivent, ils n'ont plus rien à craindre. Cependant, les sorties peuvent être orientées dans toutes les directions, et le point d'entrée est indiqué par une marche argentée. Assurez-vous que les Troddlers s'approchent du point d'entrée dans la bonne direction.



BLOC PLEIN

Bloc ordinaire non-manipulable, que rien ne peut transformer.





BLOC DE CONSTRUCTION

Bloc à 'prendre et placer' le plus courant. C'est un bloc ordinaire sur lequel il est possible de marcher en toute sécurité.



ROCHERS

Hokus et Pokus peuvent les pousser pour bloquer ou tuer tout ce qui 'vit'.



CANON

Anéantit les Troddlers, les blocs, les rochers, les diamants, c'est-à-dire presque tout, sauf les sorties, entrées et blocs qui sont là en permanence.



MINES

Explosent au contact des Troddlers et des Zombis. Elles les anéantissent ainsi que tous les blocs qui se trouvent à proximité.



FLIPPER

Envoie le Troddler d'un côté à l'autre, dans la direction indiquée par la flèche. Cependant, faites attention à ne pas envoyer de Troddler dans un objet solide.

CUBE DE GLACE

Il est absolument impossible de grimper sur ce bloc dont la surface est glissante.



RESSORT

Permet aux Troddlers d'éviter de se tuer en tombant de haut et sert à d'autres choses importantes.



RALENTISSEUR

Fait passer les Troddlers à une vitesse plus raisonnable.



BROYEUR

Le côté tranchant rotatif du gadget transforme littéralement les Troddlers en sauce tomate.



ENTRÉE INTERDITE

Ce mécanisme ne laisse passer que les Troddlers, pour lesquels il s'apparente à de l'air raréfié qui, pour les joueurs, apparaît comme un mur de briques permanent.





DIAMANTS

Ces gemmes précieuses sont souvent nécessaires pour terminer un niveau. Elles peuvent être de trois couleurs: rouges, vertes, ou bleues. Dans certains cas, les diamants sont déjà à l'écran. Sinon, c'est au joueur de les créer.



FRUIT

Guérit partiellement le joueur.



CŒUR

Guérit complètement le joueur.



HORLOGE

Donne au joueur une minute supplémentaire pour terminer sa mission.



BOUCLIER

Rend les joueurs invincibles pendant une minute environ.

BOMBE

Détruit tous les Troddlers ennemis qui se trouvent à l'écran.



CINQ BLOCS

Placent un bonus de 5 blocs supplémentaires dans votre tube de blocs.



- Extraterrestres ennemis -

Ce sont les objets plutôt menaçants qui se trouvent à certains niveaux. Ils blessent les joueurs en les touchant, mais se transforment en diamants bleus lorsque des rochers tombent sur eux. Cette catégorie comprend:

L'OISEAU

Il donne des coups de bec et a un faible pour les blocs que vous construisez. Il vole sans direction précise, en traversant les blocs d'une façon déterminée. Il ne menace pas directement les Troddlers mais peut saboter vos plans.



LE ROULEAU

Objet roulant qui fait faire la culbute aux Troddlers. Il est toujours en quête de Troddlers.





LE FEU

Flamme mobile qui transforme les Troddlers en torches vivantes et fait fondre les cubes de glace. Le feu se déplace de gauche à droite et progresse vers le bas de l'écran.

- T u y a u x -

- Enregistrez les mots de passe de chaque niveau pour les utiliser lors de vos tentatives ultérieures.
- Entraînez-vous aux combinaisons de manœuvres pour enlever le bloc situé au-dessous de vous, et passer au suivant en même temps.
- L'interruption du jeu au début d'un niveau vous permet de planifier votre mode d'attaque avant de le mettre en application.
- Lorsque vous rencontrez de nouveaux objets, voyez s'ils sont nuisibles pour les Troddlers ou pour vous-même.
- Il est possible de ramasser certains objets mais pas d'autres. Cependant, cela vaut toujours la peine d'essayer.

- Die Geschichte dazu -

Vor langer Zeit lebte in einem entlegenen Schloß in einem magischen Land der Zauberer Divinius mit seinen beiden Lehrlingen Hokus und Pokus. Hokus und Pokus waren zwei durchtriebene Schlingel, die ständig etwas ausheckten – sehr zum Ärger von Divinius. Wenn er sie beim Auswendiglernen ihrer Zaubersprüche glaubte, befanden sie sich meist im Garten beim Kirschenessen ... wo die Kirschen doch für Divinius' Lieblingsobstkuchen gedacht waren. Und wenn sie eigentlich Kräuter für Zaubetränke sammeln sollten, fand er sie müde in ihren Betten vor, nachdem sie den ganzen Tag mit Hilfe ihrer Zauberstäbe über den Burggraben gesprungen waren. Divinius gab so langsam die Hoffnung auf, daß die beiden jemals etwas Anständiges lernen würden.

