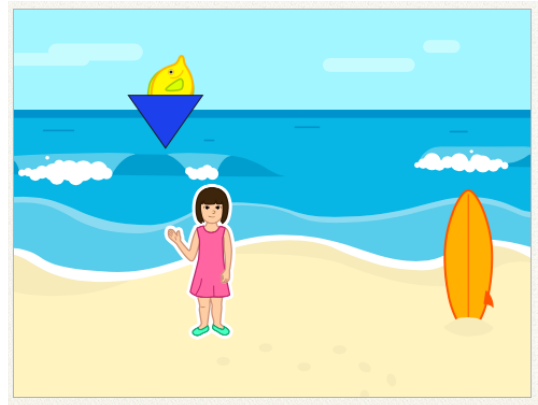


Taso 1

1. Valitse tausta sukellusjuoman etsimiseen.
2. Valitse myös jo uusi taso, jossa sukellellaan.

Poista aina tasoihin ilmestyvät automaattiset kissat.



3. Palaa ensimmäiseen tasoon ja valitse sukellusjuoma.
4. Aseta juoma lentämään ikkunan yläaidassa pelin alusta lähtien. Raahaa sormella juoma oikealle korkeudelle ja anna sille komento lentää yhdistämällä seuraavat komennot:



5. Jos haluat muuttaa juoman nopeutta, lisää vihreän lipun jälkeen nopeuskomento ja valitse nuolesta sopiva nopeus:



6. Tehdään kohta pelihahmo. Jos pelihahmo koskee juomaan, juoma häviää pelaajalle ja sukellustaso aukeaa. Etsi, missä järjestyksessä seuraavien komentojen tulee olla:



7. Valitse pelihahmo ensimmäiselle tasolle.
8. Aseta pelihahmo peliruudun alalaitaan niin, ettei se yllä sukellusjuomaan.
9. Anna pelihahmolle komento hypätä, jos sitä kosketaan sormella. Korkean hypyn jälkeen voi olla hankala pysyä paikallaan, joten hyppyjä saattaa tulla kaksi. Hypyn korkeuden voit muuttaa tökkäämällä numeroa. Ensimmäinen hyppy voi olla 5 korkea ja toinen 1 korkea.



10. Hypyn kanssa samaan aikaan voi usein päätyä vähän eteenpäin. Laita toinenkin komento sormen koskettamiselle:



11. Testaa, että juoma lähtee liikkeelle, kun vihreää lippua painetaan. Testaa myös, että pelihahmo osaa hypätä sitä sormella kosketettaessa ja että pelihahmon koskettaessa juomaa, taso vaihtuu juoman hävittyä.

Taso 2

1. Sukeltaessa pyydystämme kalan, jolla voi kesyttää villieläimen. Lisää jo seuraava taso ja valitse sille tausta villieläimen mukaan.

2. Palaa toiseen tasoon ja valitse pyydystettävä kalahahmo.
3. Tehdään kalasta hyvin leikkisä. Sen tulisi muuttua ikuisesti isommaksi ja pienemmäksi vuorotellen.

Yhdistä sopivassa järjestyksessä:



4. Kala voisi samaan aikaan pomppia ylös ja alas vedessä:



5. Jos kalaan osuu vaikkapa kohta valittava pelihahmo, se sanoo "pop", häviää pelaajalle ja lähettää kirjekuoressa viestin pelaajalle. Viestin värin voit valita itse. Yhdistä sopivassa järjestyksessä:



6. Valitse tähänkin tasoon pelihahmo.
7. Pelihahmo tällä kertaa polskii eteenpäin vedessä. Hahmo voi samaan aikaan pyrähtää hypynomaisesti, liikkua oikealle ja liikkua ylös. Tee siis kolme kahden komennon yhdistelmää:



8. Jos pelihahmo saa kirjekuoressa tiedon siitä, että kala on siirtynyt pelaajalle piiloon, pelaaja voisi uida seuraavaan tasoon. Aseta askeleita eteenpäin vaikka 8 kpl. Tämä on muutettavissa numerosta. Valitse seuraavan tason numero oikein ja ota vastaan samenvärinen kirjekuori kuin minkä aiemmin lähetit.



9. Testaa, että kala tosiaan on hyvin leikkisä uintiliikkeissään. Testaa myös, että pelaajalla voi uida ja että kohtausten tapahtuessa taso vaihtuu.

Taso 3

1. Lisää uusi taso, johon päästään, kun tässä tasossa oleva villieläin on kesytetty. Valitse tausta kesyn eläimen ympäristön mukaan.



2. Palaa kolmanteen tasoon ja valitse pelihahmosi siihenkin.
3. Valitse myös kalahahmosi jälleen.
4. Valitse tasoon villieläin, joka tulee kesyttää.
5. Aseta villieläin juoksentelemaan ikuisesti:



6. Jos villieläin koskee mihinkään muuhun, se hypähtää ja sanoo esim. "murr". Oman äänen nauhoittamiseen löytyvät työkalut vihreistä komennoista.



7. Edellisen tason kala pitää heittää villieläimelle. Heiton jälkeen kala tulee syödyksi ja katoaa, ja villieläin katoaa hetkeksi muuntuessaan kesyeläimeksi. Tee seuraavat samaan aikaan toimivat komentosarjat kalalle. Alas ja sivulle voi liikkua vaikka 5 askelta.



8. Palaa vielä villieläimeen. Kun se vastaanottaa edellisessä vaiheessa lähetetyn kirjekuoren, sen villiolomuoto muuttuu näkymättömäksi ja tasoksi vaihtuu viimeinen taso. Yhdistä oikeassa järjestyksessä:



Taso 4

1. Valitse tasoon pelihahmosi ja villieläimen kesyolomuoto.
2. Ohjelmoi kesyeläin hypähtämään eteenpäin, jos sitä kosketaan sormella.



3. Jos kesyeläin koskettaa pelihahmoa, se voi vaikka kehrätä. Odotus-komento kannattaa lisätä, jos kesyeläin viipyy vähän pitempään pelihahmon päällä. Sopiva odotus voi olla vaikka 20 aikayksikköä.

