

COPYRIGHT NOTICE

The product **TORVAK THE WARRIOR**, this manual, its program code and all associated product materials are the copyright of **CORE DESIGN LIMITED** who reserve all rights therein. These documents, program code and all related materials may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way or translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without the prior consent in writing from **CORE DESIGN LIMITED**.

Core Design Limited

Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. (0332) 297797

COPYRIGHT © 1990 by **CORE DESIGN LIMITED** ALL RIGHTS RESERVED.

TORVAK THE WARRIOR by Core Design Ltd

A game for the Atari ST/STE and Commodore Amiga. Game Design and Graphics by Lee Pullen and Terry Lloyd. ST and Amiga programming by Andy Green.

Music by Matt Furniss. © 1990 Core Design Ltd

Loading Instructions

Before loading Torvak, please ensure that your disks are write-protected.

Turn off your computer and disconnect any unnecessary peripherals.

Insert Disk A and switch the computer on.

The program will now load automatically. Follow any on-screen prompts.

Torvak – The Warrior – The Tale

The Tormanian wars were enough to make any man never want to raise his sword again.

Standing on the outskirts of his homeland, Ragnor, Torvak thought back to his emotional departure nearly five years earlier. How he had missed his family and friends and the tranquil life of the settlement. With less than an hour's walk, the horror of the war started to re-emerge in his mind's eye as he contemplated his return. Startled by the screeching of eagles overhead, he sensed that something was wrong. As he approached the edge of the settlement, the stench of totting corpses hung heavily in the air. Hesitating before venturing further, he forced himself through an opening at the edge of the forest confirming his worst fears. A darkness covered the once green and fertile land and all around him lay the ruins of the once thriving village. Turning towards where his home once was, he started to run hoping to find some sign of life, knowing deep down it was unlikely.

As he got closer, he heard a voice.

"Torvak!.....Torvak!"

Stopping instantly, he looked around in the direction of which the voice had come. Then he saw the twisted figure of "The Elder". Racked with pain, The Elder told Torvak about the arrival of the Necromancer and the dark shadow he had cast over the land. Looking into the eyes of The Elder, Torvak knew the path he must now tread. Armed with a double headed axe, you play the role of Torvak. Set out across the land of Ragnor with your mind set on a sole task – to avenge the evil Necromancer and bring peace back to your homeland. The game consists of five scrolling levels of increasing difficulty.

Level 1 – The Village

You start your journey from your home village of Ragnor. Venture forward leaving behind the corpses of family and friends, a sight which will haunt you forever. Although close to home – this land is still plagued with an array of odious creatures which include –Orcs, Rockmen, Killer Wasps, Giant Maggots and Poisonous Caterpillars. Be prepared to meet the Archer too!

Level 2 – The Swamp

Only a short distance from your homeland is the dank and eerie land of swamps containing yet more perils to hinder you in your quest. Included is The Swamp Monster, Zombies, Jumping Piranhas, Winged Dragon Bats and The Rat Man. Beware also as the swamps contain areas of quicksand as well as regions of volcanic activity.

Level 3 – The Mountains

After the swamp land you begin a heady ascent into the mountains of Ragnor. Waiting for your blood are Eagles, Scorpions, Grey Goblins, Rockmen and multitude of Trilobites. Take care crossing the waterfall – one wrong step and you'll drown!

Level 4 – The Jungle

The penultimate stage of your adventure takes you into the depths of the jungle. Beware of getting lost. You'll need to map your progress through the maze of undergrowth as you go. Here you may encounter members of the only remaining 'lost tribe' – a primeval race of female warriors still thirsty for human blood! If you're still alive, you'll pass by the lost temple just before you reach the jungle boundaries, leaving only the final level to be faced!

Level 5 – The Castle

This is the final level and brings you within reach of the evil Necromancer who lurks somewhere within the castle walls. Once inside the castle, you will pass through a variety of rooms, eventually being drawn into the castle dungeons, the lair of the Necromancer. Throughout your quest you'll find a variety of weapons to use in combat against the Necromancer's hordes of evil minions.

The Weapons

There are four different weapons throughout the game which are to be found at various stages. Each weapon begins with a low hit power, but these can all be built up by collecting power-ups during the game.