Eines Tages, als Divinius wirklich total am Ende war (Hokus und Pokus hatten in der Vorratskammer die Deckel vertauscht, so daß der arme Divinius seine Schuhe mit Nutella anstatt mit Schuhcreme putzte), schickte er sie in den Keller zum Aufräumen. Seit Jahrhunderten hatte dort niemand mehr aufgeräumt – um ehrlich zu sein, war Divinius selber recht faul –, und der Zauberer hoffte, daß Hokus und Pokus auf diese Weise wenigstens ein paar Tage lang keine Dummheiten machen würden. Als sie nach unten gingen, brüllte er ihnen noch nach: "Und daß ihr mir ja nichts anfaßt!"

Was Divinius nicht wußte, war, daß die beiden Lehrlinge ihre Comicssammlung unter ihren Gewändern versteckt hatten, und es kaum erwarten konnten, sich ein paar Stunden zu amüsieren, ohne ständig Divinius im Nacken sitzen zu haben. Die Stunden vergingen, und plötzlich stellten Hokus und Pokus voller Schrecken fest, daß es fast Zeit zum Abendessen war und sie noch keinen Handschlag getan hatten. Divinius würde schäumen vor Wut. Also beschlossen sie, noch schnell ein paar Schachteln umherzuschieben, damit es wenigsten so aussähe als ob. Sie waren gerade beim zweiten Stapel angelangt, als sie eine ganz versteckte und mit Spinnweben bedeckte Schachtel entdeckten, auf der in leuchtend roter Schrift das Wort WARNUNG! stand. Magisch davon angezogen, räumten sie schnell alles aus dem Weg und zogen die Schachtel vorsichtig hervor, um sie besser sehen zu können. In klarer Schrift stand darauf:

WARNUNG! Magische Instanttroddler – Einfach mit Wasser anrühren – Können sich beim Teleportieren in Zombies verwandeln. BERÜHREN VERBOTEN!

Das klang natürlich mächtig interessant, und die beiden Schlingel beschlossen sofort, sich die Sache näher zu betrachten.

Was sie natürlich nicht wußten, war, daß Divinius hinter ihrem Rücken seine eigenen Pläne verfolgte. Er hatte ihre Streiche leid – z.B. benutzten sie die magischen Ingredienzen zur Herstellung von Karamellen anstatt Zaubermitteln – und beschloß daher, sich ein paar Troddler zusammenzuzaubern, die eines Tages Hokus und Pokus ersetzen würden, damit er sich endlich wieder mehr der hohen Kunst des Zauberns widmen könne.

Hokus' und Pokus' erster Gedanke war natürlich nicht "Divinius hat uns verboten, irgendetwas anzufassen", sondern "Vielleicht können diese Troddler ja für uns aufräumen, während wir uns 'ne Stunde aufs Ohr hauen". Jeder wollte als erstes einen Troddler auspacken. In ihrer Hast zerrissen sie die Schachtel und das Troddlerpulver flog in hohem Bogen in den Putzeimer. Das Wasser begann zu brodeln und zu schäumen. Fontänen schoßen aus dem Eimer, als sich das Pulver in Troddler verwandelte, die zu Hunderten aus dem Eimer quollen und über den ganzen Boden verstreut wurden. Als bald machten sich die Troddler von einem unheimlichen Instinkt getrieben wie hypnotisiert zu einer seltsamen kleinen Tür am anderen Ende des Raumes auf. Hokus und Pokus wußten nicht, was sie tun sollten. Sobald sie einen einfingen, entwischten gleich wieder zwei andere. Völlig erschöpft ließen sie sich schließlich auf den Boden fallen.

Als gerade der letzte Troddler durch das Teleporttor schlüpfte, kam Divinius in den Keller gestürzt. Selbst ihm fiel es schwer zu glauben, was die beiden dieses Mal angestellt hatten. Sein Gesicht war von Gewitterwolken umgeben und das ganze Zimmer bebte, wie er da fauchte und stampfte und seine Fäuste ballte. Hokus und Pokus hatten ihn noch niemals so wütend gesehen. Divinius' Gesicht wurde nacheinander weiß, hochrot, grün und rot, und als es sich gerade leuchtend gelb färbte, erlangte er wieder die Kontrolle über seine Zunge und preßte die Worte hervor: "Verfolgt die Troddler auf der Stelle, und versucht, so viele wie möglich zurückzubringen!" Hokus und Pokus ließen sich nicht lange bitten ... Divinius hatte ihnen solch einen Tritt ins Hinterteil versetzt, daß sie sich in Windeseile zum Teleporttor bewegten. Als sie hindurchsausten hörten sie gerade noch Divinius kreischen: "Und bringt bloß keine Zombies zurück!"

