

TROLLS

Imagine a village, neither here nor there, nor in any particular time, in fact it could be right in between! Think of birds flying through golden clouds, far over the mountains, and the flakes of snow twisting and turning down onto the brilliant white landscape. There's a waterfall in the distance with strange shapes and visions riding on the arcs of rainbow light emerging from its wash, reflected on a timeless river, flowing beneath the sheets of ice.

A lonely cottage stands quietly, its steps worn by the feet of many people, old, young, rich and poor. A sign above the window reads 'TOYS' in large green letters. Snow falls from the branch of a nearby tree and thumps to the ground, making a deep hole in the drift.

Inside, the toymaker rises, carefully putting his tools in their rightful places whilst wiping the shavings of wood from his cloak. After lighting his candle he puts on his nightcap and stares at the clock above the mantelpiece. As the flickering flames of the fire create strange visions around the room, he yawns and begins yet another journey to bed.

The workshop is littered with boxes full of all kinds of toys - soldiers, cars, wooden tops, dolls and teddybears. Shelves are stacked high with aeroplanes, balls, robots and oh yes! a Troll, a small wooden Troll exchanged by a young boy for a spinning top.

The clock strikes Twelve!, the chimes echo around the dusty old cottage. A toy soldier's key begins whirring in his back, something is about to happen to the Troll who's alone on the shelf ... and he seems to know.

Suddenly the snow stops falling, the clock which has ceaselessly ticked throughout the years abruptly grinds to a halt.

Not a sound can be heard, not even a mouse's heartbeat, but wait, there is a strange creaking noise. The Troll's eyes open, he takes in his first breath of air and bursts into life, running along the shelf where he has sat motionless for so many years.

A magical room has appeared, with many strange doors, surely this is an invitation to a great adventure. Thoughts flash through his mind. Why is this happening? What do I have to do in these new worlds?.....A voice answers, " You will become a hero tonight, little Troll, you must find lost babies and return them home safely. You will be able to fly, swim and swing with a magical yo-yo, popping balloons along the way.

Sounds strange, doesn't it?... Well this really is going to be a magical night, a night for adventures and fun, after all everyone has to be a hero at least once in their life, don't they?".

CONTENTS

ENGLISH	1
FRANCAIS	10
DEUTSCH	17
ITALIANO	24

Scanned

by

Thalion

LOADING

PC:

Minimum Specification.
640k ram with 550k free.
EGA or VGA/MCGA video card.
AT or XT IBM Compatible machine.

Also supports.

IBM Analogue type joystick.
Amstrad Digital type Joystick.
PC Speaker.
ADLIB sound card
SOUNDBLASTER sound card.

Running from Floppy Disk.

1. Insert Disk 1 into drive A.
 2. Type TROLLS
 3. TROLLS will now load automatically.
- Follow on screen prompts for different disks.

Installing and Running from HARD DISK.

Installation Procedure.

1. Make a sub directory for the game eg. MD\TROLLS on your hard disk.
2. Go to the sub directory you have just created by CD\TROLLS.
3. Insert disk 1 into drive A.
4. Type COPY A:*.* ,this will copy all the files from disk1 to the hard disk.
5. Repeat procedure from (3) with remaining disks until all are copied to your hard disk.
6. Installation is now complete.

Running from HARD DISK.

1. Type CD\TROLLS if trolls was the sub directory you created.
2. Type TROLLS.
3. TROLLS will now load.

Setup Screen.

You will be shown a game configuration screen. If the settings are correct press space to select YES. If the settings are wrong use arrow keys to control the highlight bar up and down and space to select. Select NO.

Follow the prompts you are given to select:-

VIDEO MODE
SOUND MODE
CONTROL MODE

Your presets will then be saved to disk.

Control keys

Keyboard: UP ARROW ...Jump
DOWN ARROW ...Down
LEFT ARROW ...Left
RIGHT ARROW ...Right
RETURN/ENTER/SPACE BAR FIRE

F1 PAUSE F2 RESTART ESC QUIT GAME
1 key (VGA/MCGA) switch colour bars off.

(If you have a slower PC you may wish to turn the colour bars off to speed the game up.)

AMIGA / ST

Amiga Minimum requirements.

500/500+/600/1200

1 Mb of Ram

Joystick.

Atari ST Minimum requirements.

520/1040

Joystick

Insert disk 1 into the drive and switch on, follow on-screen prompts.

Opening Sequence.

A looping opening sequence will play.

(PC-AMIGA-ST)

Press fire to exit from this.

Title Screen.

Press Fire to start the game.

Press ESC to exit back to Dos.(PC)

PLAYING THE GAME.

The Level Selection Screen.

This is where you can select which level you wish to play. The levels can be completed in any order but all must be completed to enter the final challenge which is situated behind a large wooden door.

There are two types of door which you can enter.

Level Doors.

Through each of these doors you can see a silhouette of the World you will enter through that door. The door pillars give a further clue.

Bonus Doors.

These doors have spinning Question marks on them. You can only enter a bonus door **after** you have completed a level, and you will be given a prompt as to when this is the case. Note each World's Bonus door is situated close to the World door itself.

To enter a door PRESS - DOWN on keyboard or PULL DOWN on joystick.

Once you have selected and entered a level you will be told the NUMBER OF BABY TROLLS you need to find to exit this land.

PRESS FIRE TO CONTINUE.

Controls.

- UP Jump
Tapped quickly to Fly (ONLY when you have collected Wings)
Swim upwards.
- LEFT To run left or to stop quickly when running right.
- RIGHT To run right or to stop quickly when running left.
- FIRE To throw a yo-yo (when collected)
Tapped quickly to fly (alternative to tapping up).

THE YO-YO.

The Yo Yo is available once you have collected it. The YO YO can be used to break down walls and bricks and also to swing from platforms. To throw the YO YO press Fire. If you release the fire button it will return back to you. To throw in the direction you are facing, simply press Fire. When you press Fire and use a combination of UP+direction it will throw it diagonally. Press UP to throw it upwards.



Swinging on the Yo-Yo

As detailed above you can throw the YO YO at various angles. Once you have collected the YO YO, jump in the air and at the same time press FIRE with the selected throwing angle. If it attaches onto something eg. a platform.

Hold in the Fire button and the Troll will swing on the yo-yo until

1. You let go of Fire.
2. You hit something you cannot go through (a brick wall)

Collectables found in and around the levels.

There are four types of objects found on the levels.

1. Baby Trolls

At the start of the level you are told how many baby Trolls you need to collect before you can proceed to the next level. Run up to them to collect them.



2. The Contents of Balloons

As you run past the balloons they will pop and an object will explode into the air. To collect or make use of the contents **you must catch the objects before they disappear.**

3. Special Powers

The Troll's normal hair colour is Purple, but it's hair colour changes as it collects and uses objects collected from the balloons.

