

FLYKTTEN



ETT SVENSKT ÄVENTYR TILL COMMODORE 64/128 + DISKDRIVE

VÄLKOMMEN TILL FLYKTEN!

Det här är det svenska svaret på de stora, engelskspråkiga textäventyren.

Vi hoppas att det skall leva upp till era förväntningar, och ge er veckor av stimulerande problemlösande.

(C) FLYKTEN 1987

Johan Berntsson
Fredrik Ramsberg

I N N E H Ä L L

Vem är du?	sida 4
Att spela äventyrsspel	sida 5
Att spela FLYKTEN	sida 8
Spara/ladda spel	sida 10
Att starta FLYKTEN	sida 11

Vem är du?

Du föddes den 18/6 1874 i den lilla staden Pau i södra Frankrike. Du döptes till Daniel F. Dupond. Efter en sträng uppfostran och misslyckade studier, rymde du vid 15 års ålder hemifrån. Du tjuvåkade med tåg, liftade med vagnar och gick till fots till världsmetropolen Paris. Där fick du varken arbete eller bostad, och för att få mat tvingades du till att snatta. Allteftersom tiden gick blev dina stöldar allt djärvare och vid 22 års ålder började du spränga kassaskåp, med skiftande framgång.

En dag fick du genom dina kontakter nys om en rik affärsman, som förvarade värdehandlingar i ett enkelt kassaskåp i sin bostad. När du kom dit var det tänt i ett fönster, så du beslutade dig för att avvakta ett tag. Efter bara några minuter släcktes ljuset och en man kom ut, som du förutsatte var husets ägare.

Efter att ha väntat ytterligare fem minuter, smög du dig fram till huset och tog dig in genom att slå in en fönster-ruta. Du trevade dig igenom ett bäcksvart rum, och hittade kassaskåpet på angiven plats. Medan du höll på med att aptera sprängladdningen slogs ytterdörren plötsligt upp och in rusade fyra beväpnade poliser. I skenet av polisernas lykta såg du till din stora förvåning en död man ligga på golvet i en blodpöl endast tre meter ifrån dig.

Rättegången blev kort. Du kunde lätt bindas vid mordet, och dömdes därför till livstids fängelse, att avtjänas på fångkolonin i Franska Guyana.

Äventyret kan ta sin början...

