

ENGLISH

MAGICBOY USERGUIDE

Your CD-ROM drive may be not be labelled D:, please substitute the appropriate letter.

INSTALLING

Insert the CD into the drive.
Put the machine into MSDOS mode.
Type the following D: (Return)
Install (Return) and follow the on screen instructions

RUNNING

Magicboy can be run from the C: drive.
Type the following : MAGICB (Enter)
When you exit the game. The machine may be paused, it may take a minute to return to normal.

THE GAME

You need to search through four worlds, each of which is made up of eight levels. You will visit each world twice, when you begin, you only have access to four levels initially. Each level is represented by a numbered sphere on the compass screen. Pressing 'P' to pause the game will return the player to the compass screen. Here a new level can be selected by rotating the spheres. If a level is reset, Hewlett will not receive any Magic bonuses.

Complete each level by finding all the monsters. Pick up each monster as soon as you stun it and send it to the basement. If any monster touches you when it isn't stunned, Hewlett will forfeit one attempt. Hewlett starts out with three attempts to apprehend all the creatures and three continues. The continue option enables the player to return to the game at the stage at which it was left.

KEYBOARD CONTROLS

Use the keyboard to control Hewlett.

Left/Right - Left/Right Cursor keys
Select Option/Shoot - Spacebar
Jump - Enter
Put a monster in the basement - Cursor Down

A creature is captured by first stunning it, and then netting it in Hewlett's magical sack. If down is continually pressed the screen moves down.

THE PANEL

The basement is divided into sections each monster has its own room. The number of empty rooms with a light on represents the number of creatures remaining on a level.

ADDITIONAL

Bonus squares light up red when walked on and then to blue if Hewlett walks on them again. A bonus will be awarded if a level is finished and all the bonus squares are lit red.

There are extra hidden features within the game, some of the regular looking platforms and special blocks have secret bonuses hidden in them.

Press F10 to quit the game.

Spelling out EXTRA will give you another try.

How many Star tokens you have collected (five of these will give you another 'continue' option)

WINDOWS 95

Magicboy runs slowly in Win95, selecting option d. (sounds/none) will help. We recommend playing through Dos you can do this by selecting: Start, Shut Down and Restart the computer in MS-DOS mode and run the game as normal.

FRENCH

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE MAGICBOY

Si la lettre D : ne correspond pas à ton lecteur de CD-ROM, remplace-la par la lettre correspondante.

Installation :

Place le CD dans ton lecteur.
Passe au mode MS-DOS.
Tape ce qui suit : D: (Retour)
Install (Retour) et suis les instructions données à l'écran

Lancement :

Magicboy peut être lancé à partir du lecteur C:.
Tape ce qui suit : MAGICB (Entrée)
Après avoir quitté le jeu, il te faudra peut-être attendre un peu avant que ton système redevienne normal.

Manuel en ligne :

Sélectionne "EXECUTER" sur le menu Fichier sous Windows 3.1 ou "DEMARRER/EXECUTER" sous Windows 95.

Tape :

D:\ENGLISH\WIN95\ACROREAD.EXE (utilisateurs de Windows 95) OU
D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (utilisateurs de Windows 3.1)

Pour accéder au manuel, sélectionne "FICHER" et "OUVRIR", puis choisis le fichier suivant : D:\MAGIC.PDF ou C:\ACROREAD\HELP\HELP_R.PDF pour obtenir de l'aide sur Acrobat.

Magic Boy

LE JEU

Tu dois parcourir quatre mondes, composés chacun de huit niveaux. Tu visites chaque monde deux fois et tu n'as accès qu'à quatre niveaux au départ. Ils sont tous représentés par une sphère numérotée sur l'écran Boussole. Si tu appuies sur "P" pour mettre la partie en pause, tu reviens à l'écran Boussole. Tu peux y sélectionner un autre niveau en faisant pivoter les sphères. Si tu réinitialises un niveau, Hewlett n'obtient aucun bonus Magic.

Tu termines les niveaux quand tu as trouvé tous les monstres. Tu ramasses les monstres après les avoir étourdis et tu les envoies au sous-sol. Si un monstre te touche alors qu'il n'est pas étourdi, Hewlett perd une chance. Il démarre avec trois chances d'attraper toutes les créatures et trois sursis. L'option "Continue" (sursis) permet au joueur de revenir à l'endroit où il avait quitté.

