

JELLY MONSTERS




JELLY MONSTERS

Spillevejledning

Klargøring

Læs alle instruktionerne grundigt igennem – kontroller, at du har fulgt den rette fremgangsmåde, da du isatte programmodulet med Jelly Monsters.

Når programmodulet er isat, og du har tilsluttet din VIC 20, kan spillefladen på dit TV-apparat være forskudt op til venstre.

For at centrere spillefladen, skal du taste  op/ned og til højre. Dette flytter spillefladen – du kan taste flere gange, indtil du er helt tilfreds med spillefladens placering på dit TV-apparat.

Formål

Du skal score points ved at spise så mange af de små prikker som muligt med de tre »liv«, du har til rådighed.

Sådan startes spillet

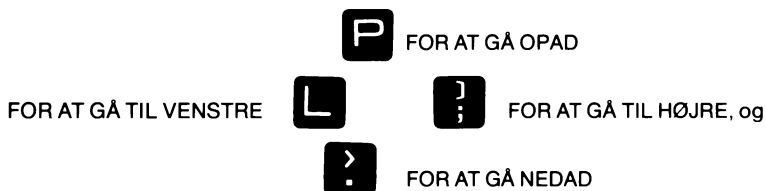
Først og fremmest – lyden på dit TV-apparat skal være skruet en smule op.

Tryk nu på funktionstasten .

Derefter kan du starte spillet ved at taste .

Dette udløser en fanfare, der markerer spillets begyndelse.

For at bevæge dig rundt i labyrinten skal du ganske enkelt taste en af de fire taster:



Hvis du har en Commodore styrepind, kan også denne styre dig rundt i labyrinten.

Hvordan spillet spilles

Mens du bevæger dig rundt i labyrinten og spiser de små prikker, skal du tage dig i agt for de jagende marmelade-uhyrer. Du er så heldig, at du kan smutte ud af labyrintens to udgange (tværs over midten af TV-skærmen). Går du ud af labyrinten til højre, kommer du ind i labyrintens venstre udgang og omvendt.

Inde i labyrinten er der fire større punkter, som hver er 50 points værd.

Når du har spist en af disse, bliver alle de jagende marmelade-uhyrer blå, og du kan nu tjene store points ved at spise så mange marmelade-uhyrer, du kan nå.

Det første marmelade-uhyre er 200 points værd, det følgende 400 og så videre. Det sidste er 1600 points værd. Når et marmelade-uhyre er blevet spist, fremkommer det igen i labyrintens midte i sin oprindelige farve og genoptager jagten på dig.

Når marmelade-uhyrene begynder at blinke blå og hvidt, er din tid ved at løbe ud.

Billedrammeme

Den frugt, der vises i den højre indramning i skærbilledet, dukker af og til op inde i midten af labyrinten. Hvis du kan nå at spise denne frugt, har du vundet en bonus.

Hver gang labyrinten er rensat for små prikker, skifter frugten farve, og bonus bliver større.

Billedrammen i venstre side fortæller, hvor mange »liv« du har på en gang. Når du har scoret 10.000 points, får du et ekstra »liv«.

Copyright © 1981 COMMODORE INTERNATIONAL. All rights reserved.
Ingen del af nærværende program eller den tilhørende instruktion må
kopieres, duplikeres, transmitteres eller på anden vis mangfoldiggøres
uden udtrykkelig og skriftlig tilladelse fra Commodore Home Computers
Division.

Commodore Home Computer Division
675 Ajax Avenue, Slough Trading Estate,
Slough, Berks. SL1 48D England.





**This was brought to you
from the archives of**

<http://retro-commodore.eu>