

Hjälpkort

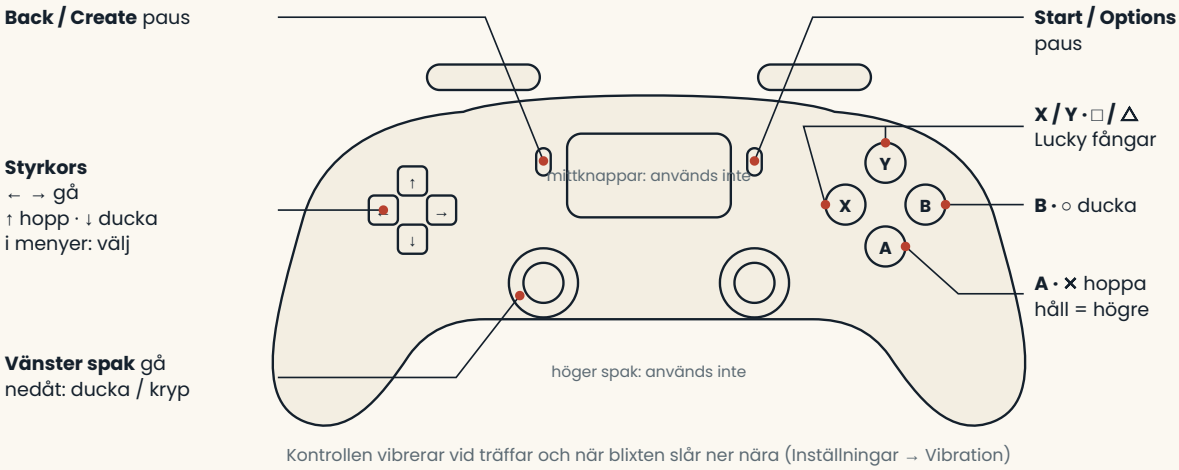
VERSION 2.7.1

Äventyraren Nella · handkontroll, tangentbord och Luckys fångst. Nivå 1–5.

SPELA
cyberleogames.com/seikkailija-nella

Handkontroll

XBOX · PLAYSTATION · DE FLESTA USB- OCH BLUETOOTH-KONTROLLER



Kontrollen vibrerar vid träffar och när blixten slår ner nära (Inställningar → Vibration)

KNAPP	UNDER SPELET	I MENYER
Spak · ← →	Nella går bakåt och framåt	flyttar markeringen
A · ✕	hopp – håll knappen nere för ett högre hopp	bekräfta
B · ○ · ↓	ducka – håll knappen nere; i rörelse kryper Nella	tillbaka till menyn (paus, resultat)
X / Y · □ / △	Lucky fångar det närmaste hotet	–
Start · Options	paus	fortsätt / börja

Luckys fångst

- NYTT Lucky och Nella har ritats om. Stannar du, sätter sig Lucky, lägger sig och somnar.
- Taxen Lucky springer före och skäller en varning när fara närmar sig.
- Tryck på **tassknappen**, tangenten L eller **X/Y** på handkontrollen så fångar Lucky det närmaste hotet: en fladdermus, kråka, sten, groda eller risboll.
- Med Lucky kan du vinna tillbaka ett förlorat hjärta: kryp under den fallna stammen, hoppa upp på den och ta hjärtat.
- På **Svår** tar Lucky inte emot kommandon. Du kan också lämna Lucky hemma: **Följeslagare → Utan Lucky**.

Ansluta en handkontroll: med USB-kabel eller Bluetooth. Öppna spelet och tryck på valfri knapp – meddelandet ”Handkontroll ansluten” visas på skärmen.

Tangentbord DATOR

NELLA

← → / A D	gå bakåt · framåt
Mellanslag / ↑ / W	hoppa (håll = högre)
↓ / S	ducka · kryp i rörelse

LUCKY

L	Lucky fångar ett hot

SPELET

P / Esc	paus · fortsätt
Tab + Enter	menyknappar

Stjärnor och hjärtan

★ Klarad	★ Alla ädelstenar	★ Inga träffar

Tre stjärnor inom måltiden = **mästarmedalj**. Stjärnor och märken låser upp nya kläder i **garderoben**.

Lätt ♥ 10 · Medel ♥ 5 · Svår ♥ 3

Nivåer

1 Månskensskogen	stenar, stubbar och låga grenar
2 Höstås vid sjön	branta backar och rullande stenar
3 Dimmig myr	kryp under torrfuror, hoppa över grodor
4 Klippravin och vattenfall	klyftor, rullande stenblock och fladdermöss
5 Stormig bergstopp och fornborg	blixtar, klyftor, risbollar och kråkor

Pekskärm TELEFON · SURFPLATTA

Vänster tumme: BAKÅT och FRAMÅT. **Höger tumme:** HOPPA och DUCKA. Tassknappen i mitten (liggande: bredvid HOPPA).

- Bakåt
- Framåt
- Hoppa (håll = högre)
- Ducka (håll nere)
- Lucky fångar
- Paus (övre kanten)

I övre kanten finns också ljud på / av. Vänd telefonen på tvären så ser du längre framåt och Nella och Lucky blir större.

Tips

- Börja med 🎓 **Övning**: en kort bana lär ut alla rörelser.
- Hoppa över stenar, stubbar och stammar; ducka under låga grenar, fladdermöss och kråkor.
- Höga ädelstenar kräver ett långt hopp – håll hoppknappen nere.
- Att falla i vattnet kostar ett hjärta. Hoppa över klyftan precis före kanten.
- På bergstoppen varnar ett surr och Luckys skall för blixten en sekund innan den slår ner – undvik den markerade platsen. I gropen finns en stor ädelsten.
- **Spöket** visar ditt eget bästa lopp (kan stängas av i inställningarna).

Made with AI
CyberLeo Games by AV Automation: idé, design och utveckling. Kodat med Claude AI.

Språk, sparning och app

- **Språk · Language:** Suomi, Svenska eller English på startskärmen. Valet sparas; första gången väljer spelet webbläsarens språk.
- 💾 **Flytta sparning:** exportera framstegen till en fil eller sparkod och importera på en annan enhet. Importen kan ångras.
- ❓ **Hjälp** och **Vad är nytt?** på startskärmen. ⛶ **Helskärm:** avsluta med Esc.
- Webbläsarens meny → **Installera / Lägg till på hemskärmen**: spelet öppnas som en egen app och fungerar utan internet.