

MEGALONE

Initiering

När detta spel används måste ev. diskdrive eller dylikt vara avstängt. Jovsticken ansluts i port 2. Programmet laddas in med ~~BLOAD"MEGA".T.~~ CLOAD

Found 4Mega

OK

Tryck på RUN

7 min

Tävlingsregler

De två första som klarar spelet vinner var sitt pris som består av: 200 kr kontant + ett program varupaket, värt 300 kr, från Dan Haggren Soft bestående av Assembler, Crazy Teeth, Scroll, Monza, Paxman, Fyra i rad, Break, Mind Area och Jumoman.

Om du klarar spelet kommer en kod upp på skärmen. Skriv ner den, namn och adress och skicka den till oss, det kan ju vara så att du tillhör någon av de två som har klarat spelet först.

Fuskande diskvalificeras ur tävlingen utan nåd.

Licens

Licensnummer har satts in i programmen för att förhindra piratkopiering. Kopierande kan på detta sätt spåras mycket lätt. Upphovsmannarätten kommer att bevakas.

Ditt licensnummer är:

0516

Namn och adresser

Programmet är gjort av J&D TEAM.
Telnr och adress till oss:

Johan Axelman 0758/155 26
Mandolinv. 61
175 48 Järfälla

Dan Haggren 0758/179 87 PG 485 6020-5
Tröskv. 8a
175 45 Järfälla

STORY

En lycklig pojke öppnar dörren för sina kamrater på sitt 7-årskalas. Festen började bra men ju längre tiden led desto konstigare blev stämningen, för många såg Det, men sa inget. Gary kände att något var fel. På kvällen frågade han sina föräldrar. Paret Doyfisher svarade: "Du är trött. Vi måste till labbet. Sov nu!" När dörren stängdes grep den kusliga stämningen tag i Gary på allvar. Han drogs in i föräldrarnas mörka rum. Endast ett kallt månlyus föll på det enorma bordet. Något drev honom mot det. Framme såg han en bok, "Electronic humans", på bordet. Han bläddrade mekaniskt. På sid 1000 läste han om människor som utsatts för vidriga experiment. De hade tvärt förvandlats till styrbar elektronik och använts av Megalomaniac för att förtrycka världen.

På himlen skymtade Satelliten hastigt till. När Gary såg den stack det till i hjärtat. "Vad är det med mig", tänkte han. Han gick till spegeln. Nu förstod han. EXPERIMENTET! Hans yttre hade förändrats brutalt...

Detta är upptakten till Garys äventyr. Experimentet hade pga Garys starka person en fördröjd effekt på psyket. Han förstod att hans enda chans var att ta ett nytt namn. Megalone, och med hjälp av sitt utseende nästla sig in i Megalomaniacs satellit.

Ditt uppdrag börjar när Megalone just kommit in i satelliten. Det är på Dig det hänger om Megalone ska kunna rädda världen och undgå sitt ohyggliga öde.

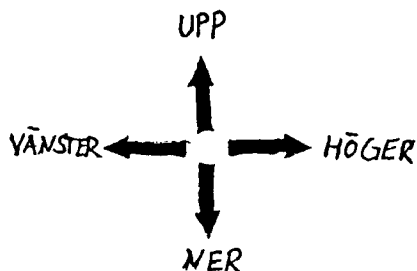
FAKTA

- * 1000 rum
- * 82 olika föremål
- * 31 olika fiendetyper
- * över 100 ljudeffekter
- * Patrullerande vakter
- * 55Kb maskinkodsprogram
- * 10 våningar
- * Arcade-Adventure (är både ett adventure och ett actionspel)
- * Mängder med grafik
- * 2 års utvecklingsarbete
- * Ett paradys för upptäckare
- * Det i särklass mest avancerade spelet för Spcetra-video 32B/31B+64Kb

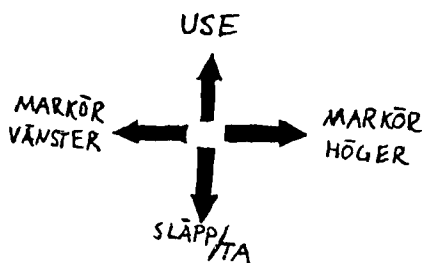
VAKTPOSTER

Megalomaniac har fått ut vaktposter vid loggarna till varje våning. På första våningen är vaktposten en gräslugga. Den måste du ta dig förbi på ett listigt sätt för att komma vidare till nästa våning.

Joysticken



Fireknappen upp



Fireknappen ner

SLÄPP/TA används när man vill ta upp eller släppa ett föremål.

