

## COMMODORE 64/128

CARTRIDGE: Modulet virker uafhængigt af båndstation/-diskettedrev. Indsættes, mens maskinen er slukket, i cartridge porten, sæt herefter joysticket i port 2. Tænd for computeren, og spillet kører.

Sluk for computeren, når du ikke ønsker at spille Hugo mere, og fjern modulet.

## JOYSTICK-KONTROL AF HUGO:

Mine: Ryk joysticket i den retning, Hugo skal løbe. Tryk fire for at få kortet frem/væk.

NB: I acadaveversionen koster kortet 5 guldklumper, og et bank på skærmen koster 10 guldklumper. I TV-versionen koster kortet 1 guldklump, og et bank på skærmen er ganske gratis.

Broen: Træk joysticket tilbage for at få Hugo til at springe.

Slutscene: Vælg dør ved at rykke joysticket til venstre (dør 1), fremad (dør2), eller til højre (dør 3). Tryk fire, når du er helt sikker på hvilken dør, du vælger.

**BEMÆRK:** Hugo på TV2 er i Amiga-version, og fylder 10.000.000 (ti millioner) bytes. Din version er det samme spil, tilpasset en C64/128, der indeholder 64.000 bytes. Dette er forklaringen på forskellen mellem Eleva2rens Hugo-spil og denne hjemmecomputerversion.