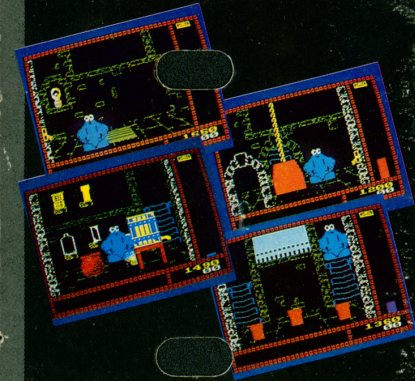


# THE TRAP DOOR



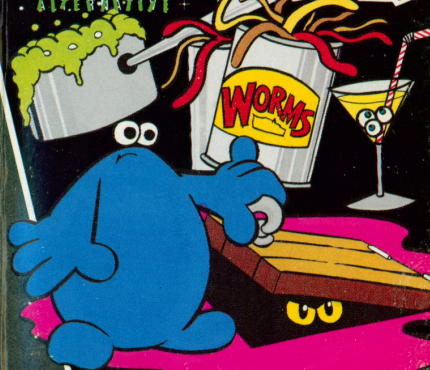
ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED  
UNITS 3-6 BAILEYGATE  
INDUSTRIAL ESTATE  
PONTEFRACT  
WEST YORKSHIRE WF8 2LN  
TELEX 557994 RR DIST G  
FAX 0977 790243  
TELEPHONE 0977 797777

THE TRAP DOOR



ALTERNATIVE SOFTWARE

# THE TRAP DOOR



# THE TRAP DOOR

A program by Don Priestley.

## Loading Instructions

Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

## Playing the Game

Somewhere in the dark and nasty regions where nobody goes, stands an old and spooky castle—home of the Bad Tempered Thing. In the dark lower regions of the castle, Berk grudgingly slaves away carrying out the orders of the Thing. To win his ultimate reward—a safe full of loot—Berk has to complete up to five bizarre tasks (four in Learner mode) quickly and accurately before the Thing's anger boils over. Each task is completed when Berk sends his offering Upstairs on the dumb waiter and the Thing accepts it.

## Learner Berk

Before the game starts you can choose to be a Learner Berk or a Super Berk. When you first play it's a good idea to try the humble Learner mode. It's easier, even if you don't score so highly or earn Berk's pay!

## The Trap Door

Under the trap door lurk 'orrible monstrosities all eager to escape as soon as the trap is opened. Most have a useful role in completing Berk's tasks. The problem is knowing which monster is needed for which task. If the wrong one gets out, it can be a real time-waster and a danger to life and limb! Get rid of wrong 'uns (somehow!) as quickly as possible.

## Spooks

If the trap door is left open, spooks fly out. Like almost everything in Berk's world, they're hungry and the only way Berk can get rid of them is by feeding them. They'll eat anything—worms, eggs, eye-juice, eyes, even Boni the skull! If Berk hasn't good food to hand, the spooks will send him reeling. In Learner Berk mode, the spooks have been given a holiday and won't trouble you.

## Boni and Drutt

Boni's pretty bright as skulls go. Each time Berk picks him up he utters a few words, sometimes useful advice on how to complete a task. Drutt the spider spends his time hopping about getting in Berk's way and eating worms. It's hard to get rid of him!

## The tasks

They can all be done! Wait for the Thing to announce what it wants then get cracking. All the props for the tasks can be found in the lower regions. But you'll need some ingenuity to figure out how to use the various objects (and their contents). Each task needs for completion a particular Trap Door Monster. The Anger-Meter at the bottom of the screen warns you that time is running out. When the Thing gets really mad, it yells at Berk that time's up. If Berk hasn't finished, the task in hand is cancelled and a new one is set.

## Containers

Berk can shove some objects and a shoved object can shove other objects. Berk can put things into containers, carry them around and tip out the contents. Some are vital to particular tasks!

## Score

Your score reduces as time ticks by and increases with bonuses for the successes you achieve.

## Super Berk

Your real objective is to become a Super Berk! If Berk completes all the tasks he'll be awarded his wages. But Thing sends them down in a tough-looking safe. To get his loot and become a true Super Berk, the safe has to be opened. There's an exact procedure that guarantees success. Finding it is the final challenge.