The following collectables will give special powers for a limited time.



SPEED UP BOOT :- The Speed Up Boot gives the Troll a greater deal of speed and will also give enhanced jumping capabilities. Hair turns **YELLOW.**



SHIELD :- The Shield gives total protection from Monsters. Hair turns **RED.**



BALL & CHAIN :- The Ball and Chain slows you down. Hair turns **BLACK.**



WINGS :- The Wings allow you to Fly around the level. Hair turns **WHITE.**



BEER :- The Alcohol from a glass of Beer makes your movements very unresponsive until the alcohol wears off. Hair turns **GREEN.**



SPRINGY SHOES :- The Springy Shoes allows you to jump twice as far as normal. Hair turns **BLUE.**



ALARM CLOCK :- The alarm clock freezes monsters. Hair remains **PURPLE.**

4. Bonus items which are scattered around the platforms.

These are purely points bonuses to raise your score unless you are in a **BOGUS** level, when you will need to find a pair of specified objects to exit.

The Information Panel

LEFT TO RIGHT.

A **BABY'S DUMMY** contains the number of baby Trolls you have collected so far on this level.



SCORE. The number of points you have gained so far.

HEARTS. Below the score are 3 hearts. Every time you are hit by a monster you will lose a heart. Lose all 3 and you will lose a life.

BONUS/BOGUS. When you first start the level this area will be clear, until you collect the letters to spell BONUS or BOGUS which determine the special level to be played once you leave the PIG STOP (see later).

LIVES COUNTER. Indicates the number of lives remaining.

To EXIT a LEVEL and FLYING PIGS.

When you have collected the required number of baby Trolls from the level you will receive a message to will be told to ' FIND THE PIG STOP'

A typical pig stop looks like this
This will summon the mythical winged flying pig the 'PIGASUS', who will carry you off to the start of the next level.



BIG RED ELEPHANTS.

Every now and again you will come across a BIG RED ELEPHANT. HE IS NOT a monster, but a friend who will never forget where he last saw you. To make him remember you, walk up to him. When he jumps away he has your position noted. If you lose a life, you will be returned back to where the Elephant last saw you.



SUPER COOL WHITE RABBITS WITH SHADES.

If you've always wanted to find a LUCKY RABBIT here is your chance. These Rabbits can only be found in the Bonus levels.

You will be awarded a continue for every one you find in the game.



On the continue screen use left and right to select YES OR NO and fire to CHOOSE.

LIFTS, FALLING PLATFORMS and SPRINGS

Some lifts are moving when you get onto them, others only start to move when you step onto them. Falling platforms are always well hidden and will surprise you so BEWARE.

Springs. Bouncy springy platforms which sink when you are standing on

them then lift you up into the air. To make maximum use of springs jump up and down until the desired height is achieved.

BONUS AND BOGUS LEVELS.

If you are lucky enough to collect the letters that spell the word BONUS or unlucky enough to collect BOGUS you will be sent to the BONUS or BOGUS level after you have completed the level you are in.

BONUS LEVEL.

Collect all you can, but keep an eye on the time bar at the top of the screen as you must find the exit before the time runs out. (Otherwise you will lose everything you collected in that level, including points, bonuses and even LUCKY RABBITS).

BOGUS LEVEL.

At the beginning of the level you are given the task of finding a pair of a specified objects. If you find the pair of objects and get to an exit before the time runs out you are given DOUBLE BONUS points for that level. If you FAIL you will lose a life. It's risky but rewards can be high!

SCORING.

Extra lives are given for every 5000 points collected.

The doors to the Worlds are situated on three shelves in the toymaker's shop. The Multi-level Worlds that are to be explored are as follows:-

TOY LAND

A child's greatest delight is a land full of toys of all shapes and sizes. **Trolls in Toyland** is no disappointment with Teddy Bears and Toy Soldiers, Model Aeroplanes and Bricko Castles giving you just a hint of the things you will find in this enchanted World. But Space Hoppers and Slinky's not to mention the Kamakazee Aircraft are here to make your progress that little bit more challenging.

MEDIA LAND

When a character makes news then he ends up in the papers. A Troll is no exception and **Trolls in Media Land** brings a whole new dimension to the game. Its a MONO world, so don't adjust your set. Just read the headlines and enjoy spot the ball competitions and crossword puzzles as you move around rulers, pencils and other items of stationery. But watch out because bouncing ink blobs, animated angle poise lamps, squirting fountain pens and many more are out to get you!

CHERRY SODA LAND

Enjoy a refreshing and thirst quenching break as **Trolls in Soda Land** introduces the challenge between you, the Troll and a pink psychedelic liquid environment which will test your ability to the full. Swim through a sea of Cherry Soda pop with all the exciting creatures that are found in the depths of this ocean. You will meet Electric Eels, Jelly Fish, Octopuses, Pinching Crabs, Angel Fish, Sharks, Floating Icebergs, slices of Oranges and Lemons and many more monsters.

To stay alive keep your oxygen supply topped-up by collecting balloons containing air bubbles, but watch that you collect and use these wisely.

FAIRGROUND LAND

A trip down boardwalk to the local Fairground is more fun than a Troll could ever ask for. **Trolls in Fairground Land** is set on a seaside Pier, and includes all the rides imaginable. Ghost Trains and Ferris Wheels, the Tunnel of Love and Roller Coaster are just some of the superb amusements on offer. But watch out, the Hamburgers and Hot Dogs, Candy Floss and Toffee Apples are not the freindly objects you might expect.

FABLE LAND

When it comes to fantasy you won't believe the wonder and surprise that awaits your visit to this land of make believe. **Trolls in Fable Land** is where time stands still. Magical Castles, Hobbit-like houses, Waterfalls and of course the Land through the Looking Glass provide the perfect scene to meet up with The Mad Hatter, Killer Bees, Puff the Magic Dragon and others. The freindly garden environment soon throws down a challenge to make even the best of players run for the nearest warp!

BOARDGAME LAND

Dont trust a wayward Troll with your money. That's the message when you visit **Trolls in Boardgame Land** which is set against the most colourful of gameboards and is a land of hidden opportunities. Slide down snakes and climb progressive ladders, run along playing card platforms in an attempt to find that elusive Pig Stop. But beware the Counters and Dice, Chessmen and Dominoes just waiting to send a cash rich Troll to his gambling end.

CANDY LAND

Adventures to the land of Milk and Honey are not uncommon, not until you see what's in store for you here that is. **Trolls in Candy Land** is where the sweet tooth fairy comes into her own. Move amongst Candy Canes and Chocolate Beans, Ice Cream cones and Rock Candy, even Bubble Gum dispensers in the greatest candy guzzling experience yet. Don't be too greedy though because the Fat Boy will do everything he can to stop you stealing his favourite things. That's not to mention the Chocolate Rabbit (without the Shades!) who is eager to get his paws on your goodies!

