

The Three Musketeers

An adventure with pictures and text by Computer Novels.

Introduction

In *The Three Musketeers* you take the part of d'Artagnan. With your sword and horse you ride out into the world to seek fortune and fame. In Paris you meet Athos, Porthos and Aramis, the three musketeers. You also meet Constance, a seamstress working for the royal family, and fall in love with her. Constance has promised queen Anna that she will help her to regain the diamonds that queen Anna has given to her admirer, the duke of Buckingham. But, cardinal Richelieu has stolen two of the diamonds and if you can't find them, queen Anna runs the risk that her love for the duke of Buckingham will be discovered. Now you have to ride to the channel, find a boat and cross the channel. Hurry up and collect the diamonds. The ball will soon be held and you have not much time to spare...

Loading

Commodore 64 tape: Insert the tape, side A, into your tape-recorder, and rewind it. Hold down *SHIFT* and press *RUN/STOP*. Press *PLAY* on the tape recorder. When you see the loading screen press the space bar to continue. Follow the screen instruction and press *SPACE* to continue loading.

Commodore 64 disk: Insert the disk with side A facing upwards. Type *LOAD "*",8,1* and press *RETURN*. The program will load and run automatically. Follow the screen instructions and press *SPACE* to continue loading.

Commodore 128 tape: Insert the tape, side A, into your tape-recorder, and rewind it. Hold down *SHIFT* and press *RUN/STOP*. Press *PLAY* on the tape-recorder. When you see the loading screen press the space bar to continue. Follow the screen instructions and press *SPACE* to continue loading.

Commodore 128 disk: Turn off the computer. Insert the disk with side A facing upwards. Then turn on the computer again. The program will now load and run automatically.

When you reach certain stages of *The three musketeers* you will have to load the next part of the game. This will happen automatically if you don't remove the tape or disk.

Steering

There are three different ways to control the game. You can see what type of commands your computer needs by looking at the symbols on the screen. The different symbols indicates:

1. Question-mark:

When you see a question-mark you have to read the text on the screen. Press the space bar when you have finished reading.

2. Exclamationmark:

You have now several alternatives to choose between, but you can only see one alternative at a time. If you are pleased with any of the alternatives press the return key. Or else, press the space bar to see another alternative. Sometimes you can see all of the alternatives at the same time. Then press the corresponding key to choose alternative.

3. Four arrows:

Now you have to choose which direction you will travel in. You use the function keys:

F1 = North

F3 = South

F5 = West

F7 = East

Special keys

S = Quicksave. Press S to save at current location. Can only be used once in every part

L = Quickload. Press L to return to the location you quicksaved at. Works only within one part.

Q = Quit. This returns you to the first part.

CTRL = Music off.

Restore = Music on.

Credits:

© 1987 American Action . All rights reserved. Created by Computer Novels. Front cover illustration by Chris Valentin. Copying, lending, broadcasting and resale without written permission from American Action, is strictly prohibited.
American Action AB, Box 13040, S-200 44 Malmö, Sweden.

The Three Musketeers

Ett äventyr med text och grafik av Computer Novels.

Introduktion

I De Tre Musketörerna spelar du rollen som d'Artagnan. Du fattar ditt svärd, svingar dig upp på din häst och rider ut i vida världen, sökandes efter ära och rikedom. I Paris möter du Athos, Porthos och Aramis, De Tre Musketörerna.. Du möter också Constance, sömmerskan som jobbar åt kungahuset, som Du blir förälskad i. Constance har givit drottning Anna löfte om att hjälpa henne att återta de diamanter drottningen givit till hennes beundrare greven av Buckingham. Men, Cardinal Richelieu har stulit två av diamanterna och om Du ej finner dem, löper drottningen risken att hennes kärlek för greven blir upptäckt. Nu gäller det alltså att snabbt rida ner och finna en båt och korsa Engelska kanalen. Skynda dej att samla upp diamanterna. Balen hålls snart och Du har inte mycket tid till godo...

Så här laddar Du.

Commodore 64 kassett: Stoppa i kassetten, sidan A, i din bandspelare och spola tillbaka bandet. Håll ner SHIFT och tryck RUN/STOP. Tryck PLAY på bandspelaren. När Du ser inladdningsbilden tryck på SPACE för att fortsätta. Följ instruktionerna på skärmen och tryck SPACE för att fortsätta inladdning.

Commodore 64 disk: Stoppa disken med A-sidan uppåt. Skriv LOAD "*",8,1 och tryck på RETURN. Programmet laddar nu automatiskt. Följ instruktionerna på skärmen och tryck SPACE för att fortsätta inladdning.

Commodore 128 kassett: Stoppa i kassetten, sidan A, i din bandspelare och spola tillbaka bandet. Håll ner SHIFT och tryck RUN/STOP. Tryck PLAY på bandspelaren. När Du ser inladdningsbilden, tryck SPACE för att fortsätta. Följ instruktionerna på skärmen och tryck SPACE för att fortsätta inladdning.

Commodore 128 disk: Stäng av datorn. Stoppa i disken med A-sidan uppåt. sätt därefter på datorn. Programmet laddar nu in automatiskt.

När Du kommer till vissa delar i De Tre Musketörerna blir Du tvungen att ladda in nästa del av spelet. Detta sker automatiskt om Du inte tar ut kassetten eller disken.

Så här spelar Du.

Det finns tre olika sätt att kontrollera spelet. Du ser vilken typ av kommando din dator vill ha genom att iakttaga de olika symbolerna på skärmen. De olika symbolerna betyder:

1. Frågetecken:

När ett frågetecken dyker upp på skärmen måste Du läsa texten på skärmen. Tryck på SPACE när Du läst klart.

2. Utropstecken:

Du har nu olika alternativ att välja mellan, men Du ser bara ett utav alternativen åt gången. Om Du är nöjd med det alternativ du får upp så trycker Du RETURN. Tryck annars SPACE och Du får fram ett annat alternativ. Ibland får Du upp alla alternativen samtidigt. Tryck då ner tangenten ifråga för att välja alternativ.

3. Fyra pilår:

Här väljer Du vilken riktning Du vill färdas åt. Du använder funktionstangenterna:

F1 = Norr

F3 = Syd

F5 = Väst

F7 = Öst

Specialfunktioner

S = Sparar snabbt. Tryck S för att spara platsen Du befinner Dig på. Kan bara användas en gång per del.

L = Snabbbladdning. Tryck L så kommer Du tillbaka till den plats där Du befann Dig när Du snabbsparade. Detta kan endast göras en gång per del.

Q = Tillbaka. Detta kommando för Dig tillbaka till första delen av spelet.

CTRL = Stänger av musiken.

RESTORE = Musik på.

Credits

© 1987 American Action. All rights reserved. Created by Computer Novels. Front cover illustrations by Chris Valentine. Copying, lending, broadcasting and resale without written permission from American Action, is strictly prohibited.

American Action AB, Box 13040, S-200 44 Malmö, Sweden