

Gribbly's Day Out – Guide

© 1985 Hewson Consultants Ltd.
Programm und Grafik: Andrew Braybrook
Musik: Steve Turner

Geschichte:

Willkommen zum Planeten Blagbor, die Heimat der Gribblets! Die Hügel ringsum werden von primitiven Kreaturen bewohnt, deren einziges Ziel es ist, die Gribblets zu entführen, und Seon, ein gefährlicher Blagborianer, lauert hinter dem Psi-Netz im Himmel. Können Sie die Gribblets, die hinter Felsen, über Seen und auf mysteriös umher treibenden Inseln versteckt sind, rechtzeitig in der Höhle zusammentreiben und damit in Sicherheit bringen?

(Originaltext aus der deutschen Anleitung)



Aufgabe:

Sammle als „Gribbly Grobbly“ in 16 verschiedenen Levels je acht Gribblets bevor die Kreaturen sie holen und bringe sie in die sichere Höhle. Diese Kreaturen durchlaufen mehrere Metamorphosen. Erst fallen sie wie Samen vom Himmel, landen und werden zu grünen Würmern. Treten diese auf ein Gribblet dreht es sich auf den Rücken, kann aber durch einen Sprung von Gribbly Grobbly wieder umgedreht werden. Nach einer Weile verpuppen sich die grünen Würmer und schlüpfen wenig später als Schädelwürmer. Wenn diese auf ein umgedrehtes Gribblet stoßen, fangen sie es und fliegen mit den Gribblet in der Gegend herum. Gribbly Grobbly kann die Kreaturen in jedem Stadium wegblubbern, nur als laufende

Schädelwürmer nicht. Wenn ein Gribblet von einem Schädelwurm entführt wird, sollte man versuchen das Gribblet möglichst über freien Grund zu befreien, da es sonst in den Tod fällt. Das Psi-Netz behindert Gribbly Grobbly bei seiner Mission, kann aber an den Punkten an- und ausgeschaltet werden. Gleichzeitig schützt das Psi-Netz vor Seon dem schwarzen Beast.

Charaktere:



Gribbly Grobbly – der Held des Spiels



Energie-Grib – gibt Gribbly Grobbly Energie



Gribblet – die muss Gribbly Grobbly einsammeln



Seon – der gefährlichste Gegner im Spiel

Entwicklung der Kreaturen:



1. Samen – fallen vom Himmel



3. Puppe



5. fliegender Schädel – haben die Gribbly's entführt



2. grüner Wurm – drehen die Gribbly's um

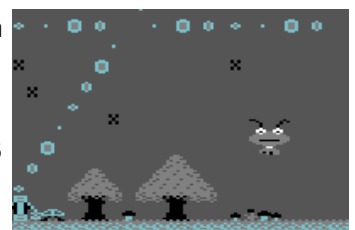


4. Schädelwurm – wollen die Gribbly's entführen



Steuerung im Intro:

F1-2: Uhr stellen und starten
F3-4: ändert die Stunden
F4-5: ändert die Minuten
F7: Spiel in Farbe
F8: Spiel in Schwarz/Weiß



Steuerung im Spiel:

RUN/STOP: Pause

Feuer: Blubberblasen

oder Psi-Netz an-

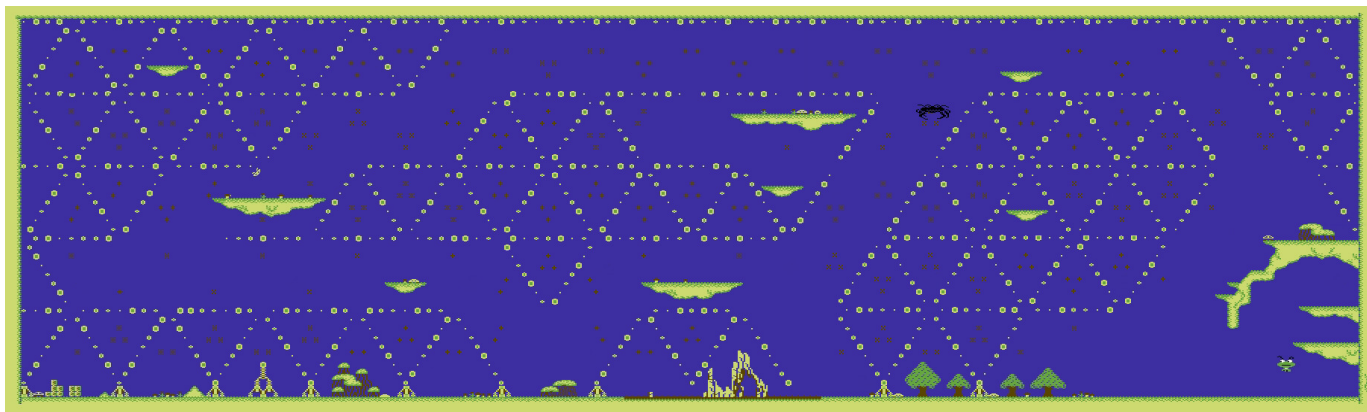
und

ausschalten

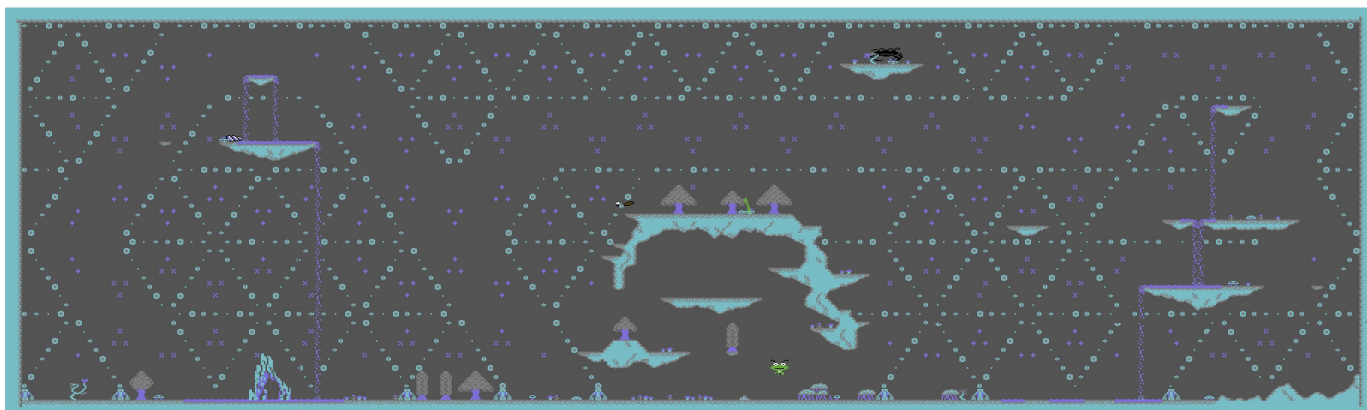


Level Guide:

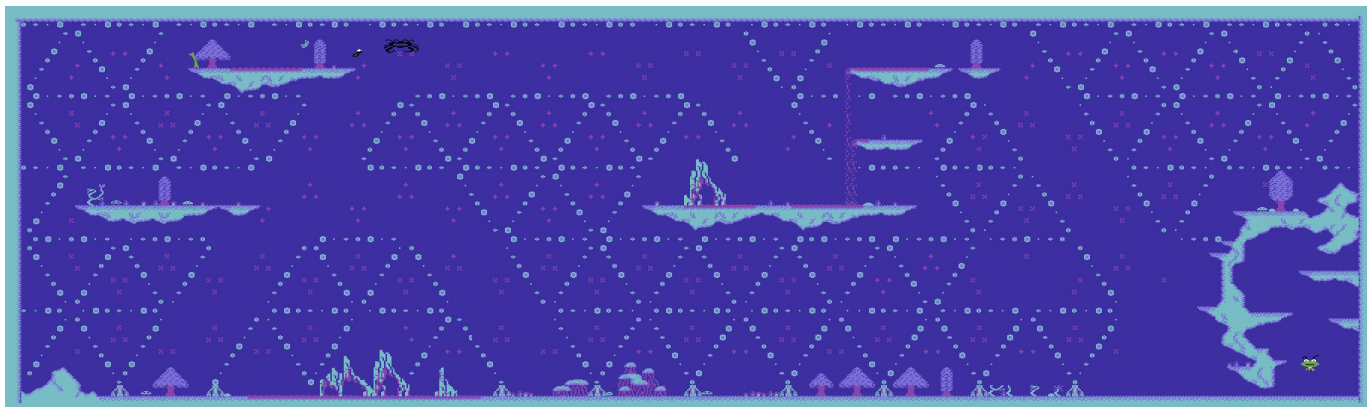
Die Reihenfolge der Levels hängt von der Anzahl der gesammelten Gribblets und der Spielzeit ab. Oder ist doch Zufall?