HINTS and CLUES

It's not often you get clues with the Instructions but to make TROLLS even more enjoyable we thought we'd give you a few ideas to help get the best out of the game. Firstly, make sure you fully explore the levels as rewards can be high. Secondly, don't break everything in sight. Thirdly, it often pays to jump into mid air as you never know when a bridge may appear. and Finally:-

A YO YO is a TROLLS best friend.

ELEPHANTS never forget and RABBITS are lucky.

MONSTERS heads can be springy.

Locate PIG STOPS and ELEPHANTS early.

Locate Air Bubbles as soon as possible in Soda Land.

CHARGEMENT

Ordinater Personnel (PC)

Spécification minimum,
640K de Mémoire a' accès Aléatoire (RAM)
Carte Video EGA ou VGA/MCGA
Machine Compatible IBM AT ou XT.

Ainsi que des soutiens.

Levier de commande de type Analogue IBM
Levier de commande de Digital Amstrad
Haut parleur de l'Ordinateur Personnel
Carte sonore ADLIB
Carte sonore SOUNDBLASTER

Fonctionne sur disquette.

- 1 Introduire la disquette 1 dans le lecteur de disquette A.
 - 2 Taper TROLLS
 - 3 TROLLS va maintenant se charger automatiquement.
- Suivre sur l'écran les indications pour des disques différents.

Installation et fonctionnement a' partir du DISQUE DUR.

Procédure d'installation.

- 1 Faire un sous-fichier pour le jeu (par exemple MD/TROLLS) sur votre disque dur.
- 2 Allez au sous-fichier que vous venez de créer pour CD/TROLLS.
- 3 Introduire la disquette 1 dans le lecteur de disquette A.
- 4 Tapez COPY A:*.*, ceci recopiera tous les fichiers de la disquette 1 sur le disque dur.
- 5 Refaire la même procédure a' partir du (3) pour les disquettes restantes jusqu'à ce que toutes soient recopiées sur votre disque dur.
- 6 L'installation est maintenant complète.

Ecran de configuration.

Une configuration de jeu apparaîtra sur l'écran. Si les réglages sont bons appuyez sur barre d'espacement pour sélectionner OUI. Si les réglages ne sont pas bons, utilisez les touches fléchées pour contrôler la barre de mise en valeur vers le haut et vers le bas pour sélectionner. Sélectionner NON. Suivez les indications qu'on vous donne pour sélectionner:

MODE VIDÉO
MODE SONORÉ
MODE CONTRÔLE

Vos présélections seront alors sauvegardées sur disque.

Touches de contrôle

Clavier:	FLECHE DIRIGEE VERS LE HAUT	...Saut
	FLECHE DIRIGEE VERS LE BAS	...Vers le bas
	FLECHE DIRIGEE VERS LA GAUCHE	...A gauche
	FLECHE DIRIGEE VERS LA DROITE	...A droite
	RETOUR/SAISIE/BARRE D'ESPACEMENT	...FEU

F1 PAUSE F2 RECOMMENCEMENT ESC SORTIE DE JEU

TOUCHE 1 (VGA/MCGA) arrêt des barres de couleur.

(Si vous possédez un ordinateur individuel plus lent vous pouvez éteindre les barres de couleur pour accélérer le jeu.)

AMIGA/ST

Amiga Exigences minimums.

500/500+/600/1200
1 Mb de Mémoire a' Accès Aléatoire (RAM)
Manette de commande

Atari Exigences minimums.

520/1040
Manette de commande
Introduire la disquette 1 dans le lecteur de disquette et allumez, suivre les indications sur l'écran.

Séquence d'ouverture

Une séquence d'ouverture en boucle apparaîtra.
(ordinateur individuel-AMIGA-ST)
Appuyez sur Feu (Fire) pour sortir de cette séquence.

Titre de l'écran

Appuyez sur Feu pour commencer le jeu.
Appuyez sur ESC pour sortir et revenir à DOS. (Ordinateur individuel (PC))

COMMENCER LA PARTIE

L'écran de sélection de niveau.

C'est ici que vous pouvez sélectionner le niveau auquel vous souhaitez jouer. Les niveaux peuvent être accomplis dans n'importe quel ordre mais ils doivent tous être accomplis pour entrer dans le défi final qui se trouve derrière une grande porte en bois.
Il y a deux types de porte par lesquelles vous pouvez entrer.

Portes de Niveaux.

Vous pouvez voir à travers chacune de ces portes une silhouette du Monde dans lequel vous entrerez à travers cette porte. Les piliers de la porte

vous donnent un indice supplémentaire.

Portes Bonus

Ces portes possèdent des points d'interrogation tournants. Vous ne pouvez entrer dans une porte bonus qu'après avoir accompli un niveau, et on vous donnera une indication quand ce sera le cas. Notez que chaque porte bonus du Monde se trouve près de la porte du monde en question. Pour entrer dans une porte appuyez sur la touche fléchée vers le bas du clavier ou tirer vers le bas la manette de commande.

Après avoir sélectionné et être entré dans le niveau on vous indiquera le NOMBRE DE BEBES LUTINS (BABY TROLLS) dont vous avez besoin pour trouver la sortie de ce territoire.

APPUYEZ SUR FEU POUR CONTINUER.

Commandes

FLECHE VERS LE HAUT Saut

Taper rapidement pour voler (SEULEMENT si vous avez obtenu des ailes). Nager vers le haut.

FLECHE VERS LA GAUCHE Pour courir vers la gauche ou pour vous arrêter rapidement lorsque vous courez vers la droite.

FLECHE VERS LA DROITE Pour courir vers la droite ou pour vous arrêter rapidement lorsque vous courez vers la gauche.

FEU Pour lancer un yo-yo (une fois obtenu) Taper rapidement pour voler (autre possibilité à la touche fléchée vers la haut).

LE YO-YO.

Le yo-yo est disponible une fois que vous l'avez ramassé. Le yo-yo peut être utilisé pour casser des murs et des briques mais aussi pour se balancer des plateformes. Pour lancer le yo-yo appuyer sur Feu. Si vous relâchez le bouton Feu il reviendra vers vous.



Pour lancer le yo-yo dans la direction à laquelle vous faites face, appuyez simplement sur Feu. Quand vous appuyez sur Feu et que vous utilisez une combinaison de la flèche vers le haut + direction, il le lancera en diagonale. Appuyer sur la flèche vers le haut pour l'envoyer tout droit au-dessus de vous.

Balancement sur le Yo-Yo.

Comme il est précisé ci-dessus vous pouvez lancer le yo-yo à différents angles. Une fois que vous avez obtenu le yo-yo, sautez en l'air et appuyez en même temps sur Feu avec l'angle de lancement sélectionné.