- Der Auftrag -

Sie sind Hokus und/oder Pokus und haben die Aufgabe, die armen, unschuldigen Troddler zu retten, die durch das Teleporttor gingen, ohne auch nur das geringste dafür zu können. Sie müssen sie aus den Ebenen holen und durch die Ausgänge zurück in den Keller des Zaubersers bringen, bevor ihnen etwas Schreckliches zustößt. Wurde ein Troddler jedoch durch das Teleportieren in einen Zombie verwandelt, darf er unter keinen Umständen den Ausgang passieren!

Auf den verschiedenen Ebenen müssen Sie eventuell auch andere Aufgaben bewältigen, wie Diamanten einsammeln und Zombies töten. Am Anfang jeder Ebene halten Sie Informationen zu Ihrem Auftrag, die Sie sich sorgfältig durchlesen sollten.

- Die Figuren -

HOKUS UND POKUS:

Sie schlüpfen in die Rolle von Hokus und/oder Pokus. Sie haben die kaum beneidenswerte Aufgabe, alle Missionen zu erfüllen, ungeachtet der Sturheit der Troddler, der Zerstörungswut der Zombies und aller anderen Hindernisse, auf die Sie unweigerlich stoßen werden.

DIE TRODDLER:

Die Troddler sind die kleinen Wesen, die aus allen Eingängen strömen. Es ist Ihre Schuld, daß sie aus dem Keller entkommen konnten; Sie sind also auch dafür verantwortlich, sie wieder einzufangen! Zum Glück sind die Troddler recht friedliebend. Sie können keiner Fliege etwas zuleide tun, müssen jedoch wegen ihrer Verwundbarkeit gut geschützt werden. Fehler können sie das Leben kosten, und wenn sie auch nicht sonderlich intelligent sind, sind sie doch niedlich. Alles was sie wollen, ist zurück nach Hause zu gehen.

DIE ZOMBIES:

Das sind die Troddler, bei denen das Teleportieren schief ging! Sie benehmen sich wie ganz normale Troddler, zerstören bei Berührung jedoch sich selbst und Ihre Schützlinge. Die Zombies sind zwar für Troddler immer tödlich, aber nur selten für den Spieler.

- Spieler-Modi-

SOLO:

Ihr Partner ließ sie mit den Worten "Es ist Deine Schuld. Sieh zu, wie Du damit fertig wirst" im Stich. Es sind 100 Missionen zu erfüllen und noch weit mehr Troddler zu retten, und Sie stehen völlig alleine da.

TEAM:

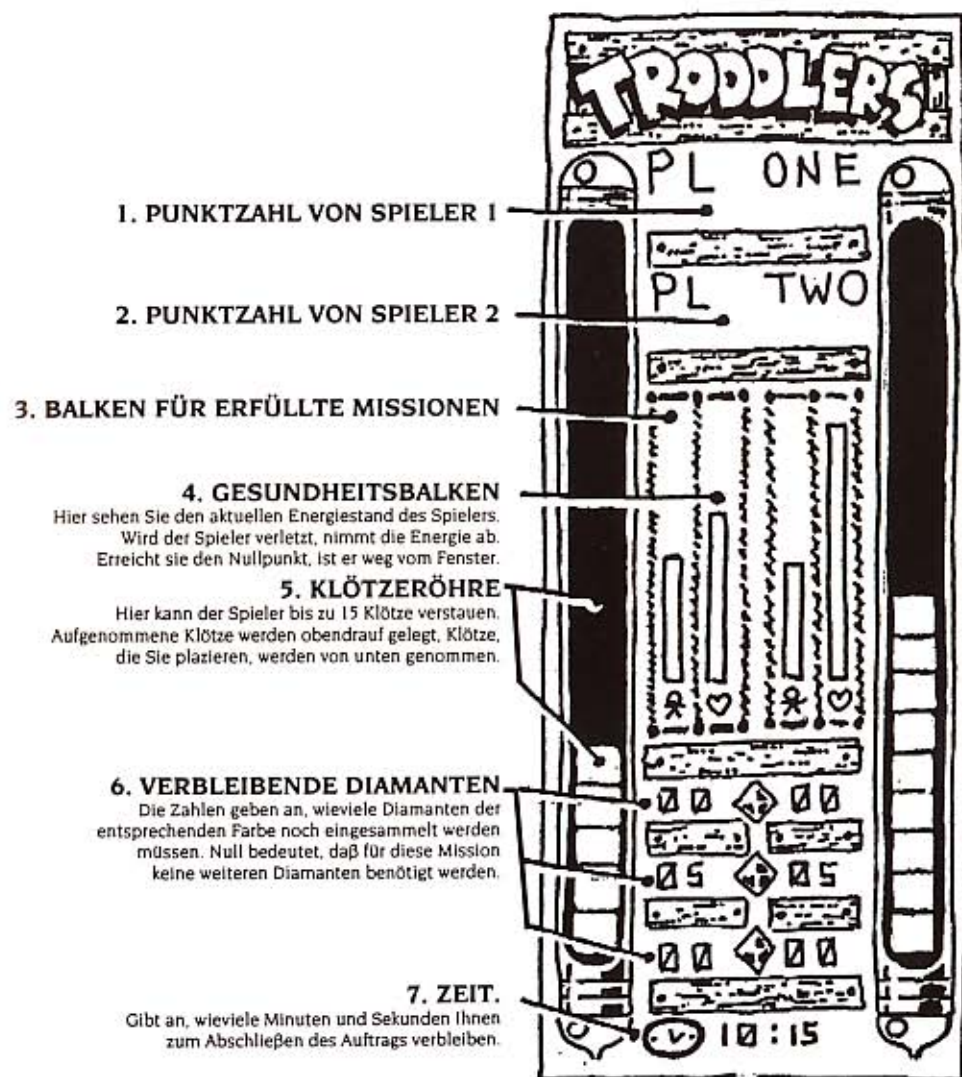
Hokus und Pokus haben beschlossen, daß sie die 50 Missionen nur miteinander erfüllen können. Denken Sie daran, daß die Zombies beide Spieler verletzen können.