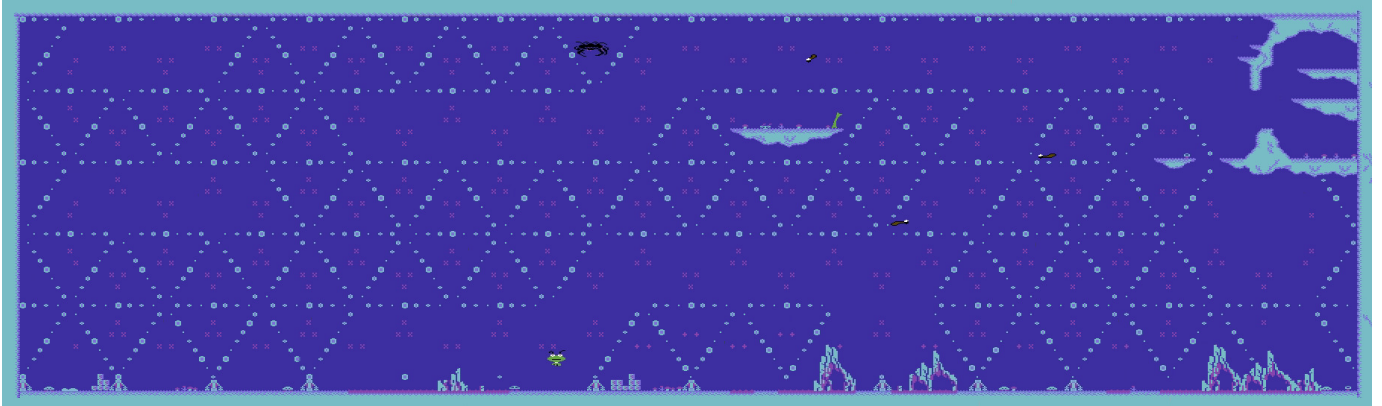
Hide the Gribblets in the Cave



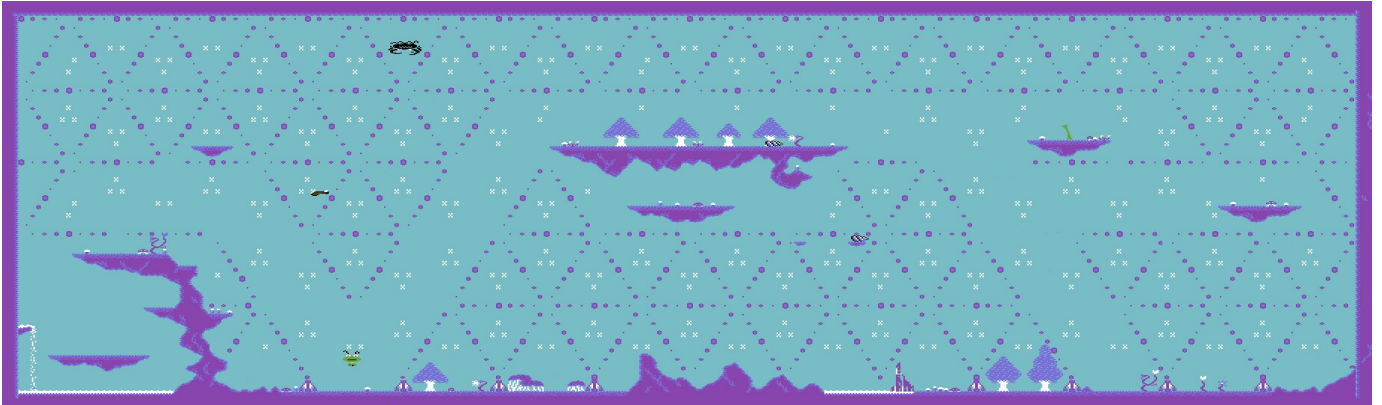
The Infinite Waterfalls