## Controls

Keys are user-definable and there's a joystick option. You can move Berk "forward", "back", "left" and "right" so the playing area has a real multi-dimensional feel to it. When Berk's hands are empty he'll pick up objects if you home him in on them accurately. To get him to shove things, line him up to the left or right and slightly behind them. Use the "drop" key to get Berk to put things down behind him and the "tip" key to spill the contents of containers in front of him. Activate levers by lining Berk up alongside them so he can reach them with one of his hands.

## Strategy

Once you've figured out how to carry out the tasks you can start using strategy to maximise your score. For example, if you complete a task early, you can make preparations for any of the other tasks. Objects already in the best locations can save time later and win you extra points.

Trap Door music © MCPs Ltd. 1986

This program is based on the TV series The Trap Door devised and created by Charlie Mills and Terry Brain. Trap Door characters © CMTB Animation/Queensgate Productions Ltd., 1986.

© Alternative Software Limited 1987

**PROGRAMMERS**—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

**Die Falltür**  
(Programm von Don Priestley)

**LADEANWEISUNGEN:**  
SHIFT & RUN/STOP gleichzeitig drücken.

**Das Spiel**  
Weitab in den dunklen Regionen alles Ekelhaften und Scheußlichen, wo nie ein Mensch gewesen ist, steht ein gruseliges, altes Schloß - hier haust Greuelzorn. In den dunklen Tiefen des Schlosses plagt sich Kamuffel damit, die Befehle Greuelzorns auszuführen. Um schließlich seine Belohnung - ein Safe voller Beute - zu bekommen, muß Kamuffel bis zu fünf eigentümliche Aufgaben (vier - während seiner Lehrzeit) schnell und exakt ausführen, bevor Greuelzorn die Beherrschung verliert. Eine Aufgabe gilt als erfüllt, wenn Kamuffel das Ergebnis seiner Mühe auf einem stummen Diener nach oben schickt und Greuelzorn es akzeptiert.

**Lehrling Kamuffel**  
Vor Beginn des Spiels können Sie wählen, ob Sie Lehrling Kamuffel oder Super Kamuffel sein wollen. Wenn Sie zum ersten Male spielen, empfiehlt es sich, bescheiden als Lehrling anzufangen. Es ist einfacher, wenn Sie auch nicht so viele Punkte und so viel Bezahlung wie Kamuffel bekommen!

**Die Falltür**  
Unter der Falltür sind grauenvolle Monster, die alle darauf lauern, zu entkommen, sobald die Tür geöffnet wird. Die meisten von ihnen spielen bei der Verrichtung von Kamuffels Aufgaben eine nützliche Rolle. Das Problem ist jedoch, zu wissen, welches Monster für welche Aufgabe gebraucht wird. Wenn das falsche entkommt, kann das viel Zeitverschwendung mit sich bringen und Leben und Gesundheit gefährden! Die falschen Monster müssen Sie (auf irgendeine Weise) so schnell wie möglich loswerden.

**Gespenster**  
Wenn die Falltür offen gelassen wird, fliegen Gespenster heraus. Wie fast alles in Kamuffels Welt sind sie gefräßig, und Kamuffel kann sie nur loswerden, indem er sie füttert. Sie fressen alles - Würmer, Eier, Augensaft, Augen, sogar Boni, den Totenkopf! Wenn Kamuffel kein Futter für sie hat, machen die Geister ihm das Leben schwer. Falls Sie sich entschlossen haben, Lehrling Kamuffel zu sein, werden sich die Geister nicht sehen lassen, da man sie in den Urlaub geschickt hat.

**Boni und Drutt**  
Für einen Totenkopf ist Boni recht klug. Jedesmal, wenn Kamuffel ihn aufhebt, sagt er ein paar Worte, die manchmal nützlichen Rat zur Erfüllung einer Aufgabe enthalten. Drutt, die Spinne, verbringt die Zeit damit, umherzuklettern, Würmer zu fressen und Kamuffel im Wege zu sein. Drutt ist schwer loszuwerden!