Si le yo-yo s'accroche à quelque chose par exemple à une plateforme. Maintenez le bouton Feu appuyé et le TROLL se balancera sur le yo-yo jusqu'à ce que.

1. Vous relâchez le bouton feu.

2. Vous heurtez quelque chose que vous ne pouvez pas traverser (un mur de brique)

Objets obtenus dans et autour des niveaux.

Il y a quatre types d'objet obtenus sur les niveaux.

1. Bébé Trolls

Au commencement du niveau on vous indique le nombre de bébés trolls que vous devez ramasser avant de passer au niveau suivant. Courez vers eux pour les ramasser.



2. Les Contenus des Ballons

Lorsque vous courez en passant près des ballons ils éclateront et un objet explosera en l'air. Pour ramasser ou utiliser les contenus vous devez attraper les objets avant qu'ils ne disparaissent.

3. Pouvoirs Spéciaux

La couleur normale des cheveux d'un troll est pourpre, mais la couleur de ses cheveux change lorsqu'il ramasse et utilise les objets qui sont sortis des ballons.

Les objets suivants vous donneront des pouvoirs spéciaux pour un temps limité.



BOTTE D'ACCELERATION:- La botte d'accélération donne beaucoup de vitesse au troll et augmente aussi ses capacités de saut. Les cheveux deviennent **JAUNES**.



BOUCLIER:- Le bouclier donne une protection totale contre les monstres. Les cheveux deviennent **ROUGES**.



BOULET:- Le boulet vous ralentit. Les cheveux deviennent **NOIRS**.



AILES:- Les ailes vous permettent de voler autour du niveau. Les cheveux deviennent **BLANCS**.



BIERE:- L'alcool d'un verre de bière rend vos mouvements très insensibles jusqu'à ce que les effets de l'alcool disparaissent. Les cheveux deviennent **VERTS**.



CHAUSSURES A RESSORTS:- Les chaussures à ressorts vous permettent de sauter deux fois plus loin que normalement. Les cheveux deviennent **BLEUS**.



REVEIL:- Le réveil gèle les monstres. Les cheveux restent **POURPRES.**

4. Articles bonus qui sont éparpillés autour des plateformes.

Ce sont purement des points bonus pour augmenter votre score à moins que vous ne soyez à un niveau **BOGUS**, quand vous aurez besoin de trouver une paire d'objets indiqués pour sortir.

Le Panneau D'information

DE GAUCHE A DROITE.

UN BÉBÉ FACTICE contient le

nombre de bébés trolls que vous avez accumulé jusqu'ici à ce niveau.



SCORE. Le nombre de points que vous avez obtenu jusqu'ici.

COEURS. Trois cœurs se trouvent au-dessous du score. Chaque fois que vous êtes touché par un monstre vous perdrez un cœur. Si vous perdez les trois vous perdrez une vie.

BONUS/BOGUS. Quand vous commencerez à ce niveau pour la première fois, la zone sera libre, jusqu'à ce que vous collectiez les lettres qui forment **BONUS** ou **BOGUS** qui déterminent le niveau particulier où vous devez jouer une fois que vous avez quitté l'"arrêt-cochon" (voir plus loin).

LE COMPTEUR DE VIES indique le nombre de vies restantes.

Pour SORTIR D'UN NIVEAU et DES COCHONS VOLANTS.

Quand vous aurez ramassé le nombre requis de **BÉBÉS TROLLS** du niveau, vous recevrez un message vous demandant de trouver l'"arrêt-cochon" Un arrêt-cochon typique ressemble à ceci. Ceci fera venir le cochon volant et ailé mythique le 'PIGASUS' qui vous transportera au début du niveau suivant.



GRAND ELEPHANT ROUGES.

Vous rencontrerez de temps à autre un **GRAND ELEPHANT ROUGE.**

CE N'EST PAS un monstre mais un ami qui n'oubliera jamais où il

vous a vu pour la dernière fois. Pour

qu'il se rappelle de vous montez jusqu'à lui. Quand il part d'un bond, il mémorise votre position. Si vous perdez une vie, vous serez ramené là où l'éléphant vous a vu pour la dernière fois.



LAPINS BLANCS SUPER COOLS AVEC LUNETTES DE SOLEIL



Si vous avez toujours voulu trouver un **LAPIN PORTE-BONHEUR** c'est là votre chance. Les **LAPINS** peuvent seulement être trouvés dans les niveaux **BONUS**. Vous bénéficierez d'une possibilité de continuer pour chaque lapin que vous trouverez dans le jeu.

Sur l'écran 'CONTINUE', utilisez les flèches vers la gauche et vers la droite pour sélectionner **OUI** ou **NON** et **FEU** pour **CHOISIR**.

ASCENCEURS, PLATE-FORMES TOMBANTES ET RESSORTS.

Certains ascenseurs sont déjà en mouvement quand vous montez dedans, d'autres se mettent seulement en mouvement quand vous montez dedans. Les plateformes sont habituellement bien couchées et vous surprendront, alors **ATTENTION**.

Ressorts. Des plateformes rebondissantes à ressorts qui s'abaissent quand vous vous tenez dessus, puis vous élèvent dans les airs. Pour utiliser les ressorts au maximum, sautez dessus jusqu'à ce que vous atteigniez la hauteur désirée.

NIVEAUX BONUS ET BOGUS

Si vous avez eu la chance de rassembler les lettres formant le mot **BONUS** ou la malchance de rassembler **BOGUS**, vous serez envoyé au niveau **BONUS** ou **BOGUS** après avoir terminé le niveau dans lequel vous êtes.

NIVEAU BONUS.

Ramassez tout ce que vous pouvez, mais surveillez la barre du temps en haut de l'écran car vous devez trouver la sortie avant la fin du temps qui vous est alloué (sinon, vous perdez tout ce que vous avez accumulé dans ce niveau, y compris les points, les bonus et même les **LAPINS PORTE-BONHEUR**).

NIVEAU BOGUS

Au début du niveau, vous devez passer une épreuve. L'épreuve consiste à trouver une paire d'objets indiqués. Si vous trouvez la paire d'objets et arrivez à une sortie avant la fin du temps alloué, on vous donne des **POINTS BONUS DOUBLES** pour ce niveau. Si vous n'y parvenez pas, vous perdez une vie. Aller dans la pièce **BOGUS** constitue un risque mais les récompenses peuvent être importantes.

POINTS

Des vies supplémentaires sont données tous les 5000 points.