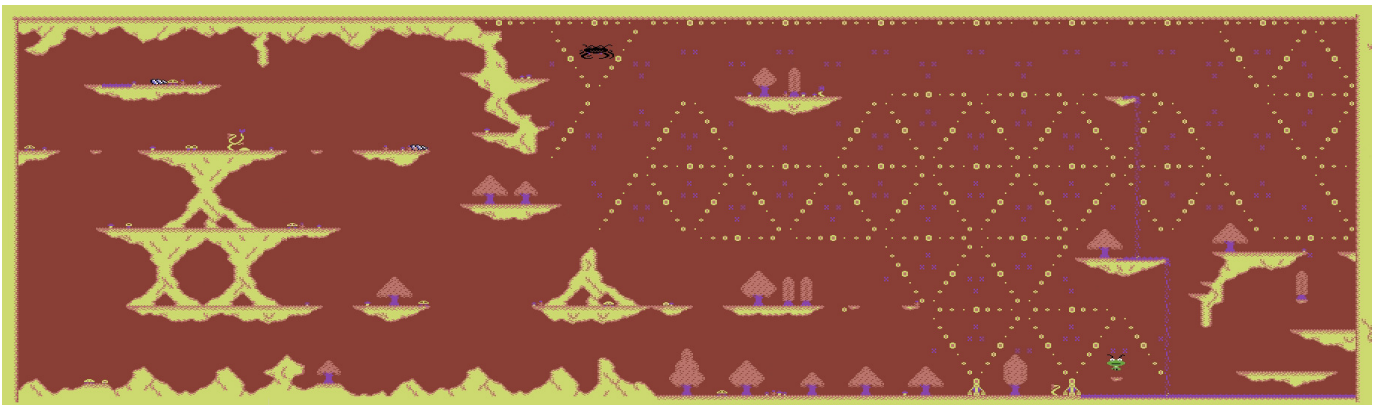
The Aerial Lakeland



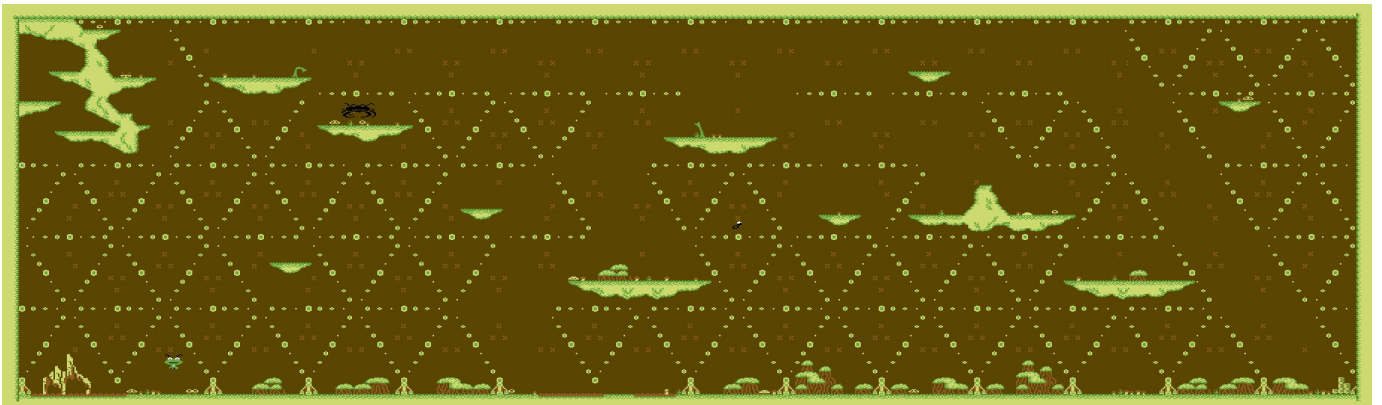
Gribbly on the Rocks



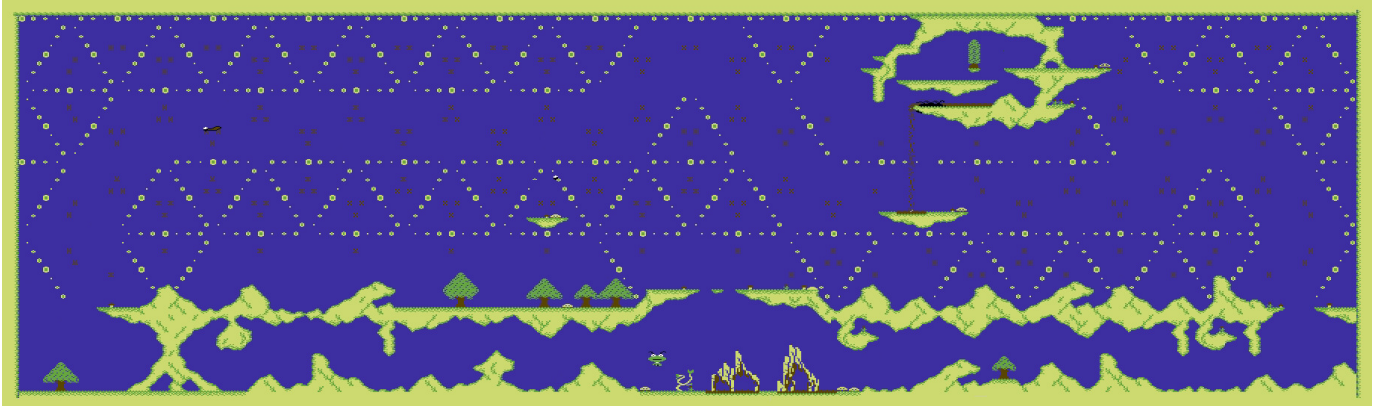