**Die Aufgaben**  
Sie sind alle erfüllbar! Warten Sie, bis Greuelzorn seinen Wunsch ankündigt und machen Sie sich an die Arbeit! Alles, was Sie zur Erfüllung der Aufgaben an Hilfsmitteln brauchen, finden Sie in den Tiefen des Schlosses. Wie aber die verschiedenen Gegenstände (und ihre Inhalte) zu verwenden sind, ist schon eine schwierigere Sache. Zur Ausführung jeder Aufgabe benötigt man ein spezielles Falltür-Monster. Der Zorn-Messer unten auf dem Bildschirm erinnert Sie daran, daß Ihre Zeit begrenzt ist. Wenn Greuelzorn die Geduld reißt, schreit er Kamuffel an und sagt, daß die Zeit abgelaufen ist. Wenn Kamuffel nicht fertig ist, wird die Aufgabe gelöscht und eine neue gestellt.

**Behälter**  
Kamuffel kann einige Gegenstände verschieben, und ein verschobener Gegenstand kann wiederum andere Gegenstände verschieben. Kamuffel kann Gegenstände in Behälter stecken, diese umhertragen und den Inhalt ausschütten. Einige sind zur Ausführung bestimmter Aufgaben unbedingt erforderlich.

**Punkte**  
Die zur Ausführung der Aufgaben benötigte Zeit kostet Punkte, und erzielte Erfolge bringen Punkte ein.

**Super Kamuffel**  
Ihr eigentliches Ziel ist es, ein Super Kamuffel zu werden! Wenn Kamuffel alle Aufgaben erfüllt, bekommt er seinen Lohn. Doch Greuelzorn schickt diesen in einem sehr stark aussehenden Safe in die Tiefe. Um die Beute zu bekommen und ein wahrer Super Kamuffel zu werden, muß Kamuffel das Safe öffnen. Hierzu gibt es eine ganz bestimmte Methode. Sie zu finden, ist die letzte Aufgabe.

**Steuerung**  
Die Tasten sind durch den Spieler selbst belegbar, und man kann auch mit Joystick spielen. Sie können Kamuffel vor ("forward"), zurück ("back"), nach links ("left") und nach rechts ("right") bewegen, so daß die Spielfläche ein räumliches Gefühl vermittelt. Während Kamuffel nichts in den Händen hält, nimmt er Gegenstände auf, wenn Sie ihn exakt an sie heranführen. Um ihn zum Schieben von Gegenständen zu bringen, müssen Sie ihn ein wenig hinter dem Gegenstand links oder rechts positionieren. Mit der "Drop"-Taste bewirken Sie, daß Kamuffel Gegenstände hinter sich absetzt, und mit der "Tip"-Taste, daß er den Inhalt von Behältern vor sich ausschüttet. Zur Betätigung von Hebeln müssen Sie Kamuffel so daneben stellen, daß er sie mit der Hand erreichen kann.

**Strategie**  
Wenn Sie herausgefunden haben, wie die Aufgaben erfüllt werden, können Sie beginnen, Strategien zur Erhöhung Ihrer Punktezahl anzuwenden. Wenn Sie z.B. eine Aufgabe vor Ablauf der Zeit erledigen, können Sie eine beliebige andere Aufgabe vorbereiten. Gegenstände, die sich bereits in günstigen Positionen befinden, können später zu Zeitersparnis und Punktegewinn führen.

Dieses Programm beruht auf der von Charlie Mills und Terry Brain gestalteten und geschaffenen Fernsehserie "The Trap Door".

**LA BOTOLA**

**Istruzioni di Caricamento**  
Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP

**IL GIOCO**  
In quelle terre ostili e buie, dove non si azzarda mai nessuno, sorge un sinistro e malandato castello—dimora della frascibile Cosa. Nell'oscurità dei sotterranei del castello, lo Stolto lavora di malavoglia ad eseguire gli ordini della Cosa. Per guadagnarsi il suo premio ultimo—un forziere pieno di bottino—lo Stolto deve portare a termine, alla svelta e con precisione, cinque compiti alquanto strani (di cui quattro in condizione di Principiante), prima che esploda la collera della Cosa. Ciascun compito si completa quando lo Stolto manda su col montacarichi le offerte e quando la Cosa le accetta.