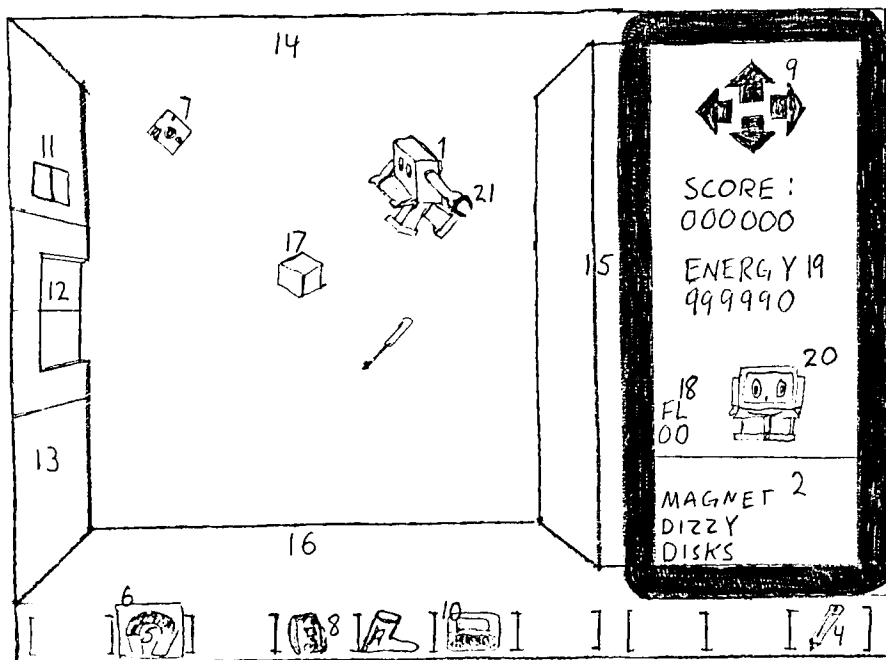
Om man vill ta upp ett föremål ställer man markören på ett ledigt fack i väskan och Megalone på föremålet. trycker in fireknappen och drar joysticken neråt.

Om man vill släppa ett föremål ställer man markören på föremålet i väskan. trycker ner fireknappen och drar joysticken neråt.

På vissa föremål kan USE användas. Prova på alla nya föremål du hittar!

För att skjuta kan man antingen göra USE på vapnet eller vilket är bättre föra joysticken snabbt fram och tillbaka med markören på vapnet.

Skiss



TIPS!

- Disketterna förintas lättast genom att döda dem på avstånd
- Engelska verb att knappa in vid INPUTMODE:
PAUSE gör en paus i spelet
STOP gör också en paus
END avbryter spelet

Förklaringar

- ```

1 Megalone
2 Mini-disolay. Används vid: a) upplockning av ett föremål.
 Skriver ut vad det är.
 b) ingång till ett rum där det
 finns fiender. Då skriver
 den ut deras namn.
 c) INPUTMODE.
3 Väska för upplockade föremål. Visar vilka föremål du bär.
4 Fast föremål. Om USE utförs på det föremålet kommer du in i
 INPUTMODE och datorn frågar efter 1 engelskt verb.
5 Ett föremål som du bär just nu.
6 Markör. Fungerar som din "hand" i väskan.
7 En fiende. Dödas med skott el. berörning av ett föremål.
8 Fallskärm.
9 Varningsöilar. Blinkar om en patrullerande vakt finns i
 angränsande rum.
10 Keycard. Nyckelns färgkombination skall stämma överens med
 låsets färgkombination.
11 Nyckelhål.
12 Dörr.
13 Vagg.
14 Fri passage.
15 Upphopp. Rummet till öster ligger på ett högre plan. För att
 komma dit behövs ett par ROCKET-SHOES. När man vill
 hoppa används USE-funktionen på joystick.
16 Nerhopp. Som nr. 15 men tvärtom. Rummet åt söder ligger
 längre ner. För att komma ner behövs en PARACHUTE
 (fallskärm) och den aktiveras med USE-funktionen.
17 Box. I den kan ett okänt föremål döljas. För att komma åt
 föremålet måste alla fiender i det rummet förintas.
18 FL=floor (våning). Visar vilken våning du är på. Observera
 att användning av PARACHUTE/ROCKET-SHOES ej påverkar
 mätaren.
19 Energy. Visar den mängd energi du har kvar.
20 Status. Som nr. 19 fast grafiskt.
21 Visar grafiskt vilket föremål du håller i handen.