Double Headed Axe:



This is the only weapon in your possession at the beginning of your quest. It has a short hit range.

Broadsword:



This weapon has a medium hit range and is an excellent all-round weapon which, unlike the Axe, can be used for low sweeping hits.

Warhammer:



The Warhammer is slow to use and has a short hit range. Its advantage is that it can be built up to be a powerful weapon at its best when used at close quarters.

The Morning Star: (Ball & Chain)



The Morning Star is the most powerful weapon which can be collected. It has a long hit range and is a very useful weapon for close combat.

Throughout the levels collectable items will be released by destroying certain aliens and special statues. Each statue takes two hits to destroy with a basic weapon. The initial hit will crack the statue which then crumbles after the second blow, revealing a bonus item.

Armour

When carrying armour hits from enemies are cut down by half. There are two different types of armour, silver and gold, giving Torvak protection from five or ten hits respectively.

Speed up

This makes Torvak's reaction in combat much faster, enabling him to make more hits in a short time.

Extend

This increases Torvak's maximum vitality enabling him to last longer in combat.

Energy Orbs

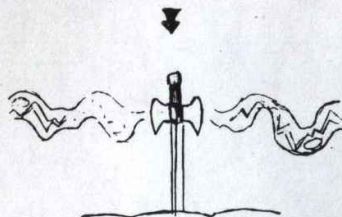
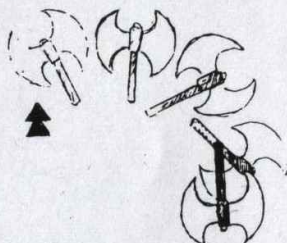
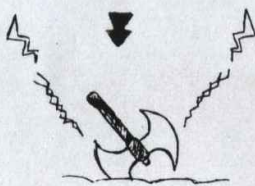
There are two different sizes of orbs which are found within the various levels. These replenish your energy by varying amounts depending on its size.

Treasure

Various treasures are littered around the game. Some are obvious but some are hidden which if found give Torvak bonus points.

Power Up

When collected, these give Torvak more hit power against his adversaries. Stronger enemies can thus be killed with less hits.



Magic

Finding the magic potion allows Torvak to use the magical powers of his current weapon. Care should be taken as each potion collected only allows five or ten spells to be cast, depending on the strength of the potion. Magic spells are cast by holding down the fire button whilst a small "power-up" symbol appears at the top of the screen. A spell is cast when the fire button is released. The spell is cast in the direction the joystick is held, so the spell will either be cast up, down into the ground, or horizontally through a line of enemies. Magic spells can be quite devastating, but are also slow to power-up and quite impractical in close combat situations. Each weapon has a similar effect when using it with a magical spell, apart from when the spell is cast down into the ground, whereby each weapon has its own special power.



End of Level Creatures

At the end of each level, Torvak will have to defeat a guardian creature. Only if he succeeds in doing this may he progress to the next level.

Level 1 – The Stag

Level 2 – Insectoid

Level 3 – Gryphon

Level 4 – Dragon

Level 5 – Serpent in the Skull

End of Game – The Necromancer

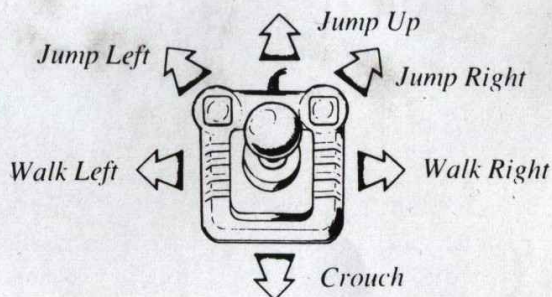
Controls

All movement is controlled by the joystick.

To switch between Music and Sound Effects – press 'M' during the game.

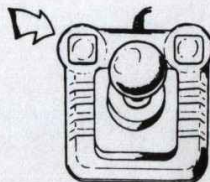
CTRL – Pause Game

ESC – Quit



When Torvak jumps, holding the joystick in the direction that he is jumping lengthens Torvak's jump.