COMMANDES CLAVIER

Tu utilises le clavier pour contrôler Hewlett.

Gauche/Droite - Touches flèches Gauche/Droite
Sélectionner une option/Tirer - Barre d'espace
Sauter - Entrée
Mettre un monstre dans le sous-sol - Touche flèche Bas

Tu captures une créature en l'étourdissant d'abord, puis en la piégeant dans le sac magique de Hewlett. Si tu appuies sans cesse sur la touche Bas, l'écran se déplace vers le bas.

LE PANNEAU

Le sous-sol est partagé en sections où chaque monstre a son emplacement. Le nombre de pièces vides où la lumière est allumée correspond au nombre de créatures encore dans le niveau.

SUPPLEMENT

Des cases bonus s'allument en rouge quand Hewlett passe dessus et en bleu quand il le fait une seconde fois. Tu reçois un bonus si tu as terminé le niveau et que toutes les cases bonus sont allumées en rouge.

Le jeu comporte un certain nombre d'éléments cachés. Certaines plates-formes ordinaires et des cases spéciales renferment des bonus-surprises.

Pour quitter le jeu, appuie sur F10.

Tape "EXTRA" (encore) pour recommencer une partie.

Le nombre d'Etoiles que tu obtiens est important (si tu en as cinq, tu gagnes une autre option "Continue").

WINDOWS 95

L'exécution de Magicboy sous Windows 95 est lente. Sélectionne l'option D, "Sounds/None" (effets sonores/aucun) pour essayer d'y remédier. Nous te conseillons de jouer sous DOS. Pour le faire, sélectionne : "Démarrer", "Arrêter" et "Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS". Tu lances ensuite le jeu normalement.

GERMAN

MAGICBOY - LADEANWEISUNGEN

Lautet Ihre CD-ROM-Laufwerksbezeichnung nicht D:, ersetzen Sie den Kennbuchstaben bitte entsprechend.

Installation:

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
Schalten Sie in den MS-DOS-Modus um.
Geben Sie folgendes ein: D: (Eingabetaste)
Install (Eingabetaste) und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Ausführung:

Magicboy kann entweder vom Laufwerk C: ausgeführt werden.
Geben Sie folgendes ein: MAGICB (Eingabetaste)
Beim Verlassen des Spiels kann es eine Weile dauern, bevor Ihr Rechner wieder normal läuft.

Online-Handbuch:

Wählen Sie in Windows 3.1 die Dateimenüfunktion "AUSFÜHREN", in Win 95 dagegen "START/AUSFÜHREN".

Geben Sie folgendes ein:

D:\ENGLISH\WIN95\ACROREAD.EXE (Windows 95-Benutzer) ODER
D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (Windows 3.1-Benutzer)

Um das Handbuch aufzurufen, wählen Sie "DATEI", "ÖFFNEN" und abschließend folgende Datei: D:\MAGIC.PDF oder C:\ACROREAD\HELP\HELP_R.PDF (Anleitung zu Acrobat).

Magic Boy

DAS SPIEL

Es gilt vier Welten zu je acht Levels zu erforschen, wobei der Spieler jede Welt zweimal besucht und anfangs lediglich Zugang zu vier Levels hat. Zu jedem Level ist im Kompaßschirm eine nummerierte Kugel aufgeführt. Wird das Spiel durch Drücken der Taste "P" unterbrochen, erscheint automatisch der Kompaßschirm. Von hier aus kann durch Drehen der Kugeln ein neuer Level gewählt werden. Wird ein Level zurückgesetzt, erhält Hewlett keine magischen Bonusse.

Schließen Sie jeden Level ab, indem Sie alle Monster aufspüren. Betäuben Sie jedes Monster, greifen Sie es sich und schicken Sie es in den Keller. Berührt Sie ein Monster, das nicht betäubt worden ist, verliert Hewlett einen Versuch. Zu Beginn darf Hewlett dreimal versuchen, die Monster einzufangen. Auch hat er drei "Continues", dank denen er das Spiel an dem Punkt, an dem er es zuvor verlassen hat, wiederaufnehmen kann.

