



BOSTON BOMB CLUB

DEUTSCH

db software
boeder

Postfach 1368
D-65434 Flörsheim am Main

Wichtiger Hinweis:

Die Informationen in diesem Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen sowie den technischen Angaben wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Deshalb müssen wir darauf hinweisen, daß Verlag, Herausgeber und Autoren für Folgen von fehlerhaften Angaben keinerlei Haftung übernehmen können. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf eventuelle Fehler sind Verlag und Autoren dankbar.

Die im Buch verwendeten Markennamen sowie Soft- und Hardwarebezeichnungen unterliegen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz.

1. Auflage 1993

© 1993 by boeder software gmbh
Postfach 1368
D-65434 Flörsheim am Main

Einbandgestaltung: Nikola Vignjevic
Produktmanagement: Ralph Lämmche
Schlußredaktion: Gundula Hiller
Textverarbeitung: Andreas Krämer, PageMaker 4
Belichtung: von Oertzen, Frankfurt am Main

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung der boeder software gmbh unzulässig oder strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Inhaltsverzeichnis

Ladeanweisungen	4
Spielen	4
Spielablauf	5
Spezielle Probleme beim PC	6
Installation auf der Festplatte eines PC (MS-DOS):	7
Kunden-Support	15

DEUTSCH

ENGLISH

Ladeanweisungen



MS/PC-DOS

Booten Sie wie üblich Ihr System (MS- oder PC-DOS), legen Sie die Diskette in das Laufwerk A: und starten Sie das Spiel von A: durch Eingabe von BOSTON.

AMIGA

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk DF0: und schalten Sie den Rechner ein.

Spielen



Mit Maus, Joystick oder Tastatur (bei der Tastatur Ziffernblock für Bewegungen und Leertaste zum Bestätigen) können Sie das Spiel steuern.

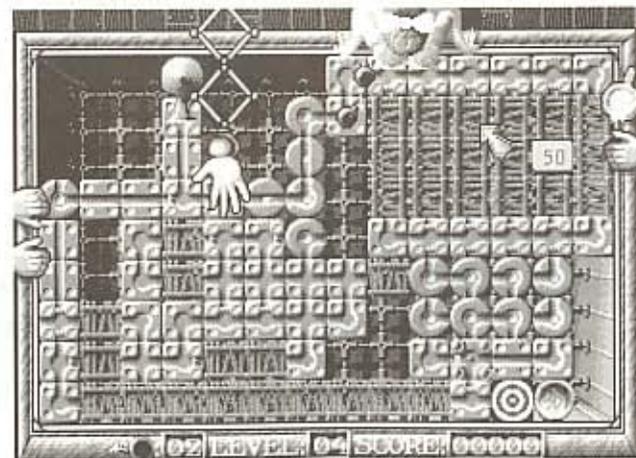


Auf dem Eröffnungsbildschirm können Sie das gewünschte Spielbrett durch Anlicken einer der fünf Figuren auswählen. Es gibt 30 Level. Sie können auch erst in Level 20 einsteigen.

Die Tafel über der Theke ermöglicht den Zugriff auf die Highscore-Liste.

Sie können das Schwierigkeitsniveau (Länge der Zündschnur) durch Anklicken der Bombe verändern.

Spielablauf



Zweck des Spiels ist es, so viele Bomben wie möglich ins Ziel zu bringen, so daß sie im Wassereimer gelöscht werden können. Um den Lauf der Bomben zu

verändern, müssen Sie die verschiedenen Weichen auf dem jeweiligen Spielbrett durch Anklicken richtigstellen. Vorsicht, die Bomben explodieren nach einer bestimmten Zeit (abhängig von der Zündschnurlänge), oder wenn sie zusammentreffen.

Um ins nächste Level zu gelangen, müssen sie mindestens eine Bombe löschen.

Im Laufe des Spiels können Sie Bonuspunkte in Form von Wertmarken sammeln. Für jeweils 1000 Punkte bekommen Sie eine zusätzliche Bombe. Es gibt bestimmte Level, in denen Sie die maximale Punktzahl in einer vorgegebenen Zeit erreichen müssen.

Der Streifen am unteren Ende des Bildschirms, zeigt die Anzahl der verbleibenden Bomben, die Levelnummer und Ihren Punktestand an.

P = Pause X = Exit

Spezielle Probleme beim PC



Das Programm bleibt während des Ladens stehen: Überprüfen Sie Ihre MS-DOS-Installation auf speicherresidente Utilities, die einen großen Teil Ihres Hauptspeichers einnehmen könnten.