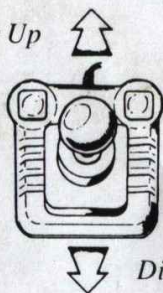
Fire Button Pressed



Makes Torvak wield his current weapon

When Torvak has magical powers, holding down the fire button builds up his magical power. When the fire button is released, if Torvak's magic has been built up fully, the direction of the joystick determines how Torvak's magical weapon is directed.

Direct Magic Up



Direct Magic Down

Otherwise, Torvak's magical weapon is directed according to which way Torvak is facing.

NOTE: For a full description of weapon magic – see the relevant section of the manual.

DIRITTI D'AUTORE

TORVAK THE WARRIOR, il presente manuale, il programma e tutto il materiale ad esso associato sono copyright della CORE DESIGN LIMITED che riserva tutti i diritti su di essi. I documenti, il programma e tutto il materiale ad esso associato non possono essere copiati, duplicati, noleggiati, prestati nonché trasmessi in qualsiasi forma o tradotti o riprodotti con qualsiasi mezzo elettronico o apparecchio di lettura senza previa autorizzazione scritta della CORE DESIGN LIMITED.

Core Design Limited

Tradewinds House, 69/7 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. (0332) 297797
COPYRIGHT © 1990 della CORE DESIGN LIMITED. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

TORVAK THE WARRIOR della Core Design Ltd.

Un gioco per Atari ST/STE e per Commodore Amiga. Design e grafica del gioco di Lee Pullen e Terry Lloyd.

Programmazione ST e Amiga di Andy Green.

Musica di Matt Furniss. © 1990 Core Design Ltd.

Istruzioni di caricamento

Prima di caricare Torvak, accertati che i dischetti siano protetti dalla scrittura.

Spegni il computer e disconnetti tutte le periferiche non necessarie.

Inserisci il Dischetto A e accendi il computer.

Adesso il programma si caricherà automaticamente. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

La Storia di Torvak - The Warrior

Le guerre Tormaniane furono così violente da far passare la voglia a qualsiasi uomo di impugnare di nuovo una spada. Ai confini di Ragnor, la sua terra natale, Torvak stava pensando al giorno della sua partenza, avvenuta cinque anni prima, e a quanto gli mancavano la sua famiglia, i suoi amici e la vita tranquilla del villaggio. Dopo aver camminato poco meno di un'ora, iniziò a pensare di ritornare e fu invaso dal ricordo degli orrori della guerra. Le grida delle aquile sopra di lui lo fecero sobbalzare e sentì che nell'aria c'era qualcosa di strano. Mentre si avvicinava al villaggio sentì che l'aria si faceva sempre più densa del fetore dei cadaveri in putrefazione. Esitò un momento prima di proseguire, poi si fece forza ed uscì dalla foresta; i suoi più terribili timori furono confermati. Sulla terra, un tempo verde e fertile, regnavano le tenebre e tutt'intorno a lui giacevano le rovine di quello che un tempo era stato un florido villaggio. Si diresse verso il luogo dove sorgeva la sua casa; cominciò a correre nella speranza di trovare un segno di vita, ma in fondo sapeva che era molto improbabile. Mentre si stava avvicinando sentì una voce.

"Torvak!.....Torvak!"

Si fermò di scatto e guardò nella direzione in cui era provenuta la voce. Quindi vide la sagoma incurvata di "L'Anziano". Muovendosi con fatica, L'Anziano raccontò a Torvak dell'arrivo del Negromante e delle tenebre che aveva lanciato sulla terra. Guardando negli occhi di L'Anziano, Torvak ebbe chiaro quello che doveva fare. Armato con la scure a due tagli, vesti i panni di Torvak. Partì per la terra di Ragnor con un solo obiettivo: vendicarsi contro il malvagio negromante e riportare la pace nella tua terra natale. Il gioco si svolge in cinque livelli sempre più difficili.

Livello 1 - Il Villaggio

Inizi il viaggio dal tuo villaggio natio, Ragnor. Vai avanti e lascia dietro le spalle i corpi senza vita della tua famiglia e dei tuoi amici anche se questa immagine rimarrà indelebile nella tua mente. Anche se sei vicino a casa questa terra è ancora infestata da una schiera di esseri malvagi; come gli Orchii, gli Uomini di pietra, le Vespe assassine, i Vermi giganti e i Bruchi velenosi. Stai attento, potresti incontrare l'Arciere.