TASTATURSTEUERUNGEN

Hewlett wird über die Tastatur gesteuert.

Links/Rechts - Linke/Rechte Cursortaste
Option wählen/Schießen - Leertaste
Springen - Eingabetaste
Ein Monster in den Keller schicken - Nach-Unten-Cursortaste

Um ein Monster einzufangen, betäuben Sie es und stecken es daraufhin in Hewletts magischen Sack. Bei länger gedrückter Nach-Unten-Cursortaste wird der Bildschirm nach unten gerollt.

DER KELLER

Der Keller ist in vier Abschnitte unterteilt, so daß jedes Monster sein eigenes Zimmer hat. Die Anzahl leerer Räume mit erleuchtetem Licht zeigt an, wie viele Monster noch einzufangen sind.

AUSSERDEM

Bonusquadrate leuchten rot auf, sobald Hewlett auf sie tritt. Tritt er erneut auf sie, leuchten sie blau auf. Hat er einen Level abgeschlossen und alle Bonusquadrate rot aufleuchten lassen, erhält er einen weiteren Bonus.

Das Spiel umfaßt eine Reihe versteckter Extra-Features. Mitunter könnten reguläre Plattformen und Spezialblöcke geheime Bonusse verbergen!

Die Taste F10 bricht das Spiel ab.

Geben Sie EXTRA ein, haben Sie noch einen Versuch.

Sammeln Sie eifrig Sterne, denn wenn Sie fünf haben, gibt's ein "Extra-Continue"!

WINDOWS 95

Unter Win95 läuft Magicboy recht langsam. Wählen Sie in diesem Fall die Option D - "Sounds/None" (Sounds/Keine). Es empfiehlt sich, das Spiel unter DOS auszuführen, indem Sie "Start", "Beenden", und "Computer im MS-DOS-Modus starten" wählen und das Spiel wie gewohnt ausführen.

SPANISH

MAGIC BOY - SPANISH

INSTRUCCIONES PARA CARGAR MAGICBOY

En el caso de que tu unidad de CD-ROM no esté designada con la letra D, sustituye la letra apropiada.

Instalación:

Insertar el CD en la unidad.

Poner el aparato en modalidad MSDOS.

Teclear lo siguiente: D (retorno)

Install (retorno); Seguir las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Ejecución:

Magicboy se puede ejecutar en la unidad C:

Teclear lo siguiente: MAGICB (retorno)

Al salir es posible que el aparato haga una pausa y tarde un minuto en volver a su estado normal.

Manual en línea:

Seleccionar EJECUTAR en el menú de archivos de Windows 3.1 o bien

INICIO/EJECUTAR en Windows 95.

Teclear:

D:\ENGLISH\WIN95\ACROREAD.EXE (usuarios de Windows 95) o bien

D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (usuarios de Windows 3.1)

Para acceder desde manual, seleccionar ARCHIVO y ABRIR y después el siguiente archivo: D:\MAGIC.PDF o C:\ACROREAD\HELP\HELP_R.PDF para ayuda con Acrobat.

Magic Boy

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Se trata de una búsqueda en cuatro mundos, cada uno de los cuáles está compuesto de ocho niveles. Cada mundo se visita dos veces; al empezar solo se tiene acceso a

con la brújula. Al pulsar 'P' para hacer una pausa en el juego se visualiza la pantalla con la brújula. En esta pantalla se puede seleccionar otro nivel haciendo girar las esferas. Si se repone un nivel, Hewlett no recibirá ningún premio mágico.

Si encuentras todos los monstruos terminas un nivel. Recoge a cada uno en cuanto lo dejes KO y mándalo al sótano. Si un monstruo te toca mientras no esté sin sentido, Hewlett pierde una jugada. En un principio Hewlett cuenta con tres jugadas para atrapar a todos los monstruos y tres "continues" (opciones para continuar el juego). Estas opciones permiten al usuario retomar el juego en el mismo punto en que lo dejó.

MANDOS DEL TECLADO

Tienes que usar el teclado para manejar a Hewlett.

