

NIBBLEMEN

CS 216

SPELINSTRUKTIES



NIBBLEMEN

Eet je als 'n hallebollegijs naar de hoogste score! Elke slip, energiepil, appel of kers is punten waard. Maar pas op voor op de loer liggende monsters, die je gevangen willen nemen en doden. Alleen slimheid kan je redden en de monsters doen verjagen.



1. SPELBSCHRIJVING

Het hoofddoel van het spel is zoveel mogelijk punten te scoren, en tegelijkertijd te vermijden om gepakt te worden door de monsters. Verschillende punten worden toegekend aan het opeten van slippers, energiepillen, monsters, kersen en appels. In totaal zijn er vier verschillende spelversies beschikbaar met 8 opites voor elk spel.

2. SPELVOORBEREIDINGEN

Sluit de plug voor antenne en AC adaptor van de Ormatu Video Spelcomputer aan overeenkomstig het instructieboekje van de spelcomputer.

a) Inbrengen van de cassette

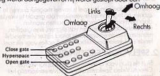
Schakel de spelcomputer uit. Houd de cassette met de inkepingen naar de spelers en steek de cassette in de cassette opening.

N.B. De spelcomputer moet uitgeschakeld zijn bij het inbrengen/verwijderen van de cassette om beschadigingen aan de spelcomputer en de cassette te vermijden.



b. Hand controllers

In dit spel wordt alleen de linker controller gebruikt. De joystick bestuurt de richting van de beweging van de Nibbleman (groen). Deze beweging van de Nibbleman wordt in dezelfde richting voortgezet, tenzij een andere richting wordt aangegeven of hij wordt gestopt door een muur.



Aanvullende mogelijkheden voor bescherming en blokkering kunnen in de spelletjes 1 tot 3 geïmplementeerd worden door te drukken op de knoppen CLOSE GATE, HYPERSPACE en OPEN GATE. Voor details zie punt 2 c. keuze van spel en optie.

c. Keuze van spel en optie

Er zijn vier versies van het spel:

Spel 1:

Zowel de mogelijkheden "OPEN en CLOSE GATE" als "HYPERSPACE" zijn voorzien. Door te drukken op de knop CLOSE GATE zullen enkele wegen gesloten worden om de monsters te belemmeren de Nibbleman te bereiken. Drukken op de knop OPEN GATE zal de wegen heropenen. Door te drukken op de knop HYPERSPACE van het toetsenbord, kan de Nibbleman in geval van nood wegspringen, om te vermijden door de monsters gevangen te worden. De Nibbleman zal binnen korte tijd weer verschijnen op een willekeurige plaats in het doolhof. Elke sprong kost een appel en er zijn slechts 5 appels beschikbaar in een spel.

Spel 2:

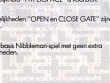
De mogelijkheid "HYPERSPACE" is voorzien.

Spel 3:

De mogelijkheden "OPEN en CLOSE GATE" zijn voorzien.

Spel 4:

Dit is het basis Nibbleman-spel met geen extra mogelijkheden.



Voor ieder spel zijn 8 opties beschikbaar:

Optie 1 en 5:

3 poorten (openingen in het doolhof) zijn beschikbaar zodat de Nibblemön het doolhof kan verlaten aan 1 zijde door de poort en terugkeren aan de andere kant.

Optie 2 en 6:

2 poorten zijn beschikbaar.

Optie 3 en 7:

2 poorten op andere plaatsen als van optie 2 en 6.

Optie 4 en 8:

Slechts 1 poort is beschikbaar.

N.B.: De opties 5, 6, 7 en 8 zijn in wezen hetzelfde als respectievelijk de opties 1, 2, 3 en 4 met die uitzondering dat de rode monsters sneller bewegen.

3. START VAN HET SPEL

- Zet de Ormatu Video Spelcomputer aan.



Optie 1 van spel 1 verschijnt op het t.v.-scherm. Een reeks van stippen, 4 energiepillen, 3 monsters en de Nibbleman verschijnen in een doolhof van blauwe muren. De huidige score (wit), de voorgaande score (groen), het aantal nog beschikbaar zijnde Nibblemen, het spelnummer, het optienummer, het aantal nog beschikbaar zijnde appels en kersen, worden getoond bovenaan het doolhof.

b. Druk op knop A voor spelversies en op knop B voor optiekeuze.

c. Druk op de knop GAME START

De Nibbleman begint te bewegen in de richting welke is aangegeven door de joystick en eet stippen, terwijl de monsters met tussenpozen de Nibbleman zullen opsporen. Als de Nibbleman is gevangen door het monster, wordt de Nibbleman vernietigd. Voor elk spel zijn slechts 3 Nibblemen beschikbaar.

De situatie kan omgekeerd worden als de Nibbleman een energiepil opeet. De monsters worden wit gekleurd en beginnen achteruit te bewegen. De Nibbleman kan dan gedwongen worden om achter de monsters aan te gaan en ze op te eten. Echter, de energiepil geeft slechts een korte periode kracht en de monsters veranderen weer terug in hun originele kleur.

Kersen en appels zullen met tussenpozen in het doolhof gelegd worden. Tracht ze te bereiken want ze verschijnen slechts gedurende korte tijd. Bij de spelversies 1 tot 3, zijn de ingangen open als de Nibbleman een energiepil heeft opgegeten.

udsmro

DE NIBBLEMAN IS EEN REGISTEREERD MERK VAN UDENRO

4. EINDE VAN HET SPEL

Het spel is ten einde als alle 3 de Nibblemen zijn gevangen door de monsters. Een Hamitoon klinkt als uw score hoger is als de voorgaande hoogste score.

5. START VAN EEN NIEUW SPEL

- Als u de voorgaande hoogste score wilt uitwissen: druk op de knop CLEAR en kies dan spel en optie.
- Als u de voorgaande hoogste score vast wilt houden: druk op de knoppen A en B voor spel- en optieleuze en dan op de GAME START knop.

6. SCORE

ledere gegeten slip	= 20 punten
ledere gegeten energiepil	= 200 punten
ledere gegeten monster	= 200 punten
ledere gegeten appel	= 1000 punten
ledere gegeten kers	= 500 punten

ormatu

ORMATU IS EEN GERECHTIGDEERD HANDELSMERK VAN ORMATU ELECTRIC B.V.