Les portes du Monde se trouvent sur trois étagères dans le magasin du fabricant de jouet. Les Mondes Multi-niveaux qui doivent être explorés

sont les suivants:

PISTES ET INDICES

Il n'est pas courant d'obtenir des indices avec les Instructions, mais pour que vous appréciiez encore plus TROLLS, nous avons pensé vous donner quelques idées pour vous permettre de profiter le plus possible de ce jeu. Premièrement, assurez vous que vous avez entièrement exploré les niveaux car les récompenses peuvent être élevées. Deuxièmement, ne cassez pas tout ce qui est en vue. Troisièmement, sauter en l'air rapporte souvent car on ne sait jamais quand un pont peut apparaître. Et finalement:

Le YO-YO est le meilleur ami d'un TROLL.

Les ELEPHANTS n'oublent jamais et les LAPINS portent chance.

Les têtes de MONSTRES peuvent être flexibles.

Repez les ARRETS-COCHONS et les ELEPHANTS tôt.

Repez les Bulles d'Air aussi tôt que possible au PAYS DU SODA

LADEN DES SPIELS

PC:

Mindestspezifikation:

640K RAM

EGA-oder VGA/MCGA-VIDEOKARTE

AT-oder XT IBM-kompatibler Computer

Es Werden Ebenfalls Unterstützt:

Analoger IBM-artiger Joystick

Digitaler Amstrad-artiger Joystick

PC-Lautsprecher

ADLIB-Soundkarte

SOUNDBLASTER-Soundkarte

SPIEL Über Diskette Betreiben:

1 Diskette 1 in Laufwerk A: einlegen

2 TROLL eingeben

3 TROLL wird jetzt automatisch geladen.

Den Anweisungen auf dem Bildschirm betreffs der verschiedenen Disketten folgen.

Installation und Ablauf des Spiels Über Festplatte:

Installation

1 Unterverzeichnis für das Spiel auf der Festplatte einrichten, z.B. MD/TROLL

2 In das eben erstellte Unterverzeichnis gehen; CD/TROLL

3 Diskette 1 in Laufwerk A: einlegen.

4 Copy A: *.* , eingeben. Damit werden alle Dateien der Diskette 1 auf die Festplatte kopiert.

5 Diesen Vorgang ab Punkt 3. mit den restlichen Disketten wiederholen.

6 Die Installation ist nun abgeschlossen.

Ablauf Des Spiels Über Festplatte

1 CD/TROLL eingeben, wenn "TROLL" das erstellte Unterverzeichnis ist.

2 TROLL eingeben.

3 TROLL wird jetzt geladen.

Einstellungs-Bildschirm

Es wird ein Spielkonfigurations-Bildschirm angezeigt werden. Wenn die Einstellungen korrekt sind, muß nur die Leertaste betätigt und YES ausgewählt werden. Wenn die Einstellungen nicht stimmen, muß mittels der Pfeiltasten der Lichtbalken auf- und abbewegt und mit der Leertaste die Auswahl gemacht werden:

Bildmodus
Soundmodus
Steuermodus

Die jeweiligen Einstellungen werden anschließend auf Diskette gespeichert.

Steuertasten

Tastatur: AUFWÄRTSPFEIL springen
ABWÄRTSPFEIL hinunter
LINKSPFEIL links
RECHTSPFEIL rechts
CR-/ENTER-/LEERTASTE FEUER

F1 PAUSE F2 NEUSTART ESC SPEIL VERLASSEN
1 - TASTE (VGA/MCGA) Farbbalken abschalten

(Wenn Sie einen langsameren PC haben, kann das speil durch Abschalten der Farbbalken beschleunigt werden)

AMIGA/ST

Amiga Mindestanforderungen
500/500+/600/1200
1 Mb RAM
Joystick

Eröffnungssequenz

Zuerst wird eine sich wiederholende Eröffnungssequenz laufen.
(PC-AMIGA-ST)

Diese kann durch Betätigen von Feuer verlassen werden.

Titelbild

Das Spiel kann durch Betätigen von Feuer gestartet werden. Durch Betätigen von ESC kann man zum DOS (PC) zurückkehren.

SPIELEN

Der Levelauswahlbildschirm

Hier kann das jeweils gewünschte Spiellevel ausgewählt werden. Die levels können in jeder beliebigen Reihenfolge zu Ende geführt werden. Bevor aber die allerletzte Herausforderung, die hinter einer großen Holztür wartet, angenommen werden kann, müssen alle Levels beendet werden.

Es gibt zwei Arten von Türen, durch die man gehen kann.

Leveltüren

Hinter jeder dieser Türen wird man eine Silhouette jener Welt erkennen, die man durch die jeweilige Tür betreten kann. Wichtige Hinweise kann

man auch an den Türsäulen finden,

Bonustüren

Diese Türen sind durch rotierende Fragezeichen gekennzeichnet. Durch eine Bonustür kann man erst dann gehen, wenn ein Level abgeschlossen ist. Hierfür wird ein entsprechender Hinweis gegeben. Bei jeder Welt liegt die Bonustür auch ganz nahe zur eigentlichen Welttür.

Um durch eine Tür zu gehen, DOWN auf der Tastatur BETÄTIGEN oder Joystick NACH UNTEN ZIEHEN.

Wenn ein Level einmal ausgewählt und begonnen wurde, wird zuerst die ZAHL DER BABY-TROLLE angezeigt, die man finden muß, bevor dieses Land verlassen werden kann.

FEUER BETÄTIGEN, UM FORTZUSETZEN

Steuerungen

AUFWÄRTS springen
Kurtz und schnelle Betätigung, um zu fliegen (NUR wenn zuerst Flügel gesammelt worden sind) und nach oben zu schwimmen.

LINKS nach links laufen oder un schnell stehen zu bleiben, wenn man gerade nach rechts läuft.

RECHTS nach rechts laufen oder um schnell stehen zu bleiben, wenn man gerade nach links läuft.

FEUER Um ein Jo-Jo zu werfen (sofern auch eines gesammelt worden ist)

Kurze und schnelle Betätigung, um zu fliegen (Alternative zur kurzen Betätigen der AUFWÄRTS-Taste)

DAS JO-JO

Das Jo-Jo kann benutzt werden, sobald es gesammelt worden ist. Mit dem Jo-Jo kann man Mauern und Ziegeln niederreißen und von Plattform zu Plattform schwingen.

Um das Jo-Jo zu werfen, muß die Feuer-Taste betätigt werden. Sobald die Feuertaste losgelassen wird, wird das Jo-Jo wieder zurückspringen.



Um es nach vorne zu werfen, muß nur die Feuer-Taste betätigt werden. Wenn die Feuer-Taste gemeinsam mit AUFWÄRTS+Richtungs-Taste betätigt wird, wird es diagonal geworfen werden. Wenn nur die

AUFWÄRTS-Taste betätigt wird, wird es gerade nach oben geworfen.

Mit dem Jo-Jo schwingen.

Wie oben beschrieben, kann das Jo-Jo in verschiedenen Winkeln geworfen werden. Sobald das Jo-Jo aufgegriffen wurde, einfach in die Luft springen und gleichzeitig mit dem gewählten Wurfwinkel FEUER betätigen.