Izquierda - derecha: teclas direccionales izquierda - derecha

Seleccionar opción/disparar: barra espaciadora

Saltar: retorno

Poner un monstruo en el sótano: tecla direccional hacia abajo

Para capturar un monstruo es preciso dejarlo fuera de combate en primer lugar para luego meterlo en el saco mágico de Hewlett. Si se presiona continuamente la tecla direccional para abajo la imagen de la pantalla se desplaza hacia abajo.

EL PANEL

El sótano está dividido en secciones; cada monstruo tiene su propia habitación. El número de cuartos vacíos con una luz encendida equivale al número de monstruos que siguen en un nivel.

ADICIONAL

Las casillas premiadas tienen una luz roja que se enciende cuando se pasa por ellas y una luz azul que se enciende si Hewlett vuelve a pasar por ellas. El usuario se gana un premio cuando termina un nivel y todas las casillas premiadas tienen la luz roja encendida.

El juego tiene otros premios encubiertos; por ejemplo algunas de las plataformas de forma regular y bloques especiales guardan premios secretos.

Pulsar F10 para salir del juego.

Si se deletrea EXTRA se consigue una nueva jugada.

Número de Estrellas acumuladas (cinco dan derecho a una opción más de "continuar")

WINDOWS 95

Magicboy es muy lento en Win95, aunque la selección de la opción d. (sounds/none [sonidos/ninguno]) agiliza su ejecución. Recomendamos jugar en modalidad DOS. Para ello se selecciona: Inicio, Apagar el equipo, Reiniciar en modalidad MS-DOS y a continuación se ejecuta el juego de forma normal.

ITALIAN

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO MAGICBOY

L'unità CD-ROM potrebbe essere indicata con una lettera diversa dalla D:, sostituisca con questa lettera.

Installazione:

Inserisci il CD nell'unità.
Metti la macchina nella modalità MSDOS.
Digita quanto segue: D: (Invio)
Install (Invio) e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo

Esecuzione:

Magicboy può essere eseguito dall'unità C:.
Digita: MAGICB (Invio)
Quando abbandoni il gioco, la macchina potrebbe andare in pausa e per tornare allo stato normale impiegherà circa un minuto.

Manuale in linea:

Seleziona "ESEGUI" dal menu file di Windows 3.1 o "AVVIO/ESEGUI" da Win 95.

Digita:

D:\ENGLISH\WIN95\ACROREAD.EXE (utenti Windows 95) o
D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (utenti Windows 3.1)

Per accedere dal manuale, selezionare "FILE" e "APRI" e per informazioni su Acrobat seleziona il file D:\MAGIC.PDF o C:\ACROREAD\HELP\HELP_R.PDF.

Magic Boy

IL GIOCO

Devi attraversare quattro mondi, ognuno dei quali è composto da otto livelli. All'inizio visiterai ogni mondo due volte e per cominciare potrai accedere solo a quattro livelli. Ogni livello è rappresentato da una sfera numerata sulla videata della bussola. Premendo 'P' il gioco verrà messo in pausa e il giocatore tornerà sulla videata della bussola. Da qui potrai selezionare un nuovo livello ruotando le sfere. Se il livello viene resettato, Hewlett non riceverà neanche un bonus Magico.

Completa ogni livello cercando tutti i mostri. Prendi i mostri appena sono storditi e mettili in cantina. Se i mostri riescono a toccarti quando non sono storditi, Hewlett perderà un tentativo. All'inizio Hewlett dispone di tre tentativi per catturare tutte le creature e di tre continua. L'opzione continua consente al giocatore di riprendere il gioco dal punto in cui aveva lasciato il gioco.

COMANDI DELLA TASTIERA

Controllare Hewlett utilizzando la tastiera.

Sinistra/destra - Tasti cursori sinistra/destra
Selezionare Opzione/Sparare - Barra spaziatrice
Saltare - Invio
Mettere un mostro in cantina - cursore in giù

Per catturare una creatura, prima devi stordirla e poi devi intrappolarla nel sacco magico di Hewlett. Tenendo premuto il cursore in giù, la videata continuerà a muoversi verso il basso.

IL PANNELLO

La cantina è divisa in diverse sezioni e ognuno dei mostri ha la propria stanza. Il numero delle stanze vuote con la luce accesa, indica il numero delle creature residue in quel livello.