WAR (KRIEG):

Das Teleportieren ist Ihrem Partner wohl nicht bekommen – er kämpft jetzt auf der Seite der Zombies! In 25 wählbaren Ebenen treten Sie gegeneinander an, um den Auftrag zu erfüllen oder Ihren Gegner und seine Kumpanen fertigzumachen. Tödliche Zombies verletzen Spieler 1 und tödliche Troddler Spieler 2.



- Die Steuertafel-



- Spielsteuerung -

1 ODER 2 SPIELER MIT JOYSTICKS

Wenn Sie die Feuertaste nicht drücken, steuern Sie die Bewegung von Hokus oder Pokus.

DAS PLAZIEREN DER KLÖTZE

Wird die Feuertaste gedrückt, erscheint ein Fadenkreuz. Bewegen Sie das Fadenkreuz mit dem Joystick an die gewählte Stelle. Wenn Sie die Feuertaste loslassen, erscheint an dieser Stelle ein Klotz. Ist das Fadenkreuz rot, können Sie hier keinen Klotz ablegen. Sie können nur so viele Klötze plazieren, wie sich in Ihrer Klötzeröhre befinden (rechts auf dem Bildschirm).

DAS AUFNEHMEN DER KLÖTZE

Um einen Klotz aufzunehmen, drücken Sie die Feuertaste, damit das Fadenkreuz erscheint. Bewegen Sie es auf den Klotz. Wenn Sie die Feuertaste loslassen, verschwindet der Klotz und erscheint für die spätere Verwendung in der Klötzeröhre. Sie können so viele Klötze aufnehmen, wie in der Röhre Platz haben.

DAS ZERSTÖREN DER ZOMBIES

Zombies können mit den Klötzen zerquetscht werden. Gehen Sie so vor, wie beim Aufnehmen und Plazieren der Klötze.

1 ODER 2 SPIELER MIT TASTATUR

Spieler 1 (Hokus)

Hoch	A
Runter	Z (bzw. Y auf deutscher Tastatur)
Rechts	D
Links	S
Feuer	Amiga-Taste links auf der Tastatur

(zum Plazieren und Aufnehmen der Klötze, Töten der Zombies usw.)

Spieler 2 (Pokus)

Hoch, runter, rechts, links	Pfeiltasten
Feuer	Rechte Umschalttaste

(zum Plazieren und Aufnehmen der Klötze, Töten der Zombies usw.)

PS: Vergewissern Sie sich, daß keine Maus angeschlossen ist, wenn Sie die Tastatur verwenden.

- Tasten -

Esc	Mission abbrechen
P	Spielpause ein/aus
Q	Rückkehr zum Hauptmenü

- Sound -

F1	Erweiterte Soundeffekte
F2	Nur Musik
F3	Auswahl der oben genannten Musik und Soundeffekte

-Gegenstände auf dem Bildschirm-



KLÖTZE

Jede Ebene besteht aus verschiedenen Arten von Klötzen. Um die diversen Missionen zu erfüllen, müssen Sie vor allem diese Klötze bewegen.



EINGANG DER TRODDLER

Hierdurch erscheinen die Troddler auf dem Bildschirm, ohne sich der Gefahren bewußt zu sein, die sie dort erwarten. Ihre Bewegungsrichtung wird durch einen gelben Pfeil dargestellt. Die Eingänge können durch nichts zerstört werden, und man kann nichts davor stellen. Ein Eingang kann auch nicht aufgenommen werden.



EINGANG DER ZOMBIES

Hierdurch kommen die schrecklichen, mutierten Troddlerzombies. Abgesehen davon funktioniert ein Zombie-Eingang wie ein ganz normaler Eingang.