Wenn es etwas berührt, z.B eine Plattform, die Feuer-Taste gedrückt halten-der Troll wird dann am Jo-Jo solange schwingen, bis

- 1 die Feuertaste losgelassen wird;
- 2 man auf etwas stößt, das man nicht durchdringen kann (z.B. eine Ziegelmauer).

In und um das Level Gefundene Sammelstücke

Auf den einzelnen Levels können vier verschiedene Gegenstände gefunden werden.

1. Baby Trolle

Am Beginn des Levels wird angezeigt, wieviele Trolle man sammeln muß, um zum nächsten Level weiterzugehen. Um sie zu sammeln, muß man auf sie zulaufen.



2. Inhalt von Ballons

Wenn man an den Ballons vorbeiläuft, werden sie zerplatzen und es wird ein Gegenstand in die Luft springen. Um die einzelnen Inhalte zu sammeln bzw. zu nutzen, muß man die Gegenstände auffangen, bevor sie verschwinden.

3. Außergewöhnliche Kräfte

Die normale Haarfarbe der Trolle ist purpur, die Haarfarbe ändert sich allerdings mit den Gegenständen, die von der Ballons gesammelt werden.

Die folgenden Sammelstücke werden für eine begrenzte Zeit außergewöhnliche Kräfte erzeugen.



BESCHLEUNIGUNGSTIEFEL - Der Beschleunigungstiefel wird dem Troll eine viel höhere Geschwindigkeit und auch ein besseres Sprungkönnen verleihen. Das Haar verfärbt sich GELB.



SCHILD - Der schild bietet totalen Schutz gegen Monster. Das Haar verfärbt sich ROT.



KUGEL U KETTE - Durch die Kugel und die Kette wird man langsamer. Das Haar verfärbt sich SCHWARZ.



FLÜGEL - Mit Hilfe der Flügel kann man auf dem Level herumfliegen. Das Haar verfärbt sich WEISS.



BIER - Durch den Alkohol von einem Glas Bier wird das Reaktionsvermögen sehr geschwächt, bis die Alkoholwirkung nachgelassen hat. Das Harr verfärbt sich GRÜN.



SPRUNGSCHUHE - Mit den Sprungschuhen kann man doppelt so weit springen als normal. Das Haar verfärbt sich BLAU.



WECKER - Durch den Wecker werden Monster eingefroren. Das Haar verfärbt sich PURPUR.

4. Bonusgegenstände, die auf den Plattformen herumliegen.

Dies sind ganz einfache Punktebonuse, die man gewinnen kann, außer man befindet sich in einem BOGUS-(SCHEIN-)Level, wo man ein Paar bestimmter Gegenstände finden muß, um wieder herauszukommen.

Die Informationstafel

LINKS NACH RECHTS

EIN BABYBILD - zeigt die Zahl der auf dieser Ebene gesammelten Baby-Trolle an.



PUNKTESTAND - Die Zahl der bisher erzielten Punkte.

HERZEN - Unter dem Punktestand sind drei Herzen. Jedesmal wenn man von einem Monster getroffen wird, wird ein Herz verloren gehen. Wenn alle drei Herzen verloren gehen, ist ein Leben verspielt.

BONUS/BOGUS - Wenn das Level gestartet wird, wird dieses Feld leer sein - es wird erst voll werden, wenn man die erforderlichen Buchstaben gesammelt hat, mit denen BONUS und BOGUS (SCHEIN) schreiben kann, wodurch auch das Speziallevel bestimmt wird, das nach Verlassen des PIG STOP(SCHWEINESTOPP) gespielt werden muß (siehe unten).

LEBENSZÄHLER - Zeigt an, wieviele Leben noch übrig sind.

VERLASSEN eines LEVELS und FLIEGENDE SCHWEINE

Wenn in dem level die gewünschte Zahl von Baby-Trollen gesammelt werden konnte, wird die Meldung "FIND THE PIG STOP" (DEN SCHWEINESTOPP SUCHEN) erscheinen.

Ein typischer Schweinestopp sieht so aus:

Dort wird das mythische, beflügelte Schwein, das "PIGASUS", erscheinen,



das einen zum Start des nächsten Levels trägt.

GROSSE ROTE ELEFANTEN

Gelegentlich wird man einen GROSSEN ROTEN ELEFANTEN begegnen. ER IST KEIN Monster, sondern ein Freund, der sich stets daran erinnern wird, wo man ganz zuletzt war. Um die Erinnerung des Elefanten zu stärken, muß man nur auf ihn zugehen. Sobald er wegspringt, hat er sich die Stelle, auf der man gerade ist, unauslöschlich eingeprägt. Wenn man ein Leben verliert, wird man auf die Stelle zurückgebracht, auf der eienen der Elefant zuletzt gesehen hat.



SUPERCOOLE, WEISSE HASEN MIT SONNENBRILLEN

Für jeden, der schon immer gerne einen GLUCKSHASEN gefunden hätte, bietet sich hier eine Chance. Diese Hasen können nur in Bonus-Levels gefunden werden. Für jeden gefundenen Hasen erhält man eine Fortsetzung.



Am Fortsetzungs-Bildschirm muß mit Rechts-oder Linkstaste YES oder NO bestimmt und mit Feuer ausgewählt (CHOOSE) werden.

LIFTE, STÜRZENDE PLATTFORMEN UND FEDERN

Manche Lifte bewegen sich,während man einsteigt, andere wiederum fahren erst dann los, wenn man erst tatsächlich darauf tritt.

Stürzende Plattformen sind gewöhnlich ziemlich gut verborgen und erscheinen stets ganz plötzlich - AUPASSEN.

Ferden, Springende, gefederte Plattformen, die beim Betreten nach unten gehen und dann nach oben steigen. Um Federn optimal zu nutzen, muß man auf- und abspringen, bis man die gewünschte Höhe erreicht hat.

BONUS und BOGUS-LEVELS

Wenn man genug Glück hat und die Buchstaben für BONUS sammeln konnte oder Pech hat und die Buchstaben für BOGUS hat, wird man entweder zum BONUS- oder zum BOGUS-Level geschickt, sobald das jeweilige Level beendet ist.

BONUSHASEN

So viel möglich sammeln, aber auf den Zeitbalken an der

Bildschirmoberseite achten, da der Ausgang gefunden werden muß, bevor die Zeit abläuft.

(Ansonsten verliert man alles, was man in dieser Ebene gesammelt hat, auch die Punkte, Bonuse und die GLUCKSHASEN.)

BOGUSHASEN

Am Beginn des Levels erhält man eine Aufgabe.