ALTRO

Le caselle bonus diventano rosse la prima volta che ci cammini e diventano blu quando Hewlett ci ricammina. Vincerai un bonus se terminerai il livello con tutte le caselle illuminate di rosso.

Nel gioco ci sono delle funzioni nascoste, alcune delle normali piattaforme e dei blocchi speciali, nascondono dei bonus.

Premi F10 per abbandonare il gioco.

Componendo EXTRA avrai a disposizione un altro tentativo.

Le Stelle che hai raccolto (con cinque stelle vincerai un'altra opzione 'continua').

WINDOWS 95

Magicboy è lento in Win95 e potrebbe convenire selezionare l'opzione D per "Sounds/None" (Sonoro/Senza). Consigliamo di giocare da Dos, per farlo devi selezionare: "Avvio", "Chiudi sessione..." e "Riavvia il sistema in modalità MS-DOS", quindi esegui il gioco normalmente.

DANISH

VEJLEDNING I INDLÆSNING AF MAGIC BOY

Hvis dit CD-ROM-drev ikke har betegnelsen D:, skal du bruge bogstavbetegnelsen for dit CD-ROM-drev.

Installation:

Sæt CD'en i drevet.
Sæt maskinen i MS-DOS-tilstand
Skriv følgende: D: (Enter)
Install (Enter), og følg vejledningen på skærmen.

Kørsel

Magicboy kan køres fra drev C:.
Skriv følgende: MAGICB (Enter)
Når du afslutter spillet er maskinen muligvis standby, så det kan tage et øjeblik at vende tilbage til normal.

Online-håndbog

Vælg KØR i menuen Filer i Windows 3.1, eller vælg START/KØR i Win95.

Skriv:

D:\ENGLISH\WIN95\ACROREAD.EXE (hvis du kører Windows 95) ELLER

D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (hvis du kører Windows 3.1)

Vælg Filer, Åbn, og vælg følgende fil: D:\MAGIC.PDF for at få adgang til håndbogen eller C:\ANCOREAD\HELP\HELP_R.PDF for at få hjælp til Acrobat.

Magic Boy

SPILLET

Du skal gennemsøge fire verdener, der hver består af otte niveauer. Du skal besøge hver verden to gange, når du begynder, har du til at starte med kun adgang til fire niveauer. Hvert niveau er repræsenteret af et nummereret område på kompasset. Tryk på "P" for at få spillet til at holde pause, og vende tilbage til kompasserbilledet, hvor du kan vælge et nyt niveau ved at dreje områderne. Hvis et niveau nulstilles, får Hewlett ikke

Gennemfør hvert niveau ved at finde alle uhyrerne. Saml uhyrerne op, efterhånden som du bedøver dem, og send dem ned i kælderens. Hvis et uhyre, der ikke er bedøvet, rører ved dig, har Hewlett spildt et forsøg. Hewlett begynder med tre forsøg til at fange alle uhyrerne og tre Continues (fortsættelser). Muligheden for at fortsætte sætter spilleren i stand til at vende tilbage til spillet, det sted, han/hun forlod det.

KNAPPER PÅ TASTATURET

Brug tastaturet til at styre Hewlett

Venstre/højre - Venstre/højre piletaster
Vælg indstilling/skyd - Mellemrumstast
Hop - Enter
Anbring uhyret i kælderens - Pil ned

Du fanger et uhyre ved først at bedøve det, og derefter anbringe det i Hewletts magiske søk. Hvis du bliver ved med at trykke på ned, flytter skærmen nedad.

PANELET

Kælderens er opdelt i sektioner, hvor hvert uhyre har sit eget værelse. Antallet af tomme værelser, hvor lyset er tændt, viser, hvor mange uhyrer, der er tilbage på et niveau.

YDERLIGERE OPLYSNINGER

Bonusfirkanterne lyser rødt, når du går på dem, og skifter til blå, hvis Hewlett går på dem igen. Du får bonus, når et niveau er færdigt og alle bonusfirkanterne lyser rødt.

Der er flere skjulte funktioner i spillet. Selvom de ser almindelige ud, gemmer nogle af platformene og de specielle blokke på ekstra skjulte bonuser.

Tryk på F10 for at afslutte spillet

Hvis du skriver EXTRA (ekstra), får du yderligere et forsøg.