AUSGANG

Endstation für die Troddler. Hier sind sie in Sicherheit. Die Ausgänge zeigen jedoch in verschiedene Richtungen; der Eingangspunkt wird durch eine silberne Stufe gekennzeichnet. Achten Sie darauf, die Troddler von der richtigen Seite an die Ausgänge heranzuführen, da sie sie sonst einfach ignorieren.



FESTE KLÖTZE

Standardklötze, die nicht bewegt werden können. Ein fester Klotz kann durch nichts verändert werden.

BAUKLÖTZE

Ein gewöhnlicher Klotz zum Aufnehmen und Plazieren. Ein ganz normaler Klotz, den man gefahrlos betreten kann.



FELSEN

Können von Hokus oder Pokus bewegt werden, um alle Lebewesen zu blockieren oder zu töten.



KANONE

Vernichtet Troddler, Klötze, Felsen, Diamanten – eigentlich alles, mit Ausnahme von permanenten Klötzen, Ein- und Ausgängen.



MINEN

Explodieren, wenn sie von Troddlern und Zombies berührt werden; machen diesen sowie in der Nähe befindlichen Klötzen den Garaus.



SCHNIPSER

Schnippt Troddler in Pfeilrichtung von einer Seite zur anderen. Passen Sie auf, daß Sie die Troddler nicht auf einen festen Gegenstand schnippen.





EISWÜRFEL

Ein nicht zu besteigender Klotz, von dem die Troddler unentwegt abrutschen.



GUMMIKISSEN

Schützt die Troddler vor dem Zerschellen, wenn sie aus großer Höhe auf den Boden fallen; ist auch anderweitig von Nutzen.



BREMSE

Bremst die Troddler auf eine vernünftigeres Tempo ab.



FLEISCHWOLF

Die scharfe, rotierende Seite dieses Geräts macht aus den Troddlern Haschee.



KEINEINGANG

Dieser Mechanismus läßt ausschließlich Troddler durch. Für die Troddler ist ein Keineingang nur Luft, für den Spieler dagegen undurchlässig wie eine Mauer.

DIAMANTEN

Man braucht diese wertvollen Edelsteine oft, um eine Ebene erfolgreich abzuschließen. Es gibt sie in drei Farben: rot, grün und blau. In manchen Fällen befinden sie sich bereits auf dem Bildschirm, in anderen Fällen müssen sie vom Spieler erst erstellt werden.



OBST

Gibt dem Spieler einen Teil seiner Gesundheit zurück.



HERZ

Stellt die Gesundheit des Spielers vollständig wieder her.



UHR

Gewährt dem Spieler eine zusätzliche Minute zum Erfüllen seiner Mission.



SCHILD

Macht die Spieler für ca. eine Minute unsichtbar.





BOMBE

Zerstört alle feindlichen Troddler auf dem Bildschirm.



FÜNFERKLOTZ

Sie erhalten in Ihrer Klötzeröhre einen Bonus von fünf zusätzlichen Bauklötzen.

- Feindliche Außerirdische -

Auf manchen Ebenen stoßen Sie auf recht bedrohliche Wesen. Sie verletzen die Spieler bei Berührung, verwandeln sich jedoch in blaue Diamanten, wenn sie auf Felsen treffen. Es gibt folgende feindliche Außerirdische:



VOGEL

Ein Vogel, der gerne pickt und es besonders auf die von Ihnen platzierten Klötze abgesehen hat. Er fliegt ziellos umher und hackt sich unaufhaltsam durch Klötze hindurch. Er stellt für die Troddler keine direkte Gefahr dar, kann jedoch Ihre Pläne ernsthaft sabotieren.



DREHER

Ein rollendes Etwas, das die Troddler völlig umhaut. Bewegt sich auf der Suche nach Troddlern durch die Gegend.

FEUER

Eine mobile Flamme, die die Troddler verbrennt und die Eiswürfel schmilzt. Sie bewegt sich von links nach rechts langsam auf das untere Ende des Bildschirms zu.



- Hinweise und Tips -

- Notieren Sie sich die Paßwörter der einzelnen Ebenen, für den Fall, daß Sie später dorthin zurückgehen möchten.
- Üben Sie kombinierte Manöver, um den Klotz unter Ihnen zu entfernen und gleichzeitig zum nächsten zu springen.
- Wenn Sie das Spiel am Anfang einer Ebene unterbrechen, können Sie einen Schlachtplan ausarbeiten, bevor Sie mit Ihrer Mission beginnen.
- Wenn Sie auf neue Objekte stoßen, versuchen Sie herauszufinden, ob Sie Ihnen oder den Troddlern Schaden zufügen können.
- Manche Gegenstände können aufgenommen werden, andere nicht. Ein Versuch lohnt sich jedoch immer.

