

JÖNSSON LIGAN

JAKTEN PÅ MJÖLNER



INNEHÅLL

Introduktion	3
Systemkrav och Teknisk support	4
Att spela spelet	5
Att styra Jönssonligan	5
Att ta och använda objekt	5
Att föra dialog med andra figurer	6
Tips och råd	6
Jönssonligan - Jakten på Mjölner gjordes av	7



CHARLES INGVAR JÖNSSON, »SICKAN« KALLAD, HAR EN PLAN...

Under sin senaste vistelse på Statens »Rehabiliteringshem«, har »Sickan« fått nys på att Polarforskaren professor Raglar Rasmussen gjort ett häpnadsväckande fynd. Någonstans i Nordpolens ismassiv, i en underjordisk grotta, finns en runskrift som beskriver hur man skall finna asaguden Tors mytomspunna hammare, Mjölner.

Tillsammans med sina kumpaner Dynamit-Harry och Vanheden beslutar han sig för att finna hammaren som är mycket värdefull.

Naturligtvis blandar sig den skumme bankdirektören Wall-Enberg in i leken. För att klara detta äventyr, krävs det både list, fingerfärdighet, mod och dynamit.

Som Sickan själv säger »Allt är tajmat och klart in i minsta detalj«



SYSTEMKRAV

Windows 95/98™, NT 4.0™

- Processor - Pentium 90 eller snabbare
- CD-ROM - 4x eller högre
- Internminne - 16 MB RAM
- Ca 20 MB ledigt utrymme på hårddisken
- 640x480 eller högre upplösning
- SVGA-grafik, 256 färger eller fler
- Ljud - Windows-kompatibelt ljudkort
- QuickTime 4.0 (medföljer)

Power Macintosh®

- System 7.6.1 eller senare
- CD-ROM 4x eller högre
- Internminne - 10 MB ledig RAM
- Ca 20 MB ledigt utrymme på hårddisken
- 640x480 eller högre upplösning
- 256 färger eller fler
- QuickTime 4.0 (medföljer)

TEKNISK SUPPORT

För att kunna hjälpa dig snabbt och effektivt, är det bra om du kan ge oss information om följande saker om du behöver kontakta oss:

- Detaljer om problem som du har (när det uppstår, på vilket sätt, etc)
- Plattform (Windows eller Mac)
- Operativsystem (Windows 95, Windows 98, etc)
- Datormärke (t ex Compaq, Dell, HP)
- Datorkonfiguration, om du känner till detta (processorhastighet, storlek på RAM minnet, hårddiskutrymme, typ av ljud/grafik-kort, etc)
- Märke och modell på skärm

Supporten har öppet mån-fre 9-16

Telefon: 08-597 960 75

E-post: support@iq.se

Internet: www.iq.se

OBS! IQ Media delar inte ut speltips, se istället www.kul.net

ATT SPELA SPELET

Att styra Jönssonligan

I »Jönssonligan – Jakten på Mjölner« ska du hjälpa Sickan, Vanheden och Dynamit-Harry att leta rätt på ett sensationellt arkeologiskt fynd – Mjölner. Äventyret utspelar sig i ett antal huvudstäder runt om i Europa.

Under spelets gång kan du själv hela tiden välja vilken av de tre karaktärerna du vill styra, detta görs genom att klicka på denne. Den aktiva ligamedlemmen är alltid markerad med en färgad »skugga« under figuren. För att gå omkring i scenen är det bara att klicka på det ställe du vill gå till.

För långväga resor använder sig ligan av sin äldsta vän – en Chevrolet Impala. När de har satt sig i bilen visas en karta över Europa, sedan är det bara att klicka på önskat resmål.

Att ta och använda objekt

I vanlig ordning smider Sickan diverse snillrika planer. På många ställen i spelet finns det därför objekt som du kommer att behöva för att klara dessa. För att ta upp ett av dessa objekt är det bara att klicka på det. När du gör det kommer det att försvinna för att lägga sig i Dynamit-Harrys väska. Väskan syns som en ikon i skärmens nedre högra hörn. Om du klickar på den kommer den att öppna sig och du kan se vad ligan för tillfället bär med sig.

För att använda ett objekt drar du det bara ur väskan till det ställe där det ska användas, t.ex. om du vill spränga en dörr måste du dra ett par dynamitgubbar till dörren. Men se upp så att inte Dynamit-Harry står för nära när det smäller!

Att föra dialog med andra figurer

Du kommer ibland att bli tvungen att prata med andra personer för att få reda på hur du ska ta dig vidare.

När du står bredvid en annan person och för markören över den personen ändras den ibland till en pratbubbla. Det innebär att du kan föra en interaktiv dialog med den personen. Om du klickar på personen när markören är en pratbubbla kommer ett antal alternativa frågor upp i nedre delen av skärmen. Det är de frågor du kan ställa personen. Klicka bara på den fråga du väljer och personen kommer att svara efter bästa förmåga.

TIPS OCH RÅD

- Lyssna hela tiden på vad de tre figurerna i Jönssonligan har att säga, de kommer att ge dig ledtrådar om vad du ska göra.
- Tänk på att utnyttja de olika karaktärernas speciella egenskaper, Harry t.ex. är ju expert på dynamit aptering...
- Håll noga reda på Sickans planer, du kan även få dem repeterade om du tittar i anteckningsblocket i Harrys väska.
- Sickans planer må vara lysande, men de är inte alltid logiska. Ibland funkar de mest långsökta lösningarna bäst.

www.jonssonligan.com



Jönssonligan – Jakten på Mjölner gjordes av:

Exekutiv Producent IQ Media

Michael Skärbo

Producent Korkeken

Tom Olsson

Projektlledning

Johan Törnström

Manus

Per Demervall

Grafiskt ansvarig

Henrik Håkansson

Programmeringsansvarig

Marcus Nilsson

Grafik och animationer

Henrik Håkansson

Hannes Rhodin

Måns Swanberg

Jonas Törnqvist

Karaktärsdesign

Per Demervall

Programmering

Marcus Nilsson

Magnus Nedfors

Rickard Gunnarsson

Omslag

Henrik Håkansson

Tom Olsson

Therése Breisler

Ljudläggning

Johan Törnström

Måns Swanberg

Henrik Håkansson

Rickard Gunnarsson

Musik

Ragnar Grippe

Carl Hammar

Röster

Vanheden - Ulf Brunnberg

Dynamit-Harry - Björn Gustafson

Charles Ingvar Jönsson (Sickan) -

Hans Wahlgren

Doris - Birgitta Andersson

Wall-Enberg - Per Grundén

Biffen - Weiron Holmberg

Regi

Per Demervall

Ljudinspelning

Pangljud AB

Tack till

Mats Jansson

Örjan Enström

Jesper Eriksson

Jörgen Axelsson

Mikael Hägglöf

Yvonne Eriksson

Johan Carlsson

Lennart Blixt

Patrik Zeland

Angelica Een

Björn Österberg

Håkan Friberg

Speciellt tack till

Beta Testarna

Alla logotyper och varumärken är skyddade. Distribueras och marknadsförs av IQ Media Nordic AB.
© & © IQ Media Nordic AB 1999
© Jönssonligan © Tonefilm AB.



iQ