The Flooded Cavern



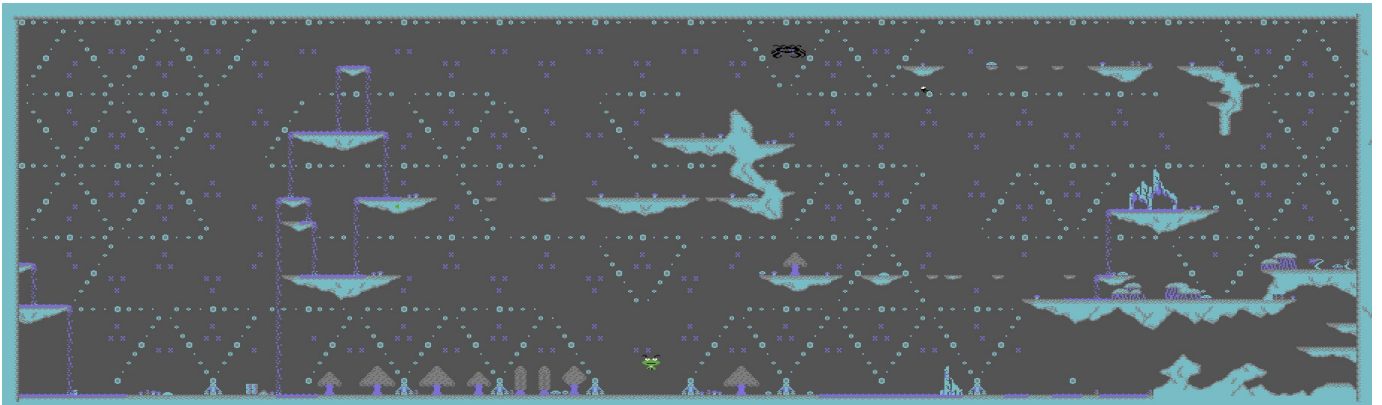
Concerto for Island and Tree



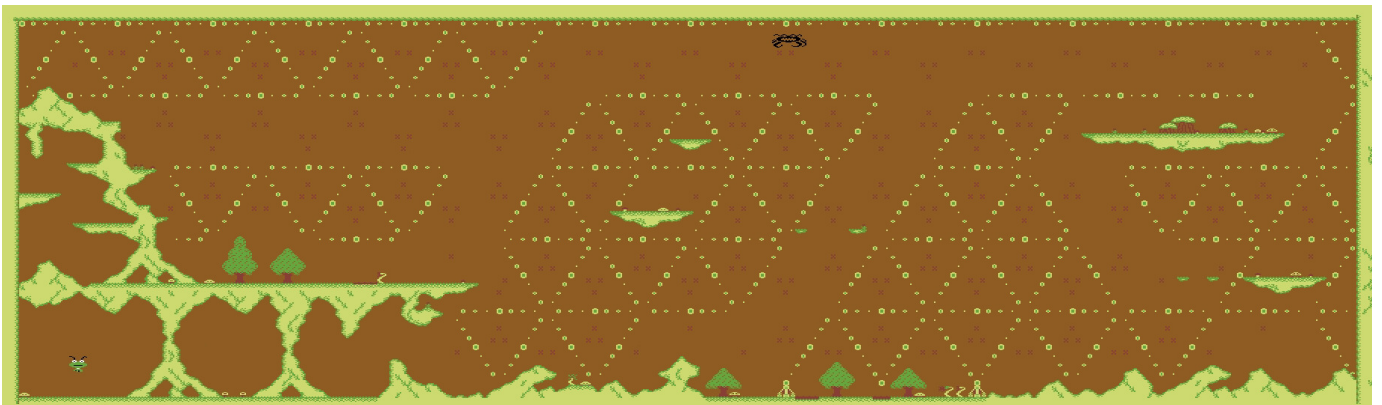
