

GREYFELL

GAME BY NICK EATOCK COMMODORE
CONVERSION BY AMSTRAD VERSION
AND SIMON WELLAND CORNUCOPIA SOFTWARE BY PHILIP TAGLIONE

In the land of Greyfell a shroud of gloom hangs suspended like the gossamer threads of a finely woven web. The evil sorceror "Mauron" has stolen the Orb of Life and has hidden it deep within his stronghold. The location of Mauron's stronghold is known, but the exact location of the Orb is known only to Mauron. As long as the Orb is his the land will never again know the sound of laughter or the joyful cries of children at play.

Yet this dark night as one lone cat sits drinking in the tavern the stories of old are retold by the taverns other customers. The sounds of sombre reminiscence reach his ears. Of how things used to be, before the dark times. He hears of the legends that tell of how one day there will come a saviour to Greyfell... of how there will be one who will brave the dark forests of Mauron's domain to do battle with the hordes of rats and other fell creatures under Mauron's sway to win back the Orb of Life... and return freedom to the land. He hears of stalwart beings in the forest who have stayed true and answer to none but themselves... beings such as Blotto the Rabbit... Offlorien the Spy... Nitormis the Wizard Owl... Willy the Policeman Pig... Potbelius the Landlord Bear... beings who have no love for Mauron and who if approached by one true of heart will aid them in the quest to overthrow the dark lord.

All this the cat hears as he drinks.

His thoughts turn to his childhood when as a kitten he had always wanted to be a hero and how one day he dreamed of rescuing the Land of Greyfell from Mauron's evil clutches. Now having drunk his fifth tankard of ale he found that he had unlocked within himself courage he never dreamed he had. He rose to his feet, and called out "Noble friends, too long have we laboured under the dark lords vile rule... tonight I Norman will set forth to seek the Orb of Life to free our people".

There was a hushed silence as the creatures in the tavern surveyed this unlikely hero... a cat was hardly their idea of a saviour. They had always believed that the saviour the legends had spoken of would take the form of a majestic creature such as a Lion or an Eagle or at least some creature who was renowned for skill at fighting. Yet there was something about this cat... something they couldn't quite put their finger on, that said perhaps this cat was the one... perhaps Norman would indeed be the one to bring light back to the darkness smothering the land.

As one they rose to their feet and raised their tankards

"To Norman... may your heart be true and may love of the land guide and protect you".

Norman picked up his rucksack containing his few worldly possessions and walked to the door pausing only briefly to turn and take what might very well be his last look at friendly faces. He set off into the night with only the ale in his belly and the thought of freedom for Greyfell to warm him...

Here begins the Legend of Norman... the Quest for the Orb.

THE CAST

ALLIES TO WATCH OUT FOR:

POTBELLUS - the bear landlord
OFFALORIEN - the shifty spy
WILLY - the pig policeman
BLOOTTO - the drunk rabbit
HITORMIS - the wise owl wizard



ENEMIES TO AVOID:

RATS - servants of the Evil Mauron, who must be killed
WOLVES - keep guard in the forest
KILLER TOMATOES - guard the skull cave
MINOTAUR - a deadly beast, guards the maze
LORD OF MIRRORS - will confuse and disorientate you
SLEEPING DRAGON - eat you alive in one gulp
CATEATING PLANTS - will get you when you least expect it
CROCODILES - guard the cave's moat
MORON - skeleton overlord
ALSO BEWARE OF POISON DARTS, PITS, SPIKES & FIREBALLS



PLAYING THE GAME

Controls:

Your character can perform the following actions:-
Walk north Push left
Walk east Push up
Walk south Push right
Walk west Push down

If you push against an object for a certain length of time then you will perform a jump and so long as the object is low enough you will land on top of it.

Pressing fire while next to an enemy allows you to punch in the direction you are facing.

Pressing fire while stationary activates icon mode, so long as you are NOT right next to an enemy. You enter icon mode with the cursor over the 'FIRE' icon. Therefore two presses of the fire button will fire your selected spell (freeze, cloud or bubble).