Livello 2 - La palude

Non lontano dalla tua terra natale si trova una zona fredda e misteriosa piena di paludi nelle quali si nascondono molti pericoli che ostacoleranno la tua ricerca. Tra questi troverai il Mostro della palude, gli Zombi, i Piranha salterini, i Dragoni volanti e l'Uomo topo. Dovrai stare molto attento perché nelle paludi si trovano le sabbie mobili e dei vulcani attivi.

Livello 3 - Le Montagne

Dopo la zona delle paludi comincerai ad arrampicarti sulle montagne di Ragnor. Le Aquile, gli Scorpioni, i Folletti Grigi, gli Uomini di pietra e una serie infinita di Trilobiti. Stai attento ad attraversare le cascate, un passo falso e...

Livello 4 - La Giungla

Il penultimo livello della tua avventura ti porta all'interno della giungla. Stai attento a non perderti. Dovrai tracciare una mappa dei tuoi movimenti nel labirinto della vegetazione. Qui potrai incontrare i membri dell'unica "tribù dimenticata", una razza primitiva di amazzoni assetate da sempre di sangue umano! Se sarai ancora tutto di un pezzo, prima di arrivare ai confini della giungla passerai accanto al tempio dimenticato e a questo punto dovrai affrontare solamente l'ultimo livello!

Livello 5 - Il Castello

Questo è l'ultimo livello ed è qui che, da qualche parte entro le mura del castello, si nasconde il malvagio Negromante. Quando sarai all'interno del castello attraverserai una serie di stanze e poi finirai nei sotterranei del castello, il nascondiglio del Negromante. Durante la tua ricerca troverai un sacco di armi che potrai utilizzare per combattere contro le orde degli uomini malvagi del Negromante.

Le armi

Ci sono quattro diversi tipi di armi nel gioco e potrai trovarle nei diversi livelli. Ogni arma all'inizio avrà una potenza bassa, ma nel corso del gioco potrai incrementare la potenza raccogliendo le cariche di energia.

Score a due tagli:



Questa sarà l'unica arma in tuo possesso all'inizio della ricerca. Ha una gittata breve.

Spadone:



Quest'arma possiede una gittata media ed è un'arma molto versatile che a differenza della Squire può essere utilizzata per colpi bassi a spazzare.

Martello da guerra:



Il Martello da guerra è lento da utilizzare ed è a corta gittata. Il suo punto forte è che può essere incrementato per diventare un'arma potente negli scontri ravvicinati.

La Stella della mattina (Mazzafrusto) :



La Stella della mattina è l'arma più potente che può essere raccolta. È a gittata lunga ed è un'arma molto utile negli scontri ravvicinati.

Lungo i livelli verranno rilasciati degli oggetti distruggendo certi alieni e alcune statue speciali. Ogni statua per essere distrutta ha bisogno di un'arma semplice. Il primo colpo scalfirà la statua che crollerà dopo il secondo colpo rivelando un oggetto bonus.

Armatura

Quando indossi un'armatura i colpi dei nemici verranno dimezzati. Ci sono due tipi diversi di armatura, d'argento e d'oro, che proteggeranno Torvak rispettivamente per cinque e dieci colpi.

Accelerare

Questa rende la capacità di reazione di Torvak in combattimento più veloce, permettendogli di eseguire in un breve periodo un maggior numero di colpi.

Estensione

Questa aumenta la vitalità massima di Torvak permettendogli di sostenere un combattimento più a lungo.

Sfere di energia

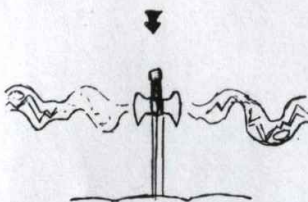
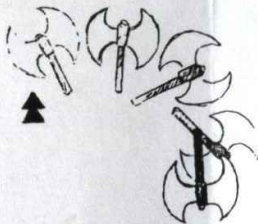
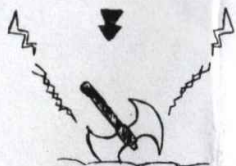
Nei vari livelli troverai due sfere di diverse dimensioni. Queste aumenteranno la tua energia di una quantità che dipenderà dalle dimensioni della sfera.

