

MONSTER SMASH

Het is middernacht. Weet je waar de monsters zijn?
Een monsterlijk spel van DATAMOST

MONSTER SMASH

Je bent de baas van het plaatselijke kerkhof. Gewoonlijk een vredig baantje. Maar er zijn enige monsters ingetrokken - en zij haten rust en vrede. Ze vormen een wilde en woeste bende, houden van een feestje en vinden het leuk de doden op te wekken! Ze zijn vastbesloten te ontsnappen uit het vochtige onfrisse kerkhof om op de heldere lichten van de stad af te gaan, waar zij die verfoeilijke dingen kunnen doen die monsters zo leuk vinden. Als baas van het kerkhof heb je de verantwoording om het feest te verzeiken - om de monsters te houden waar ze horen, zo'n twee meter onder de groene zoden. Het Monster Smashing System geeft je de sleutel in handen om de monsters in de val te laten lopen en te verpletteren voordat ze door de hekken ontsnappen. Maar het is verre van gemakkelijk omdat deze monsters S-N-E-L zijn! En ze zijn slim genoeg om het op 'n lopen te zetten in vele richtingen tegelijk. Dus je kunt maar beter klaarwakker zijn en je reactievermogen in topvorm houden want anders zal de monsterverpletteraar niets verpletteren. Als er tien monsters ontsnapt zijn bent je er geweest.... en staat de stad een monsterlijke nacht van monsterlijk plezier te wachten.

Tips en tactieken

Het doel van het spel is zoveel mogelijk monsters te verpletteren, terwijl je alle bezoekers ongedeerd door laat gaan. Je hebt de controle over de hekken van het kerkhof en de vermorzelaars van de grafstenen in handen. Je moet de bezoekers beschermen en de lastposten uit de weg ruimen. Terwijl je het spel bestuurt ga je voort door negen niveaus die steeds moeilijker worden. Het spel is afgelopen als er drie bezoekers gedood zijn of 10 monsters ontsnapt zijn. Onthoud dat één ontsnapt "insekt" voor drie telt.

Laden:

- Zet je computer uit.
- Zorg dat de cassette volledig teruggespoeld is.
- Druk <START> en <OPTION> tegelijkertijd in.
- Zet je computer aan.
- Laat na de "beep" <START> en <OPTION> los.
- Druk op de "Play" toets van je recorder.
- Druk op een willekeurige toets.

Figuren en bevelen

Spirits (geesten):

Maximum aantal punten te behalen wanneer ze snel na hun verschijning vermorzeld worden.

Eyes (ogen):

Maximum aantal punten waard wanneer ze vlak bij

de uitgang gedoo(f)d
worden.

Eggs (eitjes):

Kunnen genegeerd
worden. Er is geen straf
als ze ontsnappen.

Wanneer ze verpletterd
worden veranderen ze in
insekten.

Bug (insekt):

Drie keer zoveel waard
als elk ander monster en
telt als drie ontsnapping-
en als het ontsnapt.

Visitors (bezoekers)

1000 punten voor elke
bezoeker die er veilig
doorkomt.

<Option> : pauze/hervatting
<Select> : aan/uit
<Start> : start/restart

JOYSTICK BESTURING

↑ gate up hek naar boven
↓ gate down hek naar beneden
← left smashers only alleen de linker smashers
vuurknop alle smashers (start tevens
het spel)