Antallet af stjerner, du har indsamlet (fem af disse stjerner giver dig yderligere en mulighed for at fortsætte).

WINDOWS 95

Magicboy kører langsomt under Win95, men hvis du vælger d. (sounds/none (lyde/ingen)), hjælper det. Det anbefales, at du spiller via DOS. Det gøres ved at vælge: Start, Luk computeren og Genstarte computeren i MS-DOS-tilstand og køre spillet på normal vis.

SWEDISH

MAGIC BOY, LADDNINGSSINSTRUKTIONER

Din CD-läsare motsvaras eventuellt inte av bokstaven D:. Byt i detta fall ut mot korrekt bokstav.

Installation:

Sätt in CD-skivan i maskinen.
Välj MS-DOS-läge.
Skriv följande: D: (Retur)
Install (Retur). Följ därefter anvisningarna på skärmen.

Körning:

Magicboy kan köras från enhet C:.

Skriv följande: MAGICB (Retur)

Maskinen sätts på paus när du avbryter spelet. Det kan dröja en minut tills den återställs.

Online-manual

Välj KÖR på filmenyn i Windows 3.1 eller START/KÖR i Win 95.

Skriv

D:\ENGLISH\WIN95\ACROREAD.EXE (Windows 95-användare) ELLER

D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (Windows 3.1-användare)

Starta från manualen genom att välja ARKIV och ÖPPNA och välj D:\MAGIC.PDF eller C:\ACROREAD\HELP\HELP_R.PDF för att få hjälp med Acrobat.

Magic Boy

SPELET

Du måste söka igenom fyra världar som består av åtta nivåer vardera. Du besöker varje värld två gånger. När du börjar spela har du bara tillgång till fyra av dessa världar. Varje nivå motsvaras av en nummerad sfär på kompasskärmen. Tryck på 'P' för att sätta spelet på paus och återvända till kompasskärmen, på vilken du kan välja en ny nivå genom att rotera sfärerna. Om en nivå återställs tjänar inte Hewlett någon magisk bonus.

Du måste hitta alla monster på en nivå för att kunna avsluta den. Plocka upp varje monster så snart du har bedövat det och placera det i källaren. Om ett monster vidrör dig när det inte är bedövat förlorar Hewlett ett försök. När spelet börjar har Hewlett tre försök på sig att övermanna monstren och dessutom tre continues (fortsättningar) till sitt förfogande. Alternativet continue (fortsättning) ger dig möjlighet att återvända till den plats på vilken du senast avbröt ditt spel.

TANGENTBORDETS KONTROLLER

Styr Hewlett med hjälp av tangentbordet.

Vänster/höger - Vänster/höger markörförflyttningstangent

Välj alternativ/skjut - Mellanslagstangent

Hoppa - Retur

Placera ett monster i källaren - Ner-knapp

Du fångar en varelse genom att bedöva den och stoppa den i Hewletts magiska säck. Håll ner-knappen nedtryckt för att scrolla skärmen nedåt.

PANELEN

Källaren är indelad i olika avdelningar och varje monster har ett eget rum. Tomma rum med tända lampor representerar det antal varelser som finns kvar på nivån.

EXTRA

Bonusrutor blir röda när Hewlett kliver på dem och blå om Hewlett kliver på dem igen. Du ges bonus när du har avslutat en nivå och samtliga bonusrutor är röda.

Det finns dolda funktioner i spelet. Vissa plattformar och specialblock som ser ut som vanligt innehåller i själva verket hemlig bonus.

Tryck på F10 för att avsluta spelet.

Skriv EXTRA för att få en ny spelchans.

Antalet stjärnsymboler du har samlat in (om du har fem ges du ytterligare en 'continue'-chans (fortsättning)).

WINDOWS 95

Magicboy körs sakta i Win 95. Åtgärda detta genom att trycka på alternativ d. (sounds/none (ljud/inga)). Vi rekommenderar att du spelar i DOS, som du når genom att välja Start, Avsluta och Starta datorn i MS-DOS-läge, varefter du kör spelet på normalt sätt.

NORWEIGN

INSTRUKSJONER FOR INSTALLASJON OG BRUK AV MAGICBOY

CD-ROM-stasjonen din har muligens ikke stasjonsbokstaven D:. I så fall må du bytte ut med den riktige bokstaven i forhold til instruksjonene her.