Att spela äventyrsspel

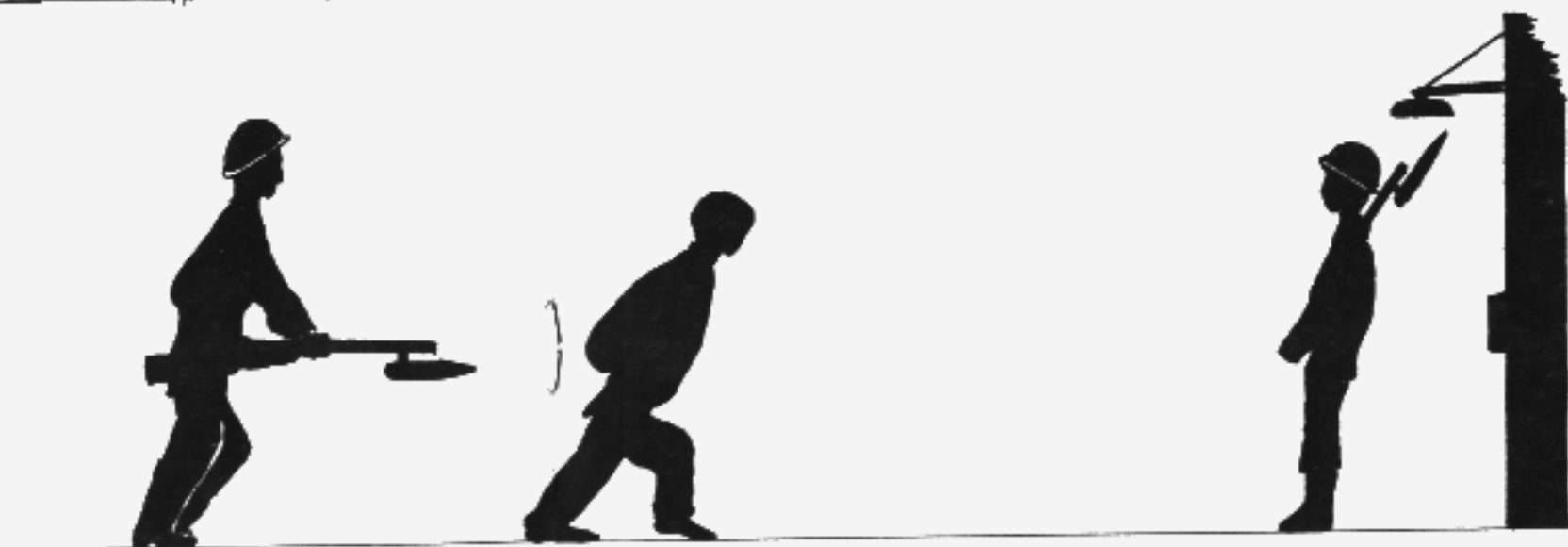
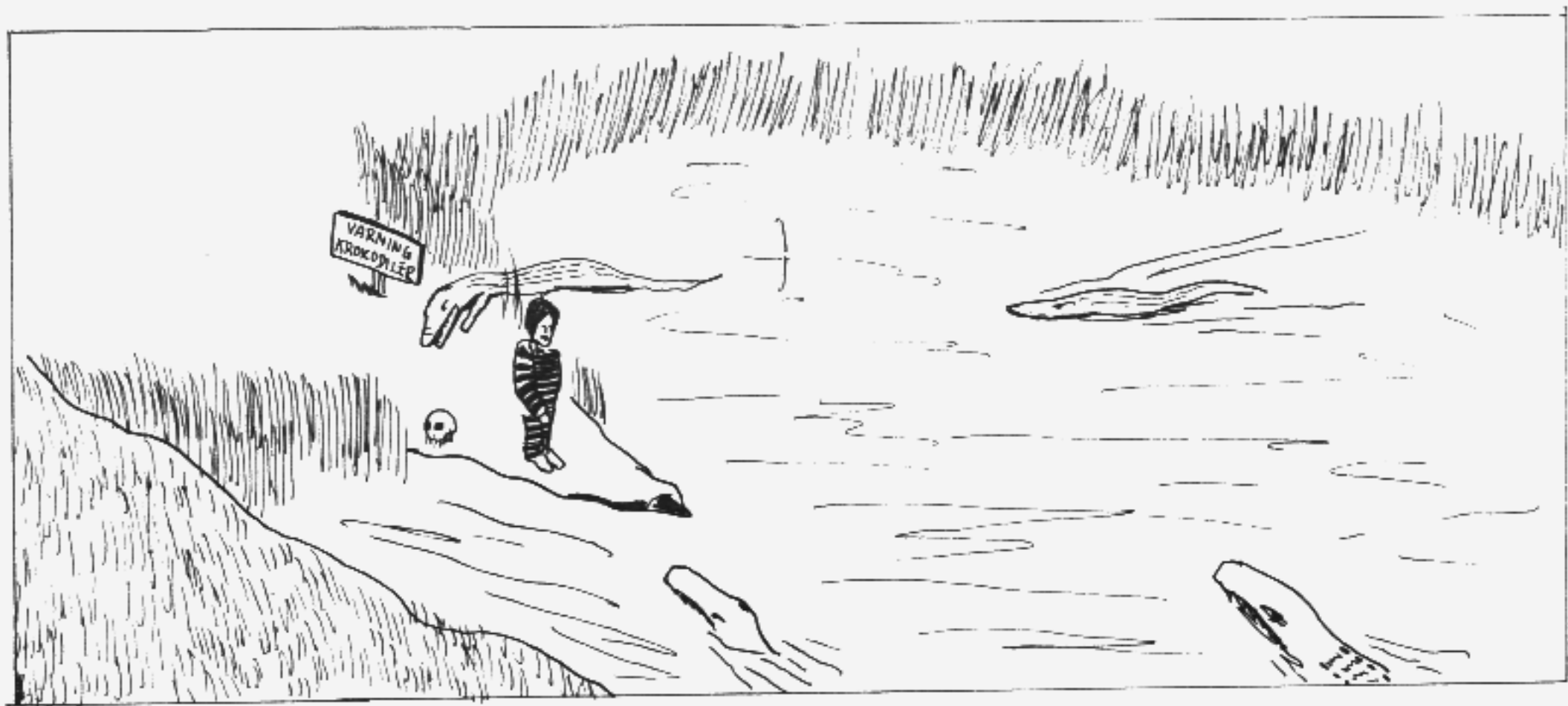
I ett äventyrsspel spelar DU huvudrollen. Genom att ge instruktioner kan du förflytta dig och göra saker och ting.

Förutom dig finns det andra personer i spelet, som lever sina egna liv.

Instruktioner ska du ge när datorn visar en markör. Slå in vad du vill göra på vanlig svenska, och tryck RETURN. Spelet svarar då vad som händer. Om texten är för lång för att rymmas på en skärm visas ordet "MER" i nedre vänstra hörnet. Spelet väntar då tills du trycker på RETURN, och fortsätter sedan utskriften. Kom ihåg att vad du gör i högsta grad påverkar utgången av spelet!

Råd från experter:

- * Rita alltid karta! Utan den går du snart vilse eller missar viktiga utgångar.
- * Undersök allt du hittar! Saker är inte alltid vad de ser ut som.
- * Var inte rädd för att göra saker som verkar galet! Ibland får du värdefulla ledtrådar.



A t t s p e l a F L Y K T E N

Spelets mål är att fly från dessa hemska trakter, till säkerheten och friheten utanför Sydamerika.

Här följer några kommandon som kan vara bra att ha:

N, Norr	Ge
S, Söder	Säg
Ö, Öster	Undersök
V, Väster	Se
Ta	Gräv
Släpp	Hoppa
Gå	Klättra

Observera att detta bara är en bråkdel av spelets vokabulär.