Floating Islands Galore



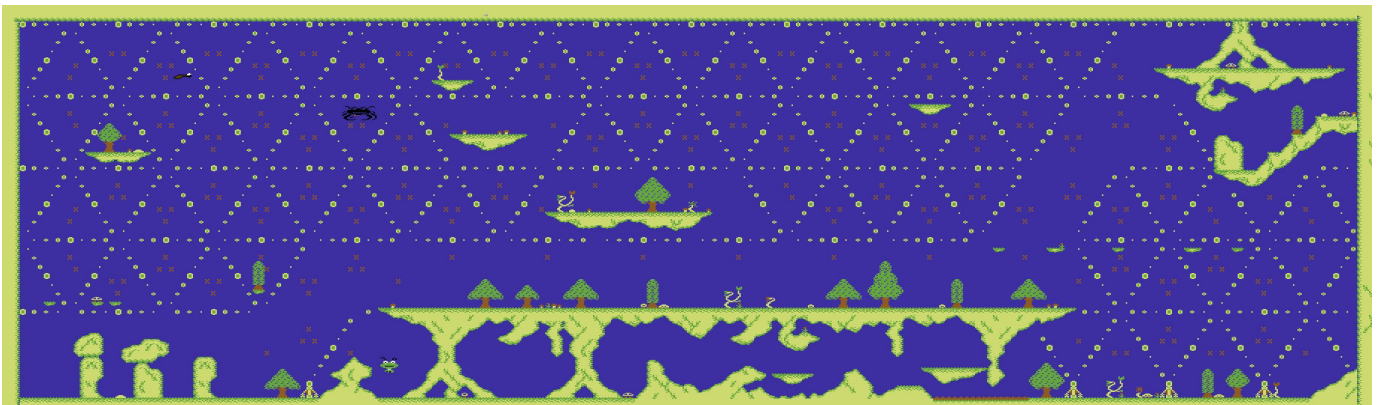
The Tunnel



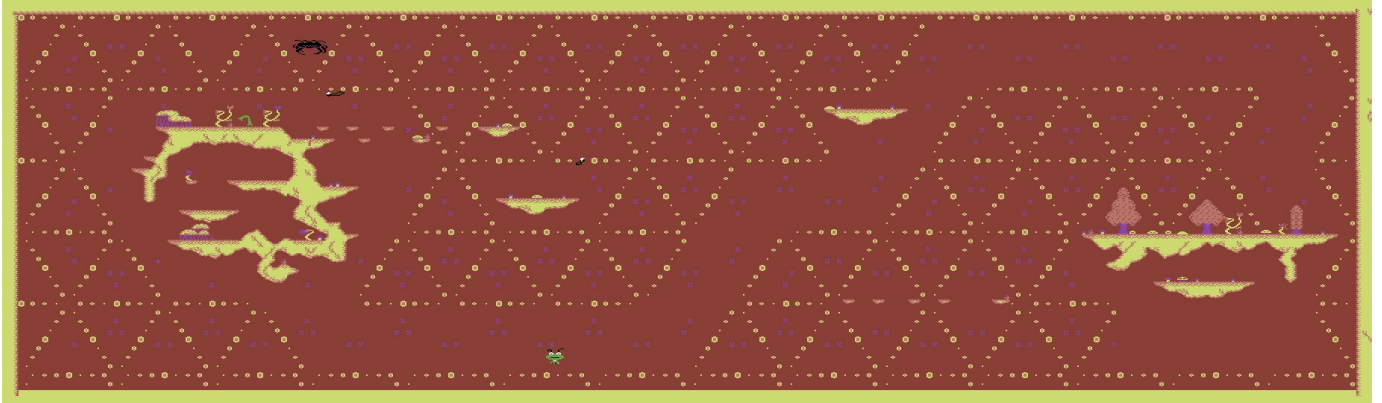
"Water, Water everywhere..."