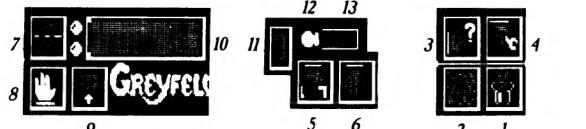
TO START THE QUEST

SPECTRUM: Type LOAD". Press ENTER. Press PLAY.
AMSTRAD cassette: Hold down CTRL. Press small ENTER key.
AMSTRAD disk: Type RUN "AS".

C64/128 cassete: Press SHIFT + RUN/STOP. Press PLAY.
C64/128 disk: Type LOAD "AS".8.1. Press RETURN.

MENU SCREEN

Select the option you require (if you do not wish to use keys, press RETURN through the functions). If nothing is selected for a time, a demo will start - press any key to exit.



ICONS

Select icon

1 Choose spell

2 Fire spell

3 Select object

4 Use object

5 Pick up object

6 Drop object

7 Sound on/off

8 Pause game

9 Save game

This will colour in the object of your choice in the inventory window. You can go through objects by use of left and right and fire to selected object. Next to the icon is a window with graphical representation of the three types of spells. Next to each of these is a bar showing quantity left. The presently selected spell is highlighted.

This will fire the selected spell unless its supplies have run dry. The white highlighted object is the selected one, the icon flips between the objects you are carrying.

This will use the previously selected object as a spell or a key to unlock doors.

This will make you pick up the object in front of you, so that it appears in the inventory window, unless you are already carrying too much.

This will make you drop the selected object. To give somebody an object, drop it near to them.

This will switch all sound on or off.

This will pause the game. You will be told to press 'Q' to quit the game, or any other key to continue. A tune will be played during pause, and you will be told of your present status.

This will allow you to save your present position in memory removing all the problems associated with tape storage. When you lose all your lives you will start at the last saved position. At no time may you save your position on tape.

STATUS INDICATORS

10 Stamina meter

If your stamina reaches too low a level, then you would slow down, and if it reaches zero, then you will die. In the landscape you will come across flowers which, if you walk into them, will disappear and increase your stamina.

11 Life meter

This will indicate how many lives you have left, you will start with nine lives. Bubble, Cloud, Freeze.

12 Spell selected

Score meter

This will consist of a percentage indicator, showing how much of the adventure you have completed, and a number score, showing your arcade achievement.

ARCADE ELEMENTS

The game has a very definite arcade bias. All areas of the land which hide an important object necessary for the completion of the quest will be heavily guarded by rats and the other evil creatures in the land. The rats are very stupid but rely on high numbers to defeat their opponents. They will often hide in trees and jump on you from above, or hide behind huts and attack you from behind. Similarly, you may hide behind the landscapes of the land and remain safe - making a run for it when they are facing in the opposite direction.

The land is also full of surprise traps. Meteorites and poison arrows will continuously fly across the screen. However, you may be able to use these to your advantage. Rats, the slower ones in particular, can be destroyed by both arrows and the meteorites, as well as all spells you may possess. The other evil creatures of the land are generally only vulnerable to particular spells. You can also make mush of them with your punching ability.

FINAL STATUS

This takes into account your arcade and adventure ability. The adjective describes your arcade ability, and the noun describes your adventuring skills.

These descriptions will be:-

Percentage

Score

1) Cabbage

Pathetic

2) Mauron

Wimpy

3) Granny

Weak

4) Serf

Average

5) Apprentice

Strong

6) Magician

Macho

7) Soothsayer

Bionic

8) Wizard

Invincible

9) Warlock

Omnipotent

10) Cheat

Impotent

SPEECH

Characters will speak to you in order to give you clues, or just for general conversation. When a character speaks, its graphic will appear on a platform just below the playing area, and a speech bubble will appear with the speech.

GENERAL MOVEMENT

When you move, your character will move across the playing area until it reaches the edge. The next area will then be drawn, and your character will start at the other side of the playing area. If you walk into an unlocked door, then your character will appear inside or outside of the house etc.

THROW-IN-THE-TOWEL

Fill in the form enclosed and send it to us and we will have a snigger at your expense. But send you "The Solution".

Starlight Software would like to offer special thanks to the following without whose help and understanding the dream would not have been born.