```

# Karta

**Matriserna** kan du fylla i och få dina egna kartor på de 3 första våningarna.

A 10x10 dot grid for a drawing. The dots are arranged in a regular grid pattern. In the bottom right corner, the text "STA-RT" is written in a stylized, hand-drawn font. The "S" and "T" are connected, and the "A" is separate. The "R" and "T" are also connected. The text is written in a dark, slightly irregular ink.

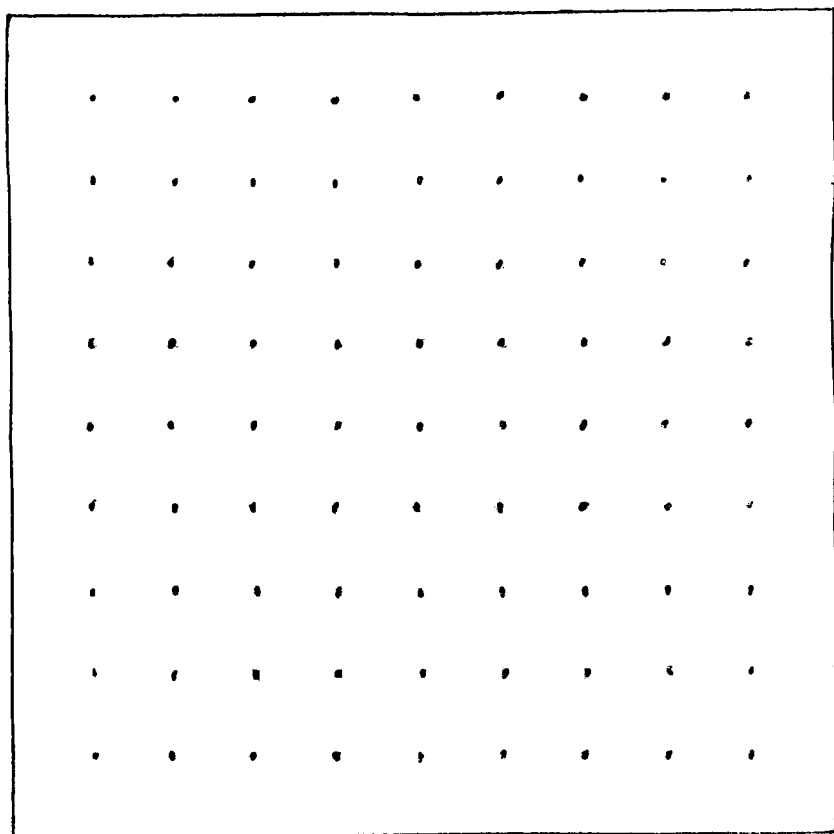


# ORDLISTA

Här följer en ordlista  
på några av de svåraste  
orden i spelet

|              |                    |
|--------------|--------------------|
| Anise        | = Anis (krydda)    |
| Balley       | = Hårdkockt        |
| Banger       | = Smällare         |
| Bellowy      | = Beljande         |
| Bodefully    | = Olycksbådande    |
| Bracing      | = Stärkande        |
| Brain        | = Hjärna           |
| Busy         | = Upptagen         |
| Careless     | = Hånsynslös       |
| Coadjutant   | = Samarbetande     |
| Cockroach    | = Kackerlacka      |
| Cocky        | = Stroppig         |
| Command      | = Befäl            |
| Cutlets      | = Kotlött          |
| Dizzy        | = Snurrig          |
| Elevator     | = His              |
| Errant       | = Vilsekommen      |
| Exhausted    | = Utmattad         |
| Fateful      | = Avgörande        |
| Filthy       | = Lortig           |
| Flex         | = Sladd            |
| Fretty       | = Grinig           |
| Frisky       | = Sprallig         |
| Foil         | = Folia            |
| Fowling      |                    |
| pieces       | = Hagelgevär       |
| Grimy        | = Botig            |
| Goofy        | = Fånig            |
| Groovy       | = Mysig            |
| Huffy        | = Tjurnig          |
| Jolly        | = Munter           |
| Liftshaft    | = Hisschack        |
| Meat-axe     | = Köttaxa          |
| Parachute    | = Fallskärm        |
| Pesky        | = Otrevlig         |
| Popgun       | = Artpistol        |
| Restive      | = Rastlös          |
| Shield       | = Sköld            |
| Stirrup-pump | = Brandspruta      |
| Swabber      | = Flugsmällare     |
| Tender       | = Sm               |
| Torch        | = Ficklampa        |
| Tracksuit    | = Trainingsoverall |
| Viper        | = Vipera           |
| Wood-house   | = Gråugga          |

Karta



# Karta