Die Aufgabe besteht darin, ein Paar eines bestimmten Gegenstandes zu findes. Wenn das gewünschte Gegenstandspaar gefunden hat und dert Ausgang erreicht werden kann, bevor die Zeit abläuft, werden die DOPPELTEN BONUS-Punkte für diesen Level vergeben. SCHAFFT MAN ES NICHT, verliert man ein Lebel. Der BOGUS-Raum ist eine riskante Sache, doch die Gewinnmöglichkeiten sind hoch.

PUNKTEN

Für alle 5000 Punkte werden Extraleben vergeben.

HINWEISE UND TIPS

Es ist nicht üblich, daß man mit Spielanleitungen spezielle Hinweise erhält. Damit TROLLE aber mehr spaß macht, haben wir uns gedacht, ein paar Hinweise zu liefern. Zuerst möchten wir empehlen, die einzelnen Levels voll zu erkunden, da sich dies wirklich lohnen kann. Zweitens möchten wir darauf hinweisen, nicht gleich alles, das auftaucht, zu zerschlagen. Und drittens ist es vorteilhaft, wenn man mal öfters in die Luft springt, da man die genau weiß, wann eine Brücke auftaucht. Schließlich sei noch erwähnt:Ein JO-JO ist der beste Kumpel eines Trolls.

ELEFANTEN vergessen nichts, und HASEN bringen Glück.

MONSTER Köpfe können springlebendig sein

SCWEINESTOPPPPS und ELEFANTEN sollten früh entdeckt werden. Die Luftblasen im SODALAND müssen so früh möglich gefunden werden.

CARICAMENTO**PC:**

Configurazione minima
640K RAM
Scheda grafica EGA o VGA/MCGA
Compatibile AT o XT IBM

Supporta inoltre

Joystick analogico IBM
Joystick digitale Amstrad
Altoparlantino
Scheda sonora ADLIB
Scheda sonora SOUNDBLASTER

Caricare da floppy

- 1 Inserisci il disco 1 nel drive A
 - 2 Digita TROLL
 - 3 TROLL caricherà automaticamente
- Segui le istruzioni su schermo per gli altri dischi.

Installare e caricare da DISCO RIGIDO**Procedura di installazione**

- 1 Crea una sottodirectory per il gioco MD/TROLL sul tuo disco rigido
- 2 Posizionati nella sottodirectory che hai appena creato digitando CD/TROLL
- 3 Inserisci il disco 1 nel drive A
- 4 Digita Copy A:*.*, così facendo copierai tutti i files del disco 1 sul disco rigido.
- 5 Ripeti la procedura dal punto (3) per gli altri dischi finché non hai copiato tutti su disco rigido.
- 6 L'installazione è ora completa

Caricare da DISCO RIGIDO

- 1 Digita CD/TROLL, se ha installato il gioco nella directory TROLL.
- 2 Digita TROLL
- 3 A questo punto TROLL caricherà

SCHERMO DI CONFIGURATIONE

Ti verrà mostrato uno schermo di configurazione. Se le impostazioni sono corrette premi la barra spaziatrice per selezionare Sì. Se le impostazioni non dovessero essere corrette, usa i tasti cursore per controllare la barra evidenziatrice in su e giù e premi spazio per selezionare. Scegli NO Segui le istruzioni su schermo per selezionare:

MODE VIDEO

MODE SONORE
MODE DI CONTROLLE

Dopodiché le tue scelte verranno salvate su disco.

Tasti di Controllo

Tastiera:	FRECCIA SU	... Salta
	FRECCIA GIU	... Giù
	FRECCIA SINISTRA	... Sinistra
	FRECCIA DESTRA	... Destra
	RETURN/ENTER/SPAZIO	... Fuocco

F1 ... PAUSA F2 ... RIPARTI ESC ... ABBANDONA IL GIOCO

Tasto1 (VGA/MCGA) disattiva la barre colorate. (se hai un PC più lento puoi disattivare le barre colorate per aumentare la velocità di gioco).

AMIGA

Amiga Configurazione minima.
500/500+/600/1200
1Meg di RAM
Joystick
Inserisci il disco1 nel drive ed accendilo,poi segui le istruzioni su schermo.

Sequenza introduttiva

Verrà visualizzata una sequenza introduttiva che continua a ripetersi automaticamente.

(PC / AMIGA)

Premi fuoco per terminarla.

Schermo del titolo

Premi fuoco per iniziare il gioco.
Premi ESC per tornare al DOS (PC)

COME GIOCARE**Lo schermo di selezione del livello**

In questo schermo puoi scegliere il livello dal quale giocare. I livelli possono venire completati in qualsiasi ordine ma devono in ogni caso venire completati tutti per accedere alla sfida finale che ti attende dietro ad un enorme portone di legno.

Ci sono due tipi di porte nelle quali puoi entrare.

Porte dei livelli

Attraverso ognuna di queste porte puoi vedere una raffigurazione di mondo nel quale stai per entrare. I pilastri della porta ti forniranno ulteriori informazioni.

Porte bonus

Queste porte hanno dei punti di domanda ruotanti in cima. Puoi entrare in una porta bonus solamente dopo avere completato un livello, e ti verrà fornita un' indicazione di quando ciò accade. Nota che ogni porta bonus è situata vicino alla porta del livello stesso.

Per entrare in una porta PREMI GIU' sulla tastiera o SPRINGI in GIU il joystick. Una volta selezionato ed entrato in un livello, ti verrà fornito il NUMERO DI BABY TROLLS che dovrai recuperare per trovare l' uscita di questa terra.

PREMI FUOCO PER CONTINUARE.

Controlli

SU Salta

Premuto continuamente per volare (SOLO se hai raccolto le ali) o nuotare verso la superficie.

SINISTRA Per correre a sinistra o per fermarti immediatamente quando corri a destra.

DESTRA Per correre a destra o per fermarti immediatamente quando corri a sinistra.

FUOCO Per lanciare uno yo-yo (quando raccolto)Premuto continuamente per volare (in alternativa a premere su)

LO YO-YO

Lo yo-yo è disponibile una volta che lo hai raccolto. Lo Yo-Yo può venire usato per rompere muri e mattoni ed anche per pendolarsi dalle piattaforme.Per lanciare lo Yo-Yo premi Fuoco. Se rilasci il pulsante di fuoco tornerà immediatamente indietro.

Per lanciarlo nella direzione nella quale sei voltato, premi semplicemente Fuoco. Quando premi Fuoco ed usi una combinazione di SU + direzione, lo lancerai in diagonale. Premi SU per lanciarlo direttamente sopra di te.

Pendolarsi con lo Yo-Yo

Come già spiegato sopra, puoi lanciare lo Yo-Yo con diverse inclinazioni. Una volta che hai raccolto lo Yo-Yo ,salta per aria ed allo stesso tempo premi FUOCO con l'inclinazione selezionata.