Karen Worrall, the Taglione family, the Lee family, Cornucopia Software, all at Ariolasoft UK Ltd, Pete James and last but not least David and Susan Rowe.

GREYFELL

LA LEGENDE DE NORMAN.

Dans le pays de Greyfell, une atmosphère lugubre est suspendue comme les filandres d'une toile d'araignée finement tissée. Le sorcier maléfique "Mauron" a volé le Globe de la Vie et l'a caché dans les profondeurs de sa forteresse. L'emplacement de la forteresse de Mauron est connu mais seul Mauron connaît l'emplacement exact du Globe. Aussi longtemps que le Globe est en sa possession, le pays ne l'entendra plus jamais le son des rires ou les cris joyeux des enfants en train de jouer.

Pourtant, en cette nuit noire où un chat solitaire est assis et en train de boire dans la taverne, les histoires d'autrefois sont racontées par les autres clients de la taverne. Les sons de ces réminiscences lugubres atteignent ses oreilles. La façon dont les choses se passaient, avant cette période lugubre. Il entend les légendes qui racontent comment, un jour, viendra un sauveur de Greyfell... et comment il aura quelques qui s'aventureront dans les sombres forêts du domaine de Mauron pour se battre avec les hordes de rats et d'autres créatures féroces sous l'empire de Mauron pour récupérer le Globe de la Vie... et rendre la liberté au pays. Il entend parler d'êtres vaillants dans la forêt qui sont restés loyaux et qui n'obéissent à personne d'autre qu'à eux-mêmes... des êtres comme Blotto le Lapin... Offlorien l'Espion... Nitormis le Hibou Sorcier... Willy le Cochon Gendarme... Potbelius l'Ours Aubergot... des êtres qui n'ont aucune estime pour Mauron et qui, s'ils étaient abordés par quelqu'un au cœur loyal, l'aideraient dans sa tentative de renverser le lugubre seigneur.

Le chat entend tout cela tandis qu'il boit. Ses pensées se tournent vers son enfance quand il était chaton et qu'il avait toujours voulu être un héros et il se souvient qu'un jour il avait rêvé de sauver le Pays de Greyfell des griffes maléfiques de Mauron. Ayant maintenant bu son sixième pot de bière, il trouve qu'il avait découvert en lui-même un courage qu'il n'avait jamais soupçonné posséder. Il se mit debout et proclama: "Nobles amis, nous avons peiné trop longtemps sous l'horrible tutelle du sombre seigneur... Ce soir, moi Norman vais me mettre en quête du Globe de la Vie pour délivrer notre peuple". Il y eut un silence étouffé tandis que les créatures dans la taverne étudiaient ce héros inattendu... un chat était bien loin de l'idée qu'il se faisait d'un sauveur. Ils avaient toujours cru que le sauveur dont les légendes avaient parlé prendrait la forme d'une créature majestueuse comme un Lion ou un Aigle ou tout au moins une créature qui était renommée pour son habileté au combat. Et pourtant, ce chat avait quelque chose... quelque chose qu'ils ne pouvaient définir avec précision, qui leur faisait penser que peut-être ce chat était celui qu'ils attendaient... peut-être Norman serait celui qui ramènerait la lumière qui anéantirait l'obscurité qui étouffait le pays.

Tous ensemble, ils se mirent debout et levèrent leur pot. "A la santé de Norman... que ton coeur soit loyal et que l'amour du pays te guident et te protègent."

Norman prit son sac à dos contenant ses quelques possessions et il sortit par la porte en s'arrêtant brièvement pour se retourner et contempler peut-être bien pour la dernière fois des visages amicaux. Il s'en alla dans la nuit avec toute source de chaleur la bière dans son ventre et la pensée de la liberté de Greyfell...

Et maintenant commence la Légende de Norman... la quête du Globe de la Vie.