Installasjon:

Sett inn CDen i stasjonen.

Sett maskinen i MS-DOS-modus.

Skriv inn følgende:

D: (Enter) Install (Enter), og følg deretter instruksjonene på skjermen.

Kjøre programmet:

Magicboy kan kjøres fra stasjonene C:.

Skriv inn følgende: MAGICB (Enter)

Når du avslutter spillet, vil maskinen kanskje være inaktiv en stund ettersom det kan ta litt tid før den returnerer til normaltstanden.

Elektronisk brukermanual:

Velg KJØR på Fil-menyen i Windows 3.1 eller START/KJØR i Windows 95.

Skriv inn følgende:

D:\ENGLISH\WIN95\ACROREAD.EXE (Windows 95-brukere) ELLER

D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (Windows 3.1-brukere).

For å få tilgang til manualen, velger du FIL og ÅPNE, og deretter velger du en av følgende filer for å få hjelp: D:\MAGIC.PDF eller C:\ACROREAD\HELP\HELP_R.PDF.

Magic Boy

SPILLET

Du må søke gjennom fire verdener, som hver består av åtte nivåer. Du vil besøke hver verden to ganger, ettersom du bare har tilgang til fire nivåer første gangen du kommer inn i en verden. Hvert nivå er representert ved en nummerert klode i kompasskjernbildet. Hvis du trykker P for å ta en pause, vil spillet føre deg tilbake til kompasskjernbildet. Her kan du velge et nytt nivå ved å dreie klodene. Hvis et nivå blir tilbakestillt, vil Hewlett ikke få noen magiske bonuser.

Fullfør hvert nivå ved å finne alle monstrene. Fang et monster så snart du har lammet det, og send det deretter ned i kjelleren. Hvis et monster berører deg når det ikke er lammet, vil Hewlett miste ett forsøk. Hewlett starter med tre forsøk på å fange alle monstrene og tre muligheter til å fortsette senere. Med fortsett-alternativet (continue) kan spilleren gå tilbake til spillet på det nivået der det sist ble avsluttet.

TASTATURKONTROLLER

Bruk tastaturet til å kontrollere bevegelsene til Hewlett.

Venstre/høyre – Piltastene (pil-venstre og pil-høyre)

Hopp – Enter
Plassere et monster i kjelleren – Pil-ned

Du fanger et monster ved først å lamme det, og deretter plasserer du det i Hewletts magiske sekk. Hvis du trykker pil-ned gjentatte ganger, flytter skjermbildet seg nedover.

PANELET

Kjelleren er delt inn i seksjoner der hvert monster har sitt eget rom. Antall tomme rom med et tent lys representerer antall monstre som gjenstår på det aktuelle nivået.

ANDRE MULIGHETER

Bonusfeltene lyser rødt når Hewlett går på dem, og deretter blått hvis han går på dem enda en gang. Du vil få en bonus hvis alle bonusfeltene lyser rødt når du er ferdig med et nivå.

Det finnes noen ekstra skjulte funksjoner i spillet. Noen av de helt vanlige plattformene og spesialblokkene har nemlig hemmelige bonuser som er gjemt under overflaten.

Trykk F10 for å avslutte spillet.

Hvis du skriver inn EXTRA, vil du få et forsøk til.

Hvor mange stjernetegn har du samlet? (Hvis du har fem slike, får du en ekstra mulighet til å fortsette spillet.)

WINDOWS 95

Magicboy kjører sakte under Win95. Det vil hjelpe hvis du velger alternativ d (sounds/none; dvs. ingen lyder). Vi anbefaler deg å spille via DOS. Det gjør du ved å velge Avslutt på Start-menyen, og deretter velger du Starte maskinen på nytt i MS-DOS-modus og starter spillet som vanlig.

FINNISH

MAGIC BOYN LATAUSOHJEET

Jos CD-asemasi tunnus ei ole D:, korvaa D asianmukaisella kirjaimella.

Asentaminen:

Aseta CD-levy CD-asemaan.

Aseta kone MS-DOS-tilaan.

Kirjoita D: ja paina Return-näppäintä.

Kirjoita Install ja paina Return-näppäintä. Noudata näyttöön tulevia ohjeita.