- La storia -

C'era una volta, in una terra incantata, un castello dove viveva un mago di nome Divinius con i suoi due apprendisti stregoni, Hokus e Pokus. Questi ultimi erano due bricconcelli che si cacciavano sempre nei guai, con grande fastidio di Divinius. Quando il mago credeva che i due stavano imparando le loro formule magiche, erano invece nel frutteto, mangiando tutte le ciliege destinate alla torta di frutta preferita da Divinius. Oppure, quando sarebbero dovuti andare a raccogliere erbe per le pozioni magiche, li trovava nel letto esausti dopo un'intera giornata passata a saltare i fossati usando le loro bacchette magiche come aste. Insomma, ogni giorno di più Divinius si convinceva che quei due bricconi non avrebbero mai imparato nulla di buono.

Un giorno, quando Divinius non ne poteva ormai più (Hokus e Pokus avevano scambiato i coperchi nella dispensa e il povero mago aveva messo sulle sue scarpe marmellata di prugne invece del lucido per scarpe), li spedì giù nello stanzino a mettere in ordine. Nessuno metteva in ordine lo stanzino da secoli, lo stesso Divinius era piuttosto pigro a dire la verità. "Questo compito li terrà lontani dai guai per un po'." pensò il mago. Mentre li spediva giù per le scale, gridò: "E mi raccomando, non toccate nulla!"

All'insaputa di Divinius, i due apprendisti avevano nascosto la loro collezione di fumetti sotto i vestiti e si preparavano ad ore di assoluto divertimento lontani dai continui brontolii di Divinius. Le ore passavano velocemente finché Hokus e Pokus si resero conto con terrore che era quasi ora di cena e che non avevano nemmeno iniziato a riordinare. Divinius sarebbe andato su tutte le furie. Pensarono allora di muovere alcune delle casse qua e là per dare l'impressione che avessero lavorato sul serio.

Avevano appena spostato la seconda cassa quando, seminascosta e coperta di ragnatele, videro una scatola con la parola **ATTENZIONE!** scritta in rosso. Come api attorno ad un vasetto di miele, Hokus e Pokus ripulirono la cassa e la trascinarono fuori per poterla osservare meglio. Su di essa, in caratteri chiari, c'era scritto:

ATTENZIONE! Troddler magici istantanei - Aggiungere acqua - Se teletrasportati,

possono trasformarsi in una varietà di zombi. **NON TOCCARE!**

Ciò sembrò molto interessante ai due che decisero immediatamente di investigare più a fondo.

A sua volta, all'insaputa di Hokus e Pokus, Divinius aveva iniziato a tramare alle loro spalle. Stufò delle loro marachelle (come, ad esempio, usare i suoi ingredienti magici per fare caramelle invece di incantesimi), aveva deciso di creare dei Troddler e di educarli dimodoché un giorno avrebbero preso il posto di Hokus e Pokus, permettendo al mago di ritornare a praticare una magia seria.

Ad essere sinceri, il primo pensiero di Hokus e Pokus alla scoperta della scatola non era stato "Divinius ci ha raccomandato di non toccare nulla", ma "Chissà se possiamo convincere questi Troddler a riordinare al nostro posto mentre noi schiacciamo un pisolino!" Avevano talmente tanta fretta di arrivare per primi ad aprire la scatola che la ruppero, rovesciando polvere di Troddler nei secchi d'acqua per le pulizie. Seguirono bolle e gorgoglii, spruzzi e getti d'acqua mentre la polvere si trasformava in Troddler che si riversarono a centinaia sul pavimento. In pochi secondi, un misterioso istinto di ritorno alla base sembrò impossessarsi dei Troddler che, come ipnotizzati, uno alla volta cominciarono a muoversi verso una strana porta all'estremità più lontana dello stanzino. Hokus e Pokus non sapevano cosa fare; per ogni Troddler che catturavano, altri due ne scappavano. Alla fine caddero al suolo, stremati dalla fatica.

Proprio mentre l'ultimo Troddler stava uscendo dal teletrasportatore, Divinius fece irruzione nello stanzino. Il povero mago non riusciva a credere ai suoi occhi. Il suo viso divenne tutto rosso e la stanza iniziò a tuonare mentre Divinius batteva i piedi e scuoteva i pugni. Hokus e Pokus non l'avevano mai visto così prima d'ora, doveva essere davvero arrabbiato. Il volto di Divinius passò dal bianco al viola, poi al verde e al rosso, e solo quando stava per diventare giallo il mago riuscì a riprendere il controllo di se stesso e a parlare di nuovo. "Seguiteli immediatamente e cercate di riportarne indietro quanti più possibile!" tuonò. I due apprendisti non avevano certo bisogno di incitamento, soprattutto perché Divinius aveva assestato loro un potente calcione nel sedere, e si diressero velocemente verso il teletrasportatore. Mentre sfrecciavano attraverso la porta, sentirono Divinius gridare: "E non riportate indietro nessuno zombi sanguinante!"