Tesoro

Sparsi per il gioco troverai molti tesori. Alcuni sono semplici da individuare mentre ce ne sono degli altri che sono nascosti e quando verranno trovati, Torvak guadagnerà dei punti bonus.

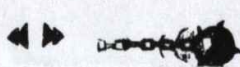
Cariche di energia

Se raccolte, i colpi che Torvak potrà dare ai suoi avversari saranno più potenti. I nemici più forti possono essere uccisi con un numero inferiore di colpi.



Magia

Se troverà la pozione magica Torvak potrà utilizzare i poteri magici della sua arma attuale. Dovrai comunque stare attento perché ogni pozione raccolta ti permetterà di lanciare solamente cinque o dieci incantesimi, a seconda della potenza della pozione. Gli incantesimi magici vengono lanciati tenendo premuto il pulsante del fuoco quando un piccolo simbolo della "carica di energia" apparirà in cima allo schermo. Quando il pulsante verrà rilasciato, l'incantesimo verrà lanciato. L'incantesimo è lanciato nella direzione in cui è premuto il joystick, quindi l'incantesimo potrà essere lanciato in alto, in basso verso terra oppure orizzontalmente attraverso una fila di nemici. Gli incantesimi magici sono abbastanza potenti, ma possono essere potenziati lentamente e non sono molto utili negli scontri ravvicinati. Quando vengono usati in combinazione con un incantesimo, le armi hanno degli effetti simili; ma quando l'incantesimo viene lanciato verso il basso ogni arma avrà il suo particolare potere.



Creature di fine livello

Alla fine di ogni livello, Torvak dovrà sconfiggere un guardiano. Potrà accedere al livello successivo solo dopo averlo eliminato.

Livello 1 - Il Cervo

Livello 4 - Il Dragone

Livello 2 - L'Insettoide

Livello 5 - Il Serpente del teschio

Livello 3 - Il Grifone

Fine del gioco - Il Negromante

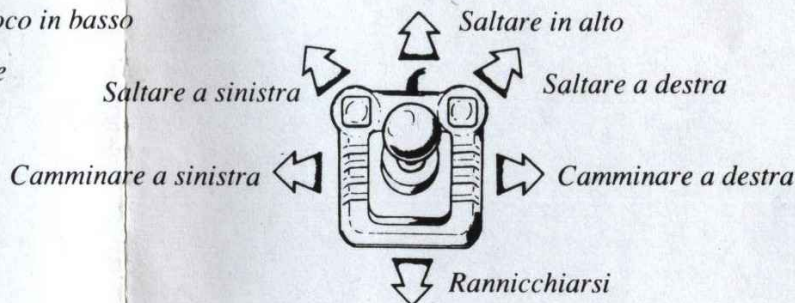
Comandi

Tutti i movimenti vengono eseguiti utilizzando il joystick.

Per passare dalla Musica agli Effetti sonori, nel corso del gioco premi "M".

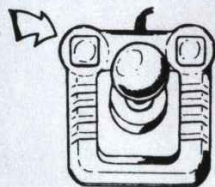
CTRL - Mette il Gioco in basso

ESC - Abbandonare



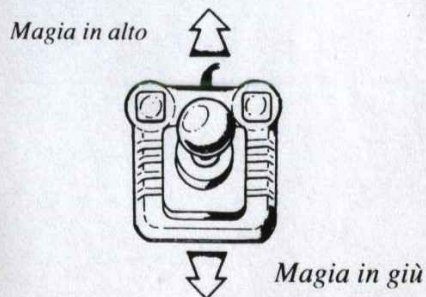
Quando Torvak salta, tieni premuto in joystick nella direzione in cui sta saltando per allungare il salto.

Pulsante del fuoco premuto



Fa utilizzare l'arma attuale a Torvak

Quando Torvak possiede i poteri magici, tieni premuto il pulsante del fuoco per incrementare il suo potere magico. Quando rilascerai il pulsante del fuoco, se i poteri magici di Torvak saranno al massimo, la direzione in cui è premuto il joystick determinerà la direzione in cui è diretta l'arma magica di Torvak.



Altrimenti la direzione dell'arma magica di Torvak sarà quella in cui è rivolto Torvak.