PERSONNAGES

ALLIES A GUETTER

POTBELLUS - l'ours aubergiste
OFFALORIEN - l'espion sournois
WILLY - le cochon gendarme
BLOOTTO - le lapin ivrogne
HITORMIS - le sage hibou sorcier

ENEMIS A EVITER

RATS - serviteurs du Mauvais Mauron, qui doivent être tués
LOUPS - tiennent la garde dans la forêt
TOMATES TUEUSES - tiennent la garde dans la grotte à têtes de mort
MINOTAURE - bête féroce meurtrière, garde le labyrinthe
SEIGNEUR DES MIROIRS - vous déroulera et vous déorientera
DRAGON DORMEUR - vous mangera vivant en vous avalant d'un seul coup
PLANTES MANGEUSES - vous attraperont quand vous vous y attendez le moins
DE CHAT - gardent le fossé de la grotte
CROCODILES - squelette suzerain
MORON - MEFIEZ-VOUS AUSSI DES FLECHES EMPOISONNEES, DES FOSSES, DES POINTES ET DES BOULES DE FEU.

COMMENT JOUER

Commandes:

Votre personnage peut effectuer les actions suivantes:

Marcher vers le nord Pousser à gauche
Marcher vers l'est Pousser en haut
Marcher vers le sud Pousser à droite
Marcher vers l'ouest Pousser en bas

Si vous poussez contre un objet pendant un certain temps, vous effectuerez un saut et, à condition que l'objet soit assez bas, vous atterrirez dessus.

Si vous appuyez sur tir quand vous vous trouvez à côté d'un ennemi, cela vous permet de cogner dans la direction dans laquelle vous faites face.

Si vous appuyez sur tir quand vous êtes arrêté, vous mettez en action le mode symbole à condition que vous ne soyiez PAS à côté d'un ennemi. Vous entrez dans le mode symbole avec le curseur au-dessus du symbole 'FIRE' (TIR). Par conséquent, en appuyant deux fois sur le bouton tir, vous actionnerez le sort que vous avez choisi (figeage, nuage ou bulle).

POUR COMMENCER LA QUÊTE

SPECTRUM: Tape LOAD". Press ENTER. Press PLAY.

AMSTRAD cassette: Maintenir la touche CTRL enfoncée. Appuyer sur la petite touche ENTER.

AMSTRAD disquette: Tape RUN "AS".

C64/128 cassette: Appuyer sur SHIFT (MAJUSCULES) + RUN/STOP (MARCHE/ARRÊT). Appuyer sur PLAY.

C64/128 disquette: Tape LOAD "AS".8.1. Appuyer sur RETURN (RETOUR DU CHARIOT).

<h

GREYFELL

DE LEGENDE VAN NORMAN.

Als een ragijn spinneweb hangt er een sluier van onheil over het land Greyfell.

De zwarte magiér Mauron heeft de Levensbol gestolen en ergens diep in zijn vesting verborgen. Men weet waar de vesting is, maar alleen Mauron weet de precieze plaats van de Bol.

Zolang hij de Bol bezit hoort men in Greyfell geen kinderen lachen en spelen.

Een eenzame kat zit op een donkere avond in een herberg te drinken. Andere bezoekers halen oude verhalen op. Over hoe goed het was, vóór deze donkere tijden.

Hij luistert naar de legenden die vertellen over een Verlosser die ooit naar Greyfell zal komen . . . over een dappere die in Mauron's donkere wouden de hordes raten zal weerstaan en al die andere veile kreaturen en hoe die de Levensbol vindt . . . en het land weer vrijheid schenkt.

Hij hoort van bondgenoten die trouw zijn gebleven en alleen zichzelf gehoorzamen . . . zoals Blotto het Konijn . . . Offlorien de Spion . . . Hitormis de Toveruil . . . Willy het Politievarken . . . Pothelius de Huisbaasbeer . . . wezens die Mauron niet mogen en die eerlijker van hart zullen helpen in hun poging de zwarte heerster te verslaan.

De kat hoort dit al drinkende, aan.

Zijn gedachten dwalen af naar zijn jeugd toen hij ervan droomde op een dag de held te zijn die Greyfell zou bevrijden van Mauron's macabre macht.

En openens, na zijn vijfde punt, ontdekt hij een innerlijke moed waarvan hij het bestaan niet wist.

Hij staat op en spreekt 'Edele vrienden, te lang al hebben wij gebukt onder het juk van Mauron . . . ik, Norman, start vannacht mijn zoektocht naar de Levensbol om ons volk te bevrijden.'