**LO STOLTO PRINCIPIANTE**  
Prima di iniziare il gioco, puoi scegliere di essere lo Stolto Principiante o un Super Stolto. Se è la prima volta che giochi, è senzaltro meglio provare prima con l'umile Principiante. È più facile, anche se non porta molti punti o non ti dà la paga!

**LA BOTOLA**  
Sotto la botola, si celano orribili mostri, impazienti di venir fuori appena la botola si apre. Molti di questi sono utili allo Stolto per completare i suoi compiti. Il problema è di sapere quale dei mostri occorre per un dato compito. Se esce quello sbagliato, non solo perdi del tempo, ma corri seri pericoli per la tua incolumità! In questo caso, devi sbarazzartene in fretta (in qualche modo).

**GLI SPETTRI**  
Se lasci aperta la botola, gli spettri escono fuori. Come quasi tutto, nel mondo dello Stolto, essi sono affamati, e l'unico modo di liberarsene è di dargli da mangiare. Gli spettri mangiano di tutto—vermi, uova, occhi, lacrime, perfino Boni, il teschio! Se lo Stolto non ha cibo a portata di mano, gli spettri lo fanno ballare. Nella condizione Principiante comunque, gli spettri non ci sono, per cui niente problemi.

**BONI E DRUTT**  
Per essere un teschio, Boni è piuttosto intelligente. Ogni volta che lo Stolto lo prende in mano, egli parla dando, ogni tanto, consigli utili per portare a termine un dato compito. Il ragno Drutt, invece, passa il suo tempo saltellando in giro intralciando lo Stolto e mangiando vermi. Liberarsene è una fatica!

**I COMPITI**  
Sono tutti completabili! Prima aspetta che la Cosa ti dica quello che vuole, e poi via, datti da fare. Tutti i materiali che ti servono per il compito, si trovano nei sotterranei. Ma per usare i vari oggetti (e il loro contenuto) ti ci vorrà un pò di fantasia. Per completare ciascun compito, occorre un certo Mostro della Botola. Il misuratore di Collera, in basso sullo schermo, ti avverte del tempo che ti rimane. Quando la Cosa si incavola sul serio, urla allo Stolto che il tempo è scaduto. Se lo Stolto non è riuscito a finire, il compito viene cancellato e ne viene dato un altro.

**CONTENITORI**  
Lo Stolto può spingere alcuni oggetti, e questi a loro volta possono spingere altri oggetti. Inoltre, egli può mettere delle cose in contenitori, portarli in giro e poi vuotarli. Alcuni di questi sono essenziali per certi tipi di compiti!

**PUNTEGGIO**  
Il punteggio è a scalare, col passare del tempo, mentre aumenta con i premi che riesci ad ottenere.

**SUPER STOLTO**  
Il tuo vero obiettivo è di diventare un Super Stolto! Se riesci a completare tutti i compiti, sarai pagato. Purtroppo, la Cosa ti manda la paga chiusa in una cassaforte che sembra impenetrabile. Per impossessarti del contenuto e diventare un vero Super Stolto, dovrai riuscire ad aprire la cassaforte. Per farlo, occorre seguire una esatta procedura, e trovarla, è la sfida suprema!

**CONTROLLI**  
I tasti sono definibili dall'utente e, inoltre, vi è un'opzione joystick. Puoi far muovere lo Stolto "avanti" (forward) e "indietro" (back), a "sinistra" (left) e a "destra" (right), così che l'area di gioco dia una sensazione realmente pluridimensionale. Quando lo Stolto ha le mani libere, egli è in grado di raccogliere oggetti, se lo dirigi accuratamente su questi. Per fargli rovesciare delle cose, allineale alla sua destra o sinistra o leggermente di dietro. Per fargli poggiare in terra qualcosa dietro a lui, usa il comando "drop" (lascia), e per fargli rovesciare un contenitore davanti, usa il comando "tip" (rovescia). Le leve si attivano quando lo Stolto vi è allineato, in modo che possa arrivarci con le mani.

**STRATEGIA**  
Un volta capito come portare a termine i vari compiti, puoi usare la strategia per massimizzare il punteggio. Per esempio, se finisci prima, puoi prepararti per il prossimo compito. Oggetti posti nella ubicazione più favorevole, ti fanno risparmiare del tempo in seguito, oltre che procurarti punti extra.