Das Programm bleibt mit Digitalton stehen: Sie können den Ton beseitigen, indem Sie das Spiel mit BOSTON S starten.

Probleme mit dem Joystick können Sie durch Starten mit BOSTON J umgehen.

Installation auf der Festplatte eines PC (MS-DOS):



Legen Sie auf der Festplatte ein Unterverzeichnis an und kopieren Sie alle Dateien der Spieldiskette(n) in dieses neue Verzeichnis. Beim Start von der Festplatte muß die Originaldiskette in Laufwerk A: eingelegt sein.

BOSTON BOMB CLUB

ENGLISH

 software
boeder

Postfach 1368
D-65434 Flörsheim am Main

© boeder software gmbh

All rights reserved. This manual and the accompanying software are copyrighted publications. They may not by any means whatsoever be copied, reproduced, sent, photocopied or otherwise be distributed or translated. This prohibition also extends to extracts.

We created the software program, the documentation and the screenshots with all due care and diligence and have copied them with all practicable quality control. Nevertheless, defects cannot be excluded. Hence *boeder software gmbh* will not be liable for any damage or loss of any nature whatsoever due to any defect in or malfunction of the program or incorrect statements in the manual.

All brand names and product names are trademarks or registered trademarks of the respective holders.

Scanned

by

Thallon

TABLE OF CONTENTS

Startup 11

Controlling the Game 11

Playing the Game 12

PC Problems 13

Harddisk Installation on a PC 14

Startup



On a PC

Load MS-DOS, then insert diskette in drive A and type BOSTON.

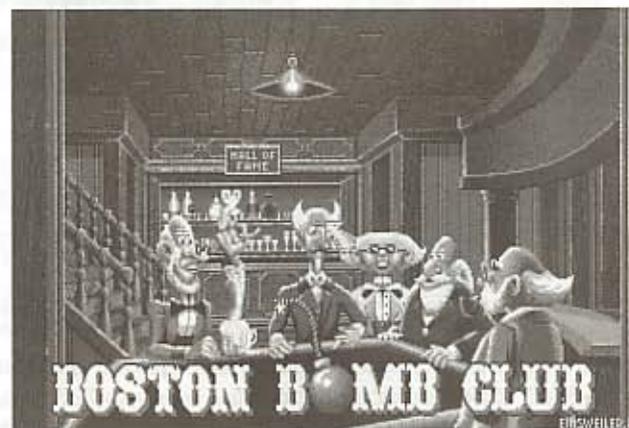
On AMIGA

Insert the diskette before switching on the computer.

Controlling the Game



The game can be controlled using the mouse, joystick or keyboard (number pad to move, space bar to fire).



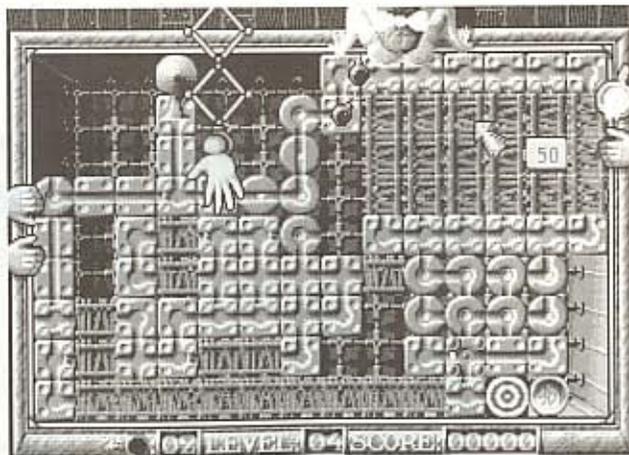
When the menu bar appears, choose which screen you wish to begin the game on by clicking on one of the five

characters. There are 30 screens, you can start as high up as screen 20 if you so wish.

High scores are recorded in the Hall of Fame: to access, click on the black-board above the counter.

To adjust the game's difficulty click on the bomb. This alters the length of the fuse.

Playing the Game



The aim of the game is to get the greatest number of bombs across the infernal device constructed by the mad scientists of the Boston Bomb Club, from their point of origin to the target zone where they will be extinguished by a bucket of water.

To do this, click on the various wheels, gates, etc. to change the route the bombs are taking. If two bombs meet they will explode. If a bomb is left too long the fuse burns down and it explodes.