In doodse stilte bekeken de andere bezoekers deze onwaarschijnlijke held . . . een kat was nou niet echt dat wat zij als Verlosser verwacht hadden. Bij het horen van de legendes dachten zij altijd aan iets majestueus als een arend of leeuw of in ieder geval iemand beraamd om zijn vechterskwaliteiten. Toch had die kat iets . . . iets wat ze niet onder woorden konden brengen . . . maar misschien was deze Norman inderdaad degene die het licht terug zou brengen in dit donkere land.

En als één man stonden zij op en hieven hun glas 'Op Norman . . . moge je hart zuiver zijn en de liefde van het land je leiden en beschermen.'

Hij liep de nacht in met alleen het bier in zijn maag en de gedachte aan de bevrijding van Greyfell om zich warm te houden.

Hier begint de Legende van Norman . . . de Zocktocht naar de Levensbol.

RETAILER NAME

COUNTY

(Date of birth if under 18)

POSTCODE TEL

D M Y

DATE PROGRAM PURCHASED

- Poster
- Advertisement
- Review
- Video
- Friend
- Retailer
- Other (please specify)

RETAILER TOWN



DE SPELERS

BONDGENOTEN OM NAAR UIT TE KIJKEN:

- POTBELLIUS - De Huisbaasbeer
- OFFLORIEN - De Stikkeme Spion
- WILLY - Het Politievarken
- BLOTO - Het Drunken Konijn
- HITORMIS - De Toveruil

VIJANDEN OM TE ONTLOPEN:

- RATTEN (Rats) - Dienaren van Mauron die gedood moeten worden
- WOLVEN (Wolves) - Houden de wacht in het woud
- MOORD TOMATEN (Killer Tomatoes) - Bewaken de graftelder

MINOTAURUS (Minotaur)

- Een dodelijk beest, bewaakt het doolhof
- SPIEGELHEERSER (Lords of Mirrors) - Zal u verwarren en disoriënteren

SLAPENDE DRAAK (Sleeping Dragon)

- Lust u levend, in één hap

KATELENDE PLANTEN (Cat Eating Plants)

- Grijpen u als u dit het minst verwacht

KROKODILLEN (Crocodiles)

- Bewaken de gracht

MAURON

Let ook op voor Giftige pijlen, Valkuilen, Punten en Vuurballen.

HET SPEL

U kunt als volgt bewegen:

- Noordwaarts
- Oostwaarts
- Zuidwaarts
- Westwaarts
- Naar links
- Naar voren
- Naar rechts
- Naar achter

“THROW IN THE TOWEL!”



ARCADE ELEMENTEN

Greyfell is duidelijk een arcade-spel. Alle delen van het land waar zich een belangrijk onderdeel voor het succesvol beëindigen van de tocht bevinden worden waar bewaakt door ratten en andere minne kreaturen. De ratten zijn uitgesproken stom maar zijn met velen. Ze verbergen zich vaak in bomen, en springen vandaar boven op u, of ze zitten achter hutjes en vallen u dan van achter aan. U kunt zich evenwel ook verbergen en veilig stellen, en dan hard weg rennen als ze de andere kant op kijken.

Het zit ook vol verborgen vallen. Meteorieten en giftige pijlen vliegen constant over het scherm. U kunt ze echter ook in uw voordeel gebruiken. Speciaal de langzamere ratten kunnen door zowel pijlen als meteorieten vernietigd worden en ook door toverformules, als u die bezit. De andere kreaturen zijn over het algemeen alleen gevoelig voor speciale formules. U kunt ze evenwel ook tot moes slaan.

UITEINDELIJK RESULTAAT

Dit wordt bepaald door uw score in punten en percentage. Het bijvoegelijke voornaamwoord beschrijft uw arcade kwaliteiten en het zelfstandig naamwoord uw vaardigheid in het avontuur.