- La missione -

Nei panni di Hokus e/o Pokus, il vostro compito consiste nel salvare quei poveri, innocenti Troddler che sono usciti dalla porta del teletrasportatore. Dovete farli uscire dai livelli, farli passare attraverso le varie uscite e riportarli nello stanzino del mago, prima che accada loro qualcosa di grave. Ma, quelli tra i Troddler che si sono trasformati in Zombi durante la loro esperienza "teletrasportatrice", non devono assolutamente essere riportati all'uscita!

Alcuni livelli richiedono compiti particolari, come raccogliere diamanti o uccidere Zombi. All'inizio di ogni livello, vi saranno fornite le informazioni sulla vostra missione: leggetele con attenzione.

- I personaggi -

HOKUS E POKUS:

Voi ricoprite il ruolo di Hokus e/o Pokus e dovete svolgere il difficile compito di completare tutte le missioni malgrado l'ostinazione dei Troddler, la capacità distruttiva degli Zombi e tutti gli altri ostacoli sparsi nel percorso.

I TRODDLER:

Sono i piccoli personaggi che si riversano sullo schermo dalle entrate. Li avete fatti uscire dallo stanzino, quindi ora sta a voi farceli ritornare! Fortunatamente per voi, sono abbastanza socievoli; non potrebbero fare del male a nessuno, ma hanno bisogno di molta protezione poiché sono fragili e vulnerabili. Un errore potrebbe costar loro la vita...E' vero, non sono particolarmente intelligenti, ma sono graziosi e tutto ciò che vogliono è tornare a casa.

GLI ZOMBI:

Questi sono i Troddler che si sono trasformati durante il teletrasporto! Agiscono come normali Troddler, ma quando vengono a contatto si autodistruggono e, cosa molto più importante, distruggono il vostro carico. Mentre gli Zombi uccidono sempre i Troddler, solo alcuni di loro sono letali per il giocatore.

- Modalità di gioco -

SOLO:

Il vostro partner vi pianta in asso gridandovi: "E' colpa tua, veditela da solo!" Siete da soli, con 100 missioni da completare e centinaia di Troddler da portare in salvo.

TEAM (SQUADRA):

Hokus e Pokus hanno deciso che l'unico modo per risolvere il problema è lavorare insieme per completare le 50 missioni. Ricordate che gli Zombi possono ferire ambedue i giocatori.

WAR (GUERRA):

Il vostro partner è stato deformato dal teletrasportatore ed è passato dalla parte degli Zombi! Ora dovete competere in 25 livelli selezionabili per completare la missione o distruggere il vostro avversario e i suoi amici. Gli Zombi letali feriscono il Giocatore Uno e i Troddler letali il Giocatore Due.



-Il pannello di controllo-



-Controlli del giocatore-

1 O 2 GIOCATORI CON JOYSTICK:

Con il pulsante del fuoco rilasciato, controllate la direzione in cui si muovono Hokus e Pokus.

COLLOCAMENTO DEI BLOCCHI:

Premendo il pulsante del fuoco apparirà un mirino che indica la destinazione del blocco. Tenendo premuto il pulsante del fuoco e spostando il joystick, potete muovere il mirino nel luogo desiderato. Quando rilasciate il pulsante del fuoco, un blocco apparirà in quel luogo; se il mirino è rosso, vuol dire che non potete collocare un blocco in quel luogo. Potete collocare sullo schermo tanti blocchi quanti ve ne sono nella pila (a destra dello schermo) e non di più.

RACCOLTA DI BLOCCHI:

Per raccogliere un blocco dallo schermo premete il pulsante del fuoco per visualizzare il mirino e posizionalo sul blocco. Quando rilasciate il pulsante del fuoco il blocco sparirà ed apparirà nella pila per uso futuro. Potete raccogliere tanti blocchi quanti la pila può contenerne e non di più.

DISTRUZIONE DI ZOMBI:

Usando il principio di accumulo ed uso dei blocchi, potete schiacciare gli Zombi sotto uno di essi.

1 O 2 GIOCATORI CON TASTIERA:

Giocatore 1 (Hokus)

Su
Giù
Sinistra
Destra
Fuoco

A
Z (Tastiera tedesca = Y)
S
D
Tasto Amiga alla sinistra della tastiera
(per accumulare e prendere blocchi, uccidere gli Zombi, ecc.)

Giocatore 2 (Pokus)

Su, giù, sinistra, destra

Fuoco

(per accumulare e prendere blocchi, uccidere gli Zombi, ecc.)

Tasti cursore

Tasto Maiusc destro

N.B. Quando usate la tastiera, assicuratevi che il mouse non sia inserito.

- T a s t i -

Esc

Interrompe la missione

P Attiva/disattiva la modalità di pausa

Q Ritorna al menu principale

- S u o n o -

F1 Potenzia gli effetti sonori

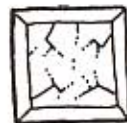
F2 Solo musica

F3 Musica ed effetti sonori,
una selezione dei precedenti.

