

Pinchalo - Anleitung

Pinchalo ist ein kleiner Hund . Er hat bunte Luftballon's zum fressen gern und deine Aufgabe in diesem Spiel ist es Pinchalo den Weg zu diesen Luftballon's zu zeigen . Aber du mußt aufpassen denn manchmal erscheint irgendwo **Wispi** , die Wespe , dann suche dir schnell einen sicheren Platz auf irgend einer Leiter . Dort kann sie dich nicht erreichen . Wenn Wispi schneller als Pinchalo ist und ihn berührt dann verlierst du einen Hund .

Luftballon's , die Pinchalo zerbissen hat , werden ab und zu von einer **Luftballon - Kanone** wieder in das Spielfeld geschossen . In dieser Zeit kann Pinchalo nicht laufen .

Manchmal erscheint **Modo - der Bucklige** und läuft ganz in Gedanken versunken über den Bildschirm .

Wenn Modo erscheint dann laufe schnell zu Pinchalo's Haus und drücke den Alarmknopf . Modo wird durch den Alarm sofort aus seinen Träumen gerissen und läßt vor Schreck einen großen Diamanten fallen .

Wenn du schnell genug bist und den Diamanten erreichst , bevor er wieder verschwindet , dann bekommst du **5000** Punkte .

Pinchalo wird mit den Pfeiltasten auf der Tastatur gesteuert und kann so nach Rechts oder nach Links laufen .

Wenn Pinchalo eine Leiter berührt dann wird ein Fahrstuhl aktiviert den du mit den Pfeiltasten nach Oben oder nach Unten steuern kannst .

Achte darauf das der Fahrstuhl genau an den Lafebeneen angehalten wird denn nur dort kann Pinchalo den Fahrstuhl wieder verlassen .

Wenn der Fahrstuhl die nächste Lafebene nicht erreicht dann bewege den Fahrstuhl wieder auf die Startposition und bewege Pinchalo einen Schritt nach Rechts oder nach Links . Dann starte den Fahrstuhl erneut .

SC Soft Stuttgart , den 01.01.2001