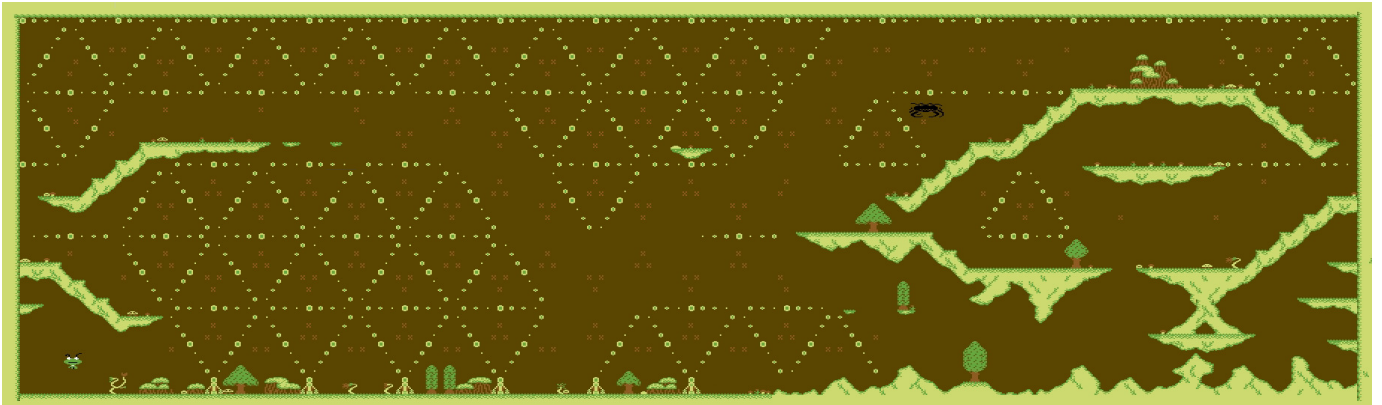
Soen is the 6809 beast!



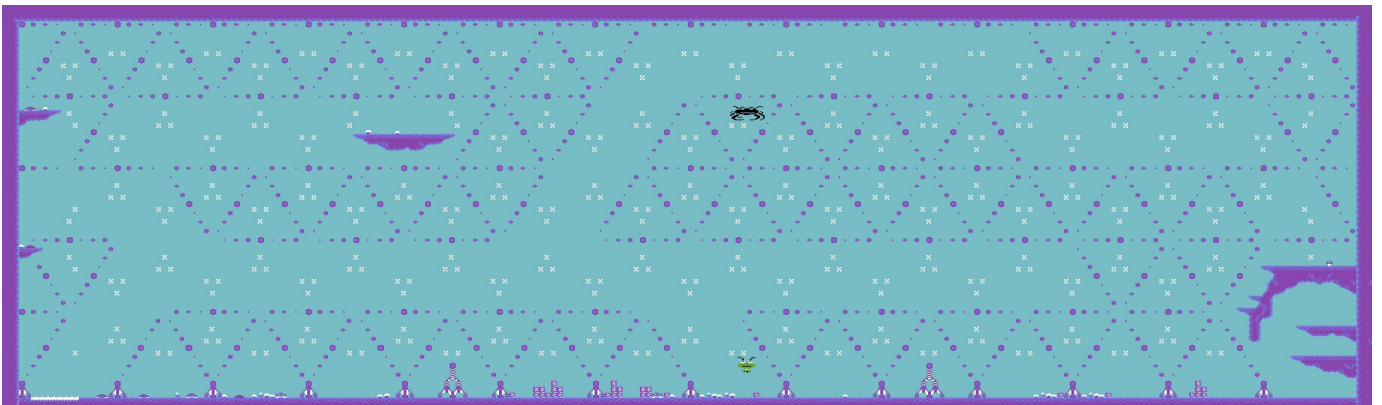
Gribbly's Bane (It's a tough one!)



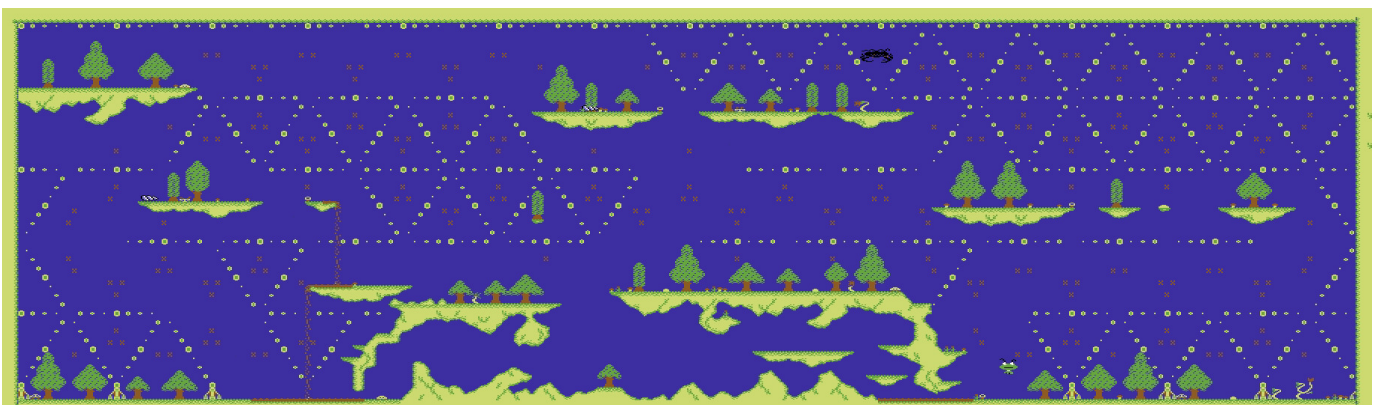
Wot, no ground?