IMPORTANTE: Per una descrizione dettagliata dell'armi magiche, consulta la relativa sezione.

URHEBERRECHTS-HINWEIS

Das Produkt **TORVAK THE WARRIOR**, dieses Handbuch, der Programmcode und alle dazugehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht von **CORE DESIGN LIMITED**, die sich alle Rechte vorbehält. Die Dokumentation, der Programmcode und alle dazugehörigen Materialien dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne schriftliche Genehmigung der **CORE DESIGN LIMITED** kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder in irgendeiner Weise übertragen noch übersetzt oder auf ein elektronische Medium bzw. in maschinenlesbare Form gebracht werden.

Core Design Limited
Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. (0332) 297797
COPYRIGHT © 1990 CORE DESIGN LIMITED. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

TORVAK THE WARRIOR Von Core Design Ltd
Ein Spiel für den Atari ST/STE und Commodore Amiga. Spielgestaltung und Grafik von Lee Pullen und Terry Lloyd. ST und Amiga Programmierung von Andy Green.
Musik von Matt Furniss. © 1990 Core Design Ltd

Die Ladeanweisung

Überprüfe, daß Deine Disketten schreibgeschützt sind, bevor Du das Spiel lädst.

Schalte den Computer aus, und trenne alle unnötigen Geräte und Erweiterungen von Deinem Rechner.

Lege die Diskette A in das Boot-Laufwerk ein und schalte den Rechner wieder an.

Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Befolge alle Bildschirm-Anweisungen.

Torvak – The Warrior – Die Geschichte

Nach den Tormanischen Kriegen gab es keinen Mann mehr, der noch ein Schwert führen wollte. Auf der Grenze seiner Heimat Ragnor dachte Torvak an seine Abreise vor fünf Jahren zurück. Wie sehr hat er seine Familie, seiner Freunde, das ruhige Landleben vermißt. Weniger als eine Stunde Marsches auf seinem Heimweg vor sich, stiegen die Bilder des Horrors erneut in ihm herauf. Der Schrei eines Alders über ihm ließ ihn unruhig werden. Irgendetwas stimmte nicht. Der süßliche Gestank verrottender Leichen hing schwer in der Luft und begrüßte ihn an der Grenze seines Hofes. Er zwang sich durch eine Lichtung des Waldes und fand seine schlimmsten Befürchtungen bestätigt. Dunkelheit lag über dem einst grünen und fruchtbaren Land. Von der lebensfrohen Ortschaft waren nur noch Ruinen geblieben. Eilig hastete er zu seinem Haus, in der Hoffnung, ein Zeichen von Leben zu finden, doch mit der Gewißheit der Erfolglosigkeit im Herzen. Als er näher kam, hörte er eine Stimme.

“Torvak!.....Torvak!”

Stehenden Fußes drehte er sich in die Richtung, aus der der Ruf kam. Dort sah er die verdrehte Figur des “Elder”. Von Pein geschüttelt erzählte der Elder von der Ankunft der Horden des Necromancers, und dem dunklen Schatten, den er über das Land gelegt hat. Die Augen von Elder sagten Torvak, daß er gehen mußte. Mit einer zweischneidigen Streitaxt bewaffnet, spielst Du die Rolle von Torvak. Reise durch das Land Ragnor, mit nur einem Ziel vor Augen, den üblen Einfluß des Necromancers zu bezwingen und Friede und Freiheit in deine Heimat zurückkehren zu lassen. Das Spiel besteht aus fünf scrollenden Level steigenden Schwierigkeitsgrades.

Level 1 – Das Dorf

Du beginnst Deine Reise im Dorf Ragnor. Das Bild der Leichen Deiner Familie und Deiner Freunde wird dich für immer verfolgen. Bereits hier, so dicht bei Deinem Heim, ist das Land bereits mit widerlichen Kreaturen verseucht; Orks, Felsenmänner, Killerwespen, gigantische Maden und giftige Raupen greifen Dich an. Sei auf der Hut vor dem Bogenschützen!

Level 2 – Der Sumpf

Kurz hinter Deiner Heimat beginnen die Sumpfländer, gefüllt mit immer neuen Gefahren, die Dich auf Deinem Weg aufhalten sollen. Sumpfmonster, Zombies, springende Piranhas, Drachenfledermäuse und Rattenmänner stellen sich Dir in den Weg. Achte auf die allgegenwärtigen, unergründlichen Schlammlöcher und die stetig aktiven Vulkane.