Se si attacca a qualcosa (ad esempio una piattaforma);

Tieni premuto il pulsante di fuoco ed il Troll si dondolerà sullo yo-yo finchè:

1. Mollì il pulsante di fuoco.
2. Colpisci qualcosa che non puoi oltrepassare (un muro di mattoni)

Oggetti da raccogliere che si trovano nei livelli.

Ci sono quattro tipi di oggetti che puoi trovare nei livelli.



1. Baby Troll

All'inizio del livello ti viene detto quanti Baby Troll devi raccogliere prima di potere passare al prossimo livello.Passaci sopra per raccogliarli.



2. Il contenuto dei palloni

Quando corri attraverso un pallone, questi esploderanno facendo uscire un oggetto per aria. Per raccogliarlo o usarne il contenuto dovrai prendere l'oggetto prima che sparisca.

3. Poteri speciali

Il normale colore dei capelli dei troll è Viola, ma questo colore si modifica man mano che raccoglie ed usa oggetti usciti dai palloni.

I seguenti oggetti forniscono poteri speciali per un certo tempo.



STIVALI SUPER-VELOCI: Questi stivali danno al troll una maggiore velocità e gli migliorano anche le abilità di salto.I capelli diventano **GIALLI**.



SCUDO: Lo scudo fornisce una protezione totale contro i mostri. I capelli diventano **ROSSI**.



PALLE E CATENA: La Palla e la catena ti fanno rallentare.I capelli diventano **NERI**.



ALI: Le ali ti permettono di volare per il livello.I capelli diventano **BIANCHI**.



BIRRA: L'alcool di un bicchiere di birra rendono tutti i tuoi movimenti molto confusi finché non passa l'effetto. I capelli diventano **VERDI**.



SCARPE A MOLLA: Le scarpe a molla ti permetto di saltare al doppio dell'altezza normale. I capelli diventano **BLU**.



SVEGLIA: La sveglia congela i mostri. I capelli rimangono **VIOLA**.

4. Oggetti bonus che sparsi per le piattaforme.

Ci sono vari oggetti che elevano solamente il punteggio finché non sei in un livello **BOGUS**, nel quale dovrai cercare un paio di oggetti per riuscire ad uscire.

Il pannello delle informazioni.

DA SINISTRA VERSO DESTRA

Un ciucciott contiene il numero totale di Baby Troll che hai raccolto fino a quale momento nel livello.

SCORE (PUNTI) Il numero di punti guadagnati.



CUORI Sotto ai punti ci sono 3 cuori. Ogni volta che vieni colpito da un mostro, perderai un cuore. Se perdi tutti i cuori, perderai una vita.

BONUS/BOGUS Quando inizi il livello per la prima volta questa zona sarà completamente libera, finché non raccogli le lettere per formare la parola BONUS o BOGUS che determinano a quale livello speciale potrai una volta lasciato il PIG STOP (vedi più avanti).

CONTATORE DI VITE Indica il numero di vite rimaste.

Per USCIRE da un LIVELLO e MAIALI VOLANTI

Quando hai raccolto il numero richiesto di baby troll dal livello, riceverai un messaggio che dirà "TROVA IL PIG STOP".

Un tipico PIG STOP viene raffigurato di fianco.

Questo evoccherà il mitico maiale volante "PIGASUS" che ti porterà all'inizio del prossimo livello.

GRANDI ELEFANTI ROSSI

Di tanto in tanto incontrerai un GRANDI ELEFANTI ROSSO. NON E' UN MOSTRO ma un amico che non dimenticherà mai dove ti ha visto l'ultima volta. Per farglielo ricordare, camminaci sopra. Quando se ne va avrà memorizzato la tua posizione. Se perdi una vita, verrai riportato nella stessa posizione di dove ti aveva visto l'elefante per l'ultima volta.



CONIGLI STRAFIGHI CON OCCHIALI DA SOLE

Se hai sempre sognato di trovare un CONIGLIO FORTUNATO, eccoti accontentato. Questo coniglio si trovano solamente nei livelli bonus.

Ti verrà regalata una possibilità di continuare la partita (dopo che hai perso tutte le vite) per ogni coniglio che trovi.



Nello schermo per continuare la partita, usa sinistra e destra per selezionare SI o NO e premi fuoco per CONFERMARE.

ASCENSORI, PIATTAFORME CADENTI e TRAMPOLINI.

Alcuni ascensori si muovono già quando ci sali sopra, altri si muovono non appena ci sali sopra.

Le piattaforme cadenti di solito sono ben nascoste e ti sorprenderanno quando ci salirai sopra, quindi FAI ATTENZIONE.

Trampolini, Elastici trampolini che si caricano quando ci sali sopra per poi espandersi e spararti per aria. Per usare massimo i trampolini, saltaci su e giù finché non raggiungi l'altezza desiderata.

LIVELLO BONUS E BOGUS

Se sei abbastanza fortunato da raccogliere le lettere che formano la parola BONUS o abbastanza sfortunato da raccogliere quelle che formano la parola BOGUS, verrai mandato al livello BONUS o BOGUS dopo avere completato il livello nel quale ti trovi attualmente.

LIVELLO BONUS

Raccogli tutto quello che puoi, ma tieni d'occhio la barra del tempo in cima allo schermo, visto che devi trovare l'uscita prima che scada il tempo. (Altrimenti perderai tutto quello che avevi raccolto nel livello compreso punti, bonus e addirittura CONIGLI FORTUNATI)

LIVELLO BOGUS

All'inizio del livello ti viene dato un obiettivo.

L'obiettivo è quello di trovare un paio di oggetti specificati.

Se riesci a trovare il paio di oggetti e raggiungere l'uscita prima che termini il tempo, ti verrà dato un DOPPIO BONUS per quel livello. Se invece NON CI RIUSCIRAI, perderai una vita. Entrare nel livello Bogus è un rischio, ma può dare grandi guadagni.

PUNTEGGIO

Ogni 5000 punti si guadagna una vita extra.

TRUCCHI E CONSIGLI

Non capita spesso che insieme alle istruzioni vengano forniti anche dei consigli, ma per rendere TROLLS ancora più divertente, abbiamo pensato di darti alcune idee per ottenere il massimo dal gioco. Prima di tutto, cerca di esplorare completamente i livelli, perché le ricompense potrebbero essere incredibili. Poi, non rompere tutto quello che trovi. Poi può valere spesso la pena di saltare per aria visto che non puoi mai sapere quando appare un ponte nascosto. Ed infine:

Uno YO-YO è il migliore amico del TROLL

Gli ELEFANTI non dimenticano mai ed i CONIGLI sono fortunati.

Le teste dei MOSTRI possono essere elastiche.

Individua subito i PIG STOP e gli ELEFANTI.

Individua il prima possibile le bolle d'aria in SODA LAND

PRESENTED
BY
THE



TEAM