DAS SPIEL

Kontrollen:

So beweegt Du die Figur:

nach Norden

nach Osten

nach Süden

nach Westen

Score

Pathetic (Droevig)

Wimpy

Weak (Slap)

Average (Middelmatig)

Strong (Sterk)

Macho

Bionic (Bionisch)

Invincible (Onzichtbaar)

Omnipotent (Almachtig)

Impotent (Machteloos)

SPREKEN

Als iemand iets tegen u wil zeggen verschijnt hij onder het werkelijk spelveld. De aanwijzing of het gesprek verschijnt in een tekstballon.

BEWEGINGEN

U kunt tot het eind van een scherm gewegen. Dan wordt het volgende beeld opgebouwd en u begint dan aan de andere kant van het volgende scherm. Als u een deur doorgaat verschijnt u in (of uit) het huis.

GREYFELL

DIE LEGENDE DES NORMAN.

Düstere Trauer liegt über dem Lande Greyfell wie ein fein gewobenes Spinnennetz im Spätsommer.

Der böse Zauberer Mauron hat den goldenen Ball des Lebens gestohlen und tief in seiner Festung weist waar die vesting is, maar alleen Mauron weet de precieze plaats van de Bol.

Zolang hij de Bol bezit hoort men in Greyfell geen kinderen lachen en spelen.

ICONS

Selecteer icon

1. Kies toverformule

2. Vuur toverformule

4. Gebruik voorwerp

5. Pak voorwerp

6. Laat voorwerp vallen

7. Geluid aan/uit

8. pauze

9. Save spel

KONDITIE AANDUIDINGEN

10. Uithoudingsvermogen

II. Levens

12. Gekozen formule

13. Formule voorraad

Score

VERBUNDENE, AUF DIE MAN ACHTEN MUß:

POTBELLIJUS

- der Gastwirt, ein Bär

OFFALORIEN

- der gerissene Spion

WILLY

- der Polizist, ein Schwein

BLOTO

- das betrunken Kaninchen

HITORMIS

- die schlaue, zaubernde Eule

FEINDE, DIE MAN MEIDEN SOLLTE:

RATTEN

- Diener des bösen Mauron, sie sind zu töten

WÖLFE

- halten Wache im Wald

KILLER-TOMATEN

- bewachen die Gebein-Höhle

MINOTAUR

- ein tödliches Biest, das das Labyrinth bewacht

HERR DER SPIEGEL

- führt Dich in die Irre

SCHLAFENDER DRACHE

- verschlingt Dich mit einem Haps

PFLANZEN

- erwischen Dich, wenn Du es am wenigsten erwartest

KROKODILE

- bewachen den Graben der Höhle

MORON

- Herrscher der Skelette

Und hüte Dich vor Giftspießen, Steinen, Dornen und Feuerbällen.

DAS SPIEL

Kontrollen:

So beweegt Du die Figur:

nach links

nach oben

nach rechts

nach unten

Wenn Du eine Zeit lang gegen einen Gegenstand drückst, vollführst Du einen Sprung. Ist das Objekt niedrig genug, landest Du darauf.

Durch Drücken des Feuerknopfes schlägt Du in Deine Blickrichtung.

Durch Drücken des Feuerknopfes im Stand, wenn kein Gegenstand in Deiner Nähe ist, wird in den Bildmodus gewechselt. Du schaltest ihn an mit dem Cursor über dem Feuer-Symbol. Durch zweimaliges Drücken des Feuerknopfes wird der ausgewählte Zauber ausgelöst (Frost, Wolke oder Blase).

BEGINN DER SUCHE

SPECTRUM: Tippe LOAD", Drücke ENTER, drücke PLAY.

AMSTRAD Cassette: Halte die Taste CTRL gedrückt und drücke die kleine ENTER-Taste.

AMSTRAD Diskette: Tippe RUN'AS".

C64/128 Cassette: Drücke SHIFT + RUN/STOP. Drücke PLAY

C64/128 Diskette: Tippe LOAD"AS",8.I. Drücke RETURN

MENÜ

Wähle den gewünschten Punkt (wenn Du nicht die Tasten benutzen möchtest, wähle Dich mit RETURN durch die Funktionen). Falls längere Zeit keine Eingabe erfolgt, beginnt eine Demo – drücke eine beliebige Taste, um sie zu unterbrechen.

BILDER