Level 3 – Die Berge

Hinter den Sümpfen beginnt der schwierige und lange Aufstieg in die Berge von Ragnor. Alder, Skorpione, graue Goblins, Felsenmänner und Massen von Trilobiten warten bereits, Dir Dein Blut zu nehmen. Ein falscher Schritt unter den Wasserfällen, und Dein Leben ist verwirkt....

Level 4 – Der Dschungel

Die vorletzte Stufe Deines Abenteuers führt Dich in die Tiefen des Dschungels. Verlaufe Dich nicht..... Lege Dir besser eine Karte Deines Weges durch das Unterholz dieses riesigen Irrgartens an. Du wirst auf Mitglieder des "velorenen Stammes" treffen, einer uralten Rasse weiblicher Krieger, mit unstillbarem Durst nach menschlichem Blut! Wenn Du immer noch am Leben bist, wirst Du durch den verlorenen Tempel kommen, bevor Du die Grenze des Dschungels erreichst. Jetzt steht Dir die letzte Prüfung bevor....

Level 5 – Die Schloß

Dies ist das letzte Level des Abenteuers, das Dich in die Reichweite des üblen Necromancers bringt, der sich irgendwo hinter den Mauern des Schlosses aufhält. Im Schloß wirst Du durch eine Reihe verschiedener Räume und, mit ein wenig Pech, in seine Gewölbe, dem Lager des Necromancers, kommen. Auf Deinem Weg zum Endkampf findest Du verschiedene Waffen, die Du gegen die Horden des Necromancers einsetzen kannst.

Die Waffen

Du findest auf Deinem Weg vier verschiedene Waffen. Jede Waffe hat zu Anfang nur wenig Treffkraft, die Du jedoch mit Ergänzungs-Paketen erweitern kannst.

Die Zweischneidige Streitaxt:



Mit dieser Waffe beginnst Du Deine Suche. Sie hat nur eine kurze Reichweite.

Das Breitschwert:



Dieses Schwert ist eine ausgezeichnete Allzweckwaffe mit einer mittleren Reichweite, die auch – anders als die Streitaxt – in niedrigen Streichen geführt werden kann.

Der Kriegshammer:



Der Kriegshammer ist schwer zu führen und hat nur eine kurze Reichweite. Sein Vorteil ist die Möglichkeit, ihn zu einer mächtigen Waffe ausbauen zu können, wenn er in engen Räumen eingesetzt wird.

Der Morgenstern:



Dies ist die mächtigste Waffe, die Du finden kannst. Sie hat eine große Reichweite und ist excellent für den Nahkampf geeignet.

Weiter Gegenstände, die Du auf Deiner Reise aufnehmen kannst, findest Du, wenn Du bestimmte Gegner und Statuen vernichtest. Jede Statue kann mit zwei Schlägen zerstört werden. Der erste Schlag bricht sie auf, der zweite läßt sie zu Staub zerfallen. Ein Gegenstand wird frei.

Rüstung

Mit einer Rüstung haben die Treffer eines Gegners nur noch die halbe Wirkung. Du kannst zwei verschiedene Rüstungen finden, eine silberne und eine goldene. Die erste gibt Schutz vor fünf Treffern, die zweite vor zehn Treffern.

Beschleunigung

Mit diesem Fund werden Torvaks Reaktionen im Kampf erheblich schneller, so daß er mehr Treffer in kürzerer Zeit landen kann.

Verstärkung

Torvaks Vitalität und Kraft werden vergrößert, seine Ausdauer im Kampf nimmt zu.

Energie-Kugeln

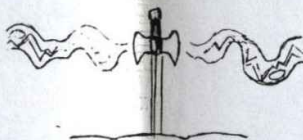
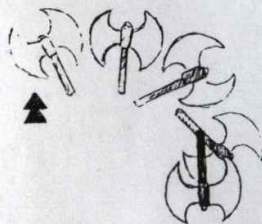
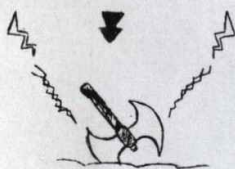
In den verschiedenen Leveln kannst Du zwei verschiedene Typen von Energie-Kugeln finden. Abhängig von ihrer Größe füllen Sie Deine Energie wieder auf.