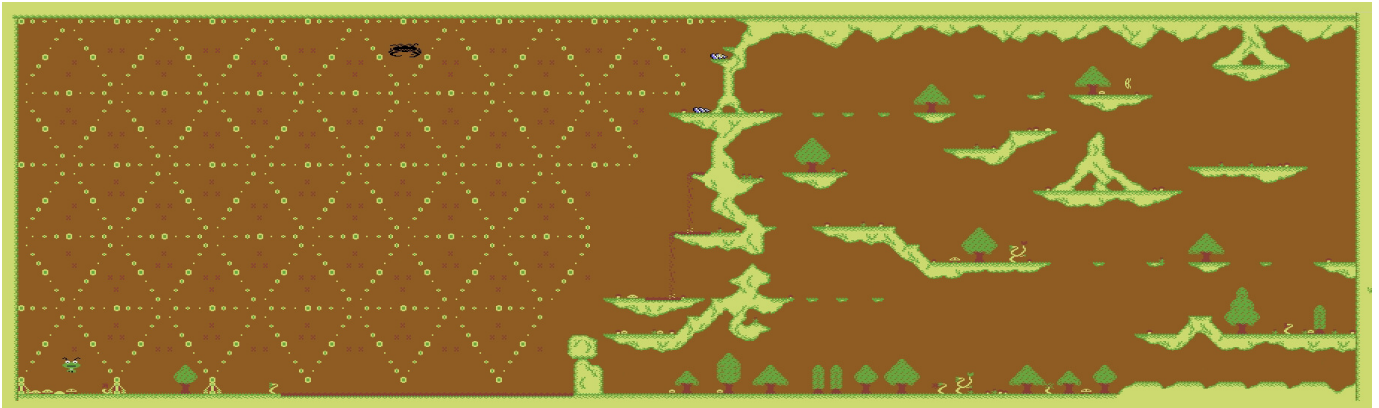
The Blabgorian Staircase



Gribblets in Peril



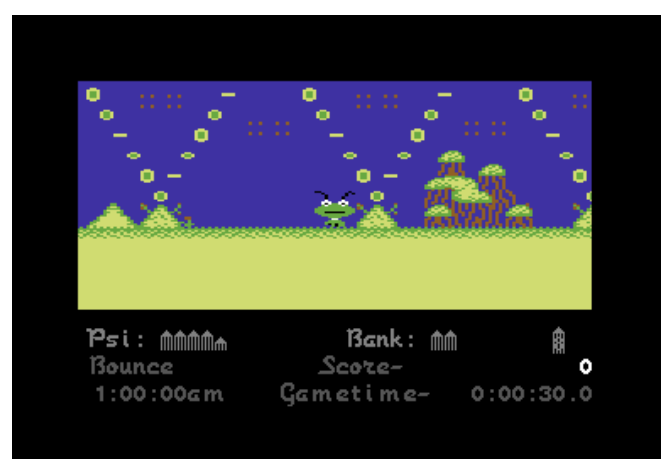
The Elevated Forest



Back to the Nursery



1986 kam noch “Gribbly’s Special Day Out” raus. Es wurden ein paar Bugs entfernt. In der ersten Ausgabe flackerte es am rechten unteren Spielrand. Dies wurde beseitigt. Der Levelaufbau ist der gleiche, nur kleine Details wurden verändert und die Farben sind etwas anders. Auch das Schriftbild wurde verändert.



Dieses kuriose Teil neben Gribbly Grobbly ist ein Gafikbug und wurde bei Gribbly’s Special Day Out entfernt.