Pelaaminen:

Voit pelata Magic Boy -peliä C:-asemasta.

Kirjoita: MAGICB ja paina Enter-näppäintä.

Kun lopetat pelin, kone voi pysähtyä hetkeksi.

Käytönaikainen ohje:

Jos käytössäsi on Windows 3.1, valitse tiedostovalikosta SUORITA. Jos käytössäsi on Windows 95, napsauta Käynnistä-painiketta ja valitse SUORITA.

Kirjoita

FINNISH

D:\ENGLISH\WIN3X\ACROREAD.EXE (Windows 3.1:n käyttäjät).
Saat ohjeen näkyviin valitsemalla TIEDOSTO AVAA ja valitsemalla sitten
D:\MAGIC.PDF tai C:\ACROREAD\HELP\HELP_R.PDF, jos tarvitset Acrobatiin liittyviä
ohjeita.

Magic Boy

PELI

Tehtäväsi on jahdata hirviöitä neljässä maailmassa, joista kukin koostuu kahdeksasta tasosta. Vieraillet kussakin maailmassa kahdesti. Alussa pääset vain neljälle alimmalle tasolle. Kutakin tasoa edustaa kompassiruudussa näkyvä numeroitu pallo. Jos keskeytät pelin painamalla P-näppäintä, kompassiruutu avautuu. Kompassiruudussa voit valita uuden tason palloja pyörittämällä. Jos nollaat jonkin tason, Hewlett ei voi saada lisäpisteitä.

Voit läpäistä kunkin tason etsimällä kaikki hirviöt. Nappaa jokainen hirviö heti, kun olet tainnut sen, ja lähetä se kellariin. Jos hirviö koskettaa sinua, ennen kuin olet ehtinyt tainnutta sen, Hewlett menettää yhden mahdollisuuden. Pelin alussa Hewlettilla on kolme mahdollisuutta vangita kaikki hirviöt ja lisäksi kolme jatkomahdollisuutta. Jatkomahdollisuus tarkoittaa sitä, että pelaaja voi keskeyttää pelin ja jatkaa sitä myöhemmin samasta kohdasta.

NÄPPÄINKOMENNOT

Voit ohjailla Hewlettia näppäimistön avulla seuraavasti:

liikuttaminen vasemmalle ja oikealle: vasen ja oikea nuolinäppäin
toiminnon valitseminen, ampuminen: välilyöntinäppäin
hyppääminen: Enter-näppäin
hirviön heittäminen kellariin: alanuolinäppäin.

Voit vangita hirviön tainnuttamalla sen ja sieppaamalla sen Hewlettin taikasäkkiin. Jos painat jatkuvasti alanuolinäppäintä, näyttö liikkuu alaspäin.

RUUTU

Kellari on jaettu pienempiin osiin, ja jokaisella hirviöllä on oma huone. Tyhjien huoneiden määrä osoittaa, kuinka monta hirviötä on vielä vapaana kyseisellä tasolla.

LISÄTIETOJA

Lisäpisteruudut muuttuvat punaisiksi, kun Hewlett astuu niiden päälle, ja sinisiksi, jos Hewlett astuu niiden päälle uudestaan. Saat lisäpisteen, jos läpäiset tason ja kaikki lisäpisteruudut ovat punaisia.

Pelissä on myös joitakin piileviä ominaisuuksia: joihinkin tavallisennäköisiin korokkeisiin ja erikoislaattoihin voi kätkeytyä salaisia lisäpisteitä.

Voit lopettaa pelin painamalla F10-näppäintä.

Saat uuden mahdollisuuden, kun kirjoitat EXTRA.

Jos keräät viisi tähtimerkkiä, saat ylimääräisen jatkomahdollisuuden.

WINDOWS 95

Magic Boy toimii hitaasti Windows 95 -käyttöjärjestelmässä. Voit ratkaista ongelman valitsemalla vaihtoehdon d (sounds/none). Suosittelemme pelaamista DOS-tilassa. Napsauta Käynnistä-painiketta, valitse Sammuta ja valitse sitten Käynnistä tietokoneen uudelleen MS-DOS-tilassa. Käynnistä peli lopuksi tavalliseen tapaan.