Schätze

Vielfältige Schätze sind über die Level verstreut. Einige liegen offen, andere sind versteckt. Sie geben Torvak Bonus-Punkte, wenn er sie findet.

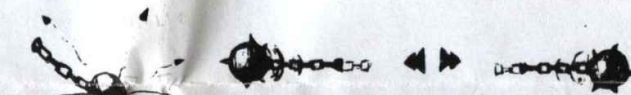
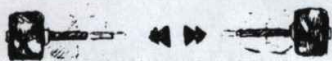
Kraft-Verstärker

Finde sie, um Torvak mehr Treffkraft gegen seine Gegner zu geben. Stärkere Feinde können dann mit weniger Schlägen vernichtet werden.



Magie

Mit den magischen Tränken kann Torvak die geheimnisvollen Kräfte seiner Waffe einsetzen. Setze sie mit Bedacht ein, da jeder Trank nur die Kraft für fünf oder zehn Sprüche gibt, abhängig von seiner Macht. Ein magischer Spruch wird aufgerufen, wenn Du den Feuerknopf neiderdrückst, solange das kleine Kraft-Zeichen oben im Bild eingeblendet ist. Der Spruch wird geworfen, wenn Du den Knopf wieder losläßt. Er wirkt in die Richtung, in die der Joystick gedrückt wird, also nach oben, nach unten in den Boden oder horizontal in die Reihen der Feinde. Magische Sprüche können große Macht haben, sind aber schwierig einzusetzen und für den Nahkampf ungeeignet. Jede Waffe hat einen eigenen Effekt und seine eigene Kraft in Verbindung mit einem magischen Spruch. Näheres dazu im Diagramm der magischen Kräfte.



Die Wächter der Level

Am Ende eines jeden Levels trifft Torvak auf einen Wächter, den er besiegen muß, bevor er in das nächste Level kommt.

Level 1 – Der Hirsch
Level 4 – Der Drache

Level 2 – Der Insektoid
Level 5 – Die Schlange des Schädels

Level 3 – Der Greif
Ende des Spieles – Der Necromancer

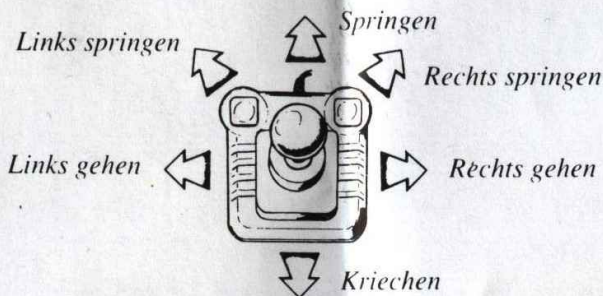
Die Kontrollen

Alle Bewegungen werden mit dem Joystick kontrolliert.

Mit der Taste 'M' läßt sich im Spiel zwischen Musik-und Geräuscheffekten umschalten.

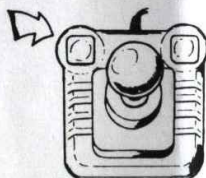
CTRL – Pause

ESC – Spiel beenden



Springt Torvak, läßt sich der Spring verlängern, wenn der Joystick in die entsprechende Richtung gedrückt wird.

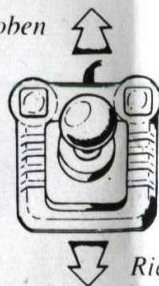
Feuerknopf halten



Läßt Torvak seine
Waffe benutzen

Verfügt Torvak über magische Kräfte, bauen sich diese bei gehaltenem Feuerknopf auf. Wird der Feuerknopf bei maximaler Magi losgelassen, bestimmt die Stellung des Joystocks, wohin die Waffe gerichtet ist.

Richtet Magie nach oben



Richtet Magie nach unten

Anderenfalls orientiert sich die magische Waffe an Torvaks Blickrichtung.

HINWEIS: Eine komplette Beschreibung der Magie findet sich im dazugehörigen Kapitel des Handbuchs.