Each bomb successfully transported counts for points. You must transport at least one bomb to the target zone to progress to the next screen.

Some screens contain special bonus tiles which can be collected for additional points: every 1000 points you gain will earn you an extra bonus bomb. There are even special screens where you will have to collect the maximum points in a given time.

The strip at the bottom of the screen shows: number of bombs remaining, screen number and your score.

P = Pause X = Exit

PC Problems



If the program stops when loading, check MS-DOS has not installed resident utilities, using up too much memory.

B.B.C. contains digitised sounds. This may cause problems with some PCs, the program may stop running. Start the game again without the sounds by typing BOSTON S instead of BOSTON.

If you have any problems with the mouse, start the game by typing BOSTON M instead of BOSTON.

If necessary, joysticks can be disconnected by typing BOSTON J instead of BOSTON.

Harddisk Installation on a PC



Create a subdirectory and copy all the files of the game diskette(s).

When you start up the game from this subdirectory leave diskette in drive A.

Kunden-Support



Sollten beim Einsatz dieser Software trotz intensiven Studiums des Handbuchs Probleme bei Ihrer Anwendung auftreten, haben Sie die Möglichkeit, innerhalb der ersten 6 Monate ab Kaufdatum unseren Support in Anspruch zu nehmen. Sie können uns schriftlich oder telefonisch erreichen. Bei Anfragen benötigen wir grundsätzlich folgende Angaben von Ihnen, um unnötige Rückfragen zu vermeiden:

- Programmname
- Programmversion
- möglichst genaue Rechnerkonfiguration
- möglichst genaue Problembeschreibung.

Bei Installationsproblemen oder wenn das Programm gar nicht auf Ihrer Rechnerkonfiguration läuft, fügen Sie Ihrer Anfrage auf jeden Fall einen Ausdruck Ihrer Systemdateien (CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT) und bei Windows-Programmen zusätzlich (WIN.INI und SYSTEM.INI) bei, damit wir Ihnen bei der Lösung Ihres Problems schnell helfen können.

So können Sie uns erreichen:

- Telefon *boeder software*-Kunden-Hotline
montags bis donnerstags von
14 Uhr bis 16 Uhr Telefon 06145/502145
- Brief *boeder software gmbh*
Kundensupport
Postfach 1368
D-65434 Flörsheim am Main
- FAX *boeder software*-Kunden-Hotline
FAX 06145/502199

Wir beantworten schriftliche Anfragen so schnell wie möglich. Sollte Ihre Anfrage nicht direkt bearbeitet werden können, weil z.B. das Problem an den Autor zur Bearbeitung weitergeschickt werden muß oder weil das bei Ihnen aufgetretene Problem erst nach intensiven Tests gelöst werden kann, werden wir Ihnen dieses kurz mitteilen.

Ihr *boeder software*-Support

Betatester

Ab sofort haben Sie die Möglichkeit, sich bei der Entwicklung neuer *boeder software* als Betatester zu beteiligen. Wir suchen den "normalen Anwender" genauso wie den "Computer-Freak", um unseren neuen Programmen den letzten Schliff zu geben. Schreiben Sie uns einfach formlos unter dem Stichwort "Betatester".

Liebe Leserinnen und Leser!

Wir hoffen, daß Sie nach der Lektüre unseres Handbuches weitestgehend mit den Funktionen und der Bedienung des Programmes vertraut sind. Da wir unsere Kunden auch in Zukunft mit qualitativ hochwertigen Produkten erfreuen wollen, ist uns konstruktive Kritik willkommen: Schreiben Sie uns doch einfach, wie Ihnen die Software und das zugehörige Handbuch gefallen, vielleicht geben Sie uns dabei auch an, wo Sie bei den Programmerläuterungen Verständnisschwierigkeiten hatten. Oder vielleicht würden Sie gerne mit uns eine eigene Produktidee für ein neues Buch oder Programm realisieren?

Mein Kommentar zur Software und/oder zum Handbuch:

Bitte senden Sie mir den aktuellen *boeder software*-Katalog zu!

Ich habe eine interessante Produktidee, die ich gerne mit der *boeder software gmbh* realisieren würde. Bitte schicken Sie mir Ihre Autoren-Informationen!

Meine Adresse:

Schicken Sie die ausgefüllte Seite (oder eine Fotokopie) an:

boeder software gmbh

- Qualitätssicherung -

Postfach 1368

D-65434 Flörsheim am Main

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören!

87 024 PC

89 053 Amiga