När markören visas ska du skriva in dina kommandon. Om du trycker på en tangent som spelet inte accepterar, hör du en dov summerton. Skriver du något fel, så kan du sudda med delete-tangenten. Om du vill skriva flera meningar vid samma tillfälle, ska satserna separeras med en punkt.

Exempel på kommandogivning:

> Tag upp darttavlan.

> Ta allt utom skeden och skalpellen.

> släpp skeden, skalpellen samt darttavlan.

> Ö. rusa norrut. klättra sedan upp i trädet.

> säg till Dennis, ge mig din skål.

> Loui, jogga N.

Specialord:

Färgsätt: Ger dig själv möjlighet att välja dina favoritfärger på skärmen. välj färg genom att trycka CTRL eller CBM tangenten och en siffra mellan 1 och 8. RETURN gör att den gamla färgen bibehålls. Ditt färgval sparas på disketten, och gäller tills nästa gång du färgsätter.

Ven: Skriver ut namnen på de personer som befinner sig på samma plats som du själv.

Utgångar: Skriver ut vilka utgångar det finns från platsen.

Specialtangenter:

↑ Ger en förteckning över vad du bär. (Motsvara verbet "utrustning".)

\$ Ger en förteckning över dina sparade spel.

RETURN (Utan att ha skrivit något) Repeterar det senast angivna kommandot.

Shift+ RETURN (Utan att ha skrivit något) Skriver ut det senast angivna kommandot. Lämpligt för justeringar och tillägg.

! Väljer mellan normal och förkortad platsbeskrivning.

← Väljer mellan engelskt och försvenskat tangentbord. I den engelska varianten ligger ääö på följande sätt:
"@"="ä"
";"="ä"
":"="ö"

SHIFT + respektive tangent ger stora bokstäver.

De flesta orden kan förkortas till de tre första bokstäverna.

Att ladda / spara spelpositioner

Spara:

- 1: Skriv "spara" som kommando.
- 2: Ange enhetsnummer på förfrågan. (9 endast om du har två diskdrives) Sätt i disketten för sparade spel då uppmaning ges.
- 3: (Se till att du har plats på spardisketten innan du startar FLYKTEN. Varje sparning tar upp 23 block.)
- 4: Nu kommer en lista över dina tidigare sparade spel upp. Tryck en tangent mellan A och J för att välja sparningsnummer. Om du trycker RETURN här, återvänder du till spelet utan att sparningen utförs.
- 5: Skriv sedan in en kommentar på högst fjorton bokstäver. (RETURN gör samma kommentar som sparningspositionen redan har.) Spelet kommer nu att sparas.
- 6: Datorn begär sedan att speldisken ska sättas i igen. Gör det, och tryck sedan RETURN.

Ladda:

Skriv "ladda" som kommando.
Följ sedan punkt två i sparningsinstruktionerna.
Följ sedan punkt fyra.
Spelet laddas in (om det finns).
Utför till sist punkt sex.

Att starta FLYKTEN

Detta krävs:

- 1 styck C-64 eller kompatibel dator.
- 1 styck C-1541 eller kompatibel diskdrive.

Detta är bra att ha:

- 1 styck formatterad diskett att spara spel på.
(1 styck extra diskdrive för att slippa diskettbyte)

Att ladda in FLYKTEN:

Se till att alla enheter är påslagna, och att eventuella cartridges är borttagna.

Sätt in FLYKTEN-disketten i diskdriven.

Skriv: LOAD "FLYKTEN",8,1 (RETURN)

Efter ett tag syns en meny.

*Om du inte har något sparat spel, välj alternativ 1.

*Om du har ett sparat spel, och vill använda det, välj alternativ 2.

Sedan laddas spelet in.

Om du inte klarar spelet:

Skicka 25:- till personkonto nr [REDACTED]. Skriv tydligt namn och adress och märk inbetalningskortet "FLYKTEN-hjälp", så kommer hjälpen som ett brev på posten.

Vid fel:

Om du hittar ett programmeringsfel, vore vi mycket tacksamma om du skriver en rad till adressen längst ner. Detsamma gäller om din diskett var skadad vid framkomsten.

Milbus produktion

[REDACTED] VÄSTERVIK

>Anfall det kusliga, genomskinliga spöket med mitt grymma rep.

Din framfart får bokstavligt talat spöket att blekna. Ja, hans gestalt tonar bort och försvinner helt. Medan du häpen betraktar den tomma plats där han stod för några sekunder sedan hör du ett skratt bakom dig och där står han. Kusligt! "Dupond, har du inte förstått att jag redan är död.", säger han.

(Exempel på kommunikationen i FLYKTEN)

FLYKTEN förstår ca: 620 ord.

FLYKTEN har över 100 olika platser.

FLYKTEN inhyser över 30 olika personligheter.

FLYKTEN förstår även komplexa meningar.

FLYKTEN är skrivet med den nyutvecklade CBML(a)-tekniken