- Oggetti sullo schermo -

BLOCCHI

Ogni livello è composto da diversi tipi di blocchi; è soprattutto manipolando questi blocchi in vari modi che riuscirete a portare a termine le diverse missioni.



ENTRATA DEI TRODDLER

I Troddler entrano sullo schermo da questa parte, ignari dei terribili pericoli che li attendono. La direzione di viaggio è contrassegnata da una freccia gialla. Nulla può distruggere un'entrata e niente può essere situato di fronte ad essa; l'entrata, inoltre, non può essere raccolta.



ENTRATA DEGLI ZOMBI

Da questa parte entrano i Troddler trasformati in Zombi; a parte ciò, questa entrata è simile ad una normale.



USCITA

Questa è la stazione finale per i Troddler: una volta che arrivano qui sono salvi. Le uscite possono puntare in tutte le direzioni e il punto di entrata è contrassegnato con uno scalino argentato. Assicuratevi che i Troddler si dirigano verso l'uscita secondo l'angolo giusto o l'ignoreranno completamente.



BLOCCO SOLIDO

E' un blocco standard che non può essere manipolato; nulla può modificarlo.





BLOCCO DI COSTRUZIONE

Il blocco più comune da raccogliere e collocare. Un blocco standard su cui si può facilmente camminare.



ROCCE

Possono essere spinte da Hokus o Pokus per bloccare o uccidere tutte le cose "viventi".



CANNONE

Stermina Troddler, blocchi, rocce, diamanti e la maggior parte delle cose a parte blocchi permanenti, entrate ed uscite.



MINIERE

Esplodono a contatto con Troddler e Zombi, trascinando nell'esplosione sia questi che i blocchi vicini.



FLIPPER

Manda il Troddler da una parte all'altra, nella direzione in cui punta la freccia; fate attenzione a non mandare il Troddler contro qualcosa di solido.

CUBI DI GHIACCIO

Un blocco assolutamente non scalabile su cui il Troddler scivola e cade.



CUSCINO DI RIMBALZO

Salva i Troddler quando cadono da grandi altezze e possiede altri preziosi usi.



RALLENTATORE

Fa rallentare i Troddler ad una velocità più ragionevole.



MACINA

La parte affilata e rotante della macchina trasforma (letteralmente!) i Troddler in salsa per pasta.



INGRESSO VIETATO

Questo meccanismo permette il passaggio solo ai Troddler. Per i Troddler è come aria leggera, per i giocatori, invece, è come un muro di mattoni.





DIAMANTI

Queste gemme preziose sono spesso necessarie per completare un livello. Possono essere di tre colori: rosse, verdi e blu. In alcuni casi sono già visualizzate sullo schermo, in altri devono essere create dal giocatore.



FRUTTA

Recupera parzialmente la salute del giocatore.



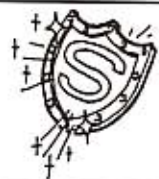
CUORE

Recupera completamente la salute del giocatore.



OROLOGIO

Dà al giocatore un minuto extra per portare a termine la missione.



SCUDO

Rende i giocatori invincibili per circa un minuto.

BOMBA

Distrugge tutti i Troddler nemici sullo schermo.



CINQUE BLOCCHI

Colloca un bonus di cinque blocchi extra nella pila.



-Alieni nemici-

Sono gli oggetti minacciosi che trovate su alcuni livelli. Ognuno di essi ferisce il giocatore quando viene a contatto con esso, ma si trasformano tutti in diamanti blu quando vengono colpiti con le rocce. Essi includono:

L'UCCELLO

Un uccello con becco a cui piacciono particolarmente i blocchi che voi costruite. Vola intorno allo schermo senza seguire una direzione precisa, e taglia attraverso i blocchi con determinazione. Non costituisce una minaccia diretta per i Troddler, ma può boicottare i vostri piani.



LA MACCHINA ROTANTE

Un oggetto rotante che manda i Troddler completamente a gambe all'aria. E' continuamente in cerca di Troddler.





IL FUOCO

Una fiamma mobile che brucia i Troddler e fonde i cubi di ghiaccio. Si sposta da sinistra a destra verso la parte bassa dello schermo.

- S u g g e r i m e n t i d i g i o c o -

- Annotate le parole d'ordine usate per i vari livelli per un eventuale uso futuro.
- Esercitatevi nel combinare varie manovre per spostare il blocco sotto di voi mentre saltate su quello successivo.
- Mettere in pausa il gioco all'inizio di un livello vi permette di pianificare il vostro attacco prima di portarlo a termine.
- Quando incontrate nuovi oggetti accertatevi se sono dannosi per voi o per i Troddler.
- Alcuni oggetti possono essere raccolti, altri no. Comunque, vale sempre la pena di tentare.



STORM

c/o The Sales Curve Ltd.
50, Lombard Road, London SW11 3SU
United Kingdom