

© CREATIVISION

Unterhaltung Zu Haus & Heimcomputeranlage



BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR SPIELKASSETTEN



Dies ist der härteste Job Ihrer Karriere:

CREATIVISION'S POLICE JUMP

Sie sind Polizei-Inspektor

Ein Gewohnheitsverbrecher, der Gefährliche Dan, hat ein schönes reiches Mädchen geraubt und entführt, und Sie haben ihn in seinem Wolkenkratzer-Versteck aufgestöbert. Aber das war der leichte Teil der Aufgabe. Jetzt gilt es nämlich, dort hinaufzusteigen und ihn festzunehmen, und zwar Sie ganz allein. Zwischen Ihnen und Ihrem Ziel liegen 20 Stockwerke, und auf jedem lauern tückische Gefahren.

Die ersten 5 Stockwerke

Ihre erste Aufgabe ist, diese 5 Stockwerke zu erklimmen. Der Gefährliche Dan lauert auf dem Dach und wirft Reifen auf Sie herunter, und wenn Sie nicht über Sie hinwegspringen können, ist es mit Ihnen aus und vorbei!

Die nächsten 10 Stockwerke

Da diese 10 Stockwerke noch im Bau sind, ist hier weiter nichts als dünne Balken und sich bewegende Aufzüge. Sie müssen von Balken zu Balken springen, und abgesehen davon, daß Sie aufpassen müssen, wohin Sie springen, müssen Sie sich auch noch vor den Wirbelstürmen vorsehen, die durch die offene Baustelle fegen.

Die letzten 5 Stockwerke

Sie sind fast am Ziel, aber nun wird die Verfolgungsjagd immer schwieriger. Sie können den Gefährlichen Dan nur dann fangen, wenn Sie verhindern können, daß er sich an Ihnen vorbeischiebt und entkommt. Also müssen Sie alle Verbindungsstücke zwischen dem Gerüst zerschlagen, während Sie klettern. Sie verschwinden einfach, wenn Sie darüber gehen. Aber vorsichtig! Falls Sie versuchen sollten, auf demselben Weg zurückzugehen, auf dem Sie gekommen sind, können Sie in das Loch fallen, das Sie selbst gemacht haben. Und zu allem Überfluß sind hier oben auch die Wirbelwinde viel stärker, und Sie fortzublasen ist ein Leichtes.

Sollte es Ihnen aber gelingen, den gesamten Weg von unten nach oben zu klettern und dabei alle Verbindungen zu zerbrechen, haben Sie den gefährlichen Dan gefangen, die Schöne befreit und die Welt ist wieder in Ordnung.

Aber seien Sie auf der Hut. Wenn Sie dreimal gefallen sind, sind Sie für immer erledigt.

FERTIGMACHEN ZUM KLETTERN!

Gute Polizeiarbeit heißt vorbereitet sein. Bevor Sie sich also dem gefährlichen Burschen auf die Fersen heften, sollten Sie folgender Kontrollliste sorgfältigst folgen:

- 1) Antennenkabel des Hauptgerätes . . . richtig am Fernseher angeschlossen?
- 2) Stromkabel des Hauptgerätes . . . richtig eingesteckt?
- 3) Stromkabel des Fernsehgerätes . . . richtig eingesteckt?
- 4) Ein-/Aus-Schalter des Hauptgerätes . . . ausgestellt?
- 5) Spielkassette . . . richtig eingelegt?

Gut so. Nun kann der Herr Inspektor Aktion ergreifen!

Stellen Sie den Ein-/Ausschalter des Hauptgerätes auf ON. Auf Ihrem Bildschirm erscheint zur Demonstration des Spiels der Wolkenkratzer. Falls nicht, das Fernsehbild so lange regulieren, bis er klar und deutlich erscheint.

Auf los geht es los!

- 1) Schieben Sie je eine der Spielvorlagen in die Handbedienungsanschlüsse ein, wie auf der Abbildung gezeigt.
- 2) Drücken Sie die Taste für Spielneueinstellung am Hauptgerät.
- 3) Wählen Sie Polizeiaktion #1-16 durch Bedienung der SELECT-Taste am Handgerät.



DAS KLETTERN BEGINNT!

Drücken Sie die START-Taste am Handbedienungsgerät. Bewegen Sie Ihren Polizeiinspektor vorwärts, rückwärts, aufwärts oder abwärts mit Hilfe des Steuerknüppels an Ihrem Handbedienungsanschluß.

Lassen Sie mit Hilfe der JUMP-Taste den Inspektor springen, und zwar in die Luft, über die fallenden Reifen oder über die Löcher im Gebäude.

Hinweise aus dem Polizei-Lehrbuch

Viele Inspektoren haben den Gefährlichen Dan zu fangen versucht und viele sind gescheitert. Aber sie sind nicht umsonst gestorben. Sie geben nun durch ihre Aufzeichnungen dem Polizeiinspektor wertvolle Informationen.

Springen: Sie werden feststellen, daß es viel einfacher ist, auf den unteren Stockwerken herumzuspringen. Ihr Inspektor kommt viel schneller vorwärts und kann sogar über zwei Reifen gleichzeitig hinwegspringen.

Verstecken: Hier unten liegt auch eine Menge Baumaterial herum. Obwohl Sie auf diesem Material nicht ins nächste Stockwerk steigen können, so können Sie doch zumindest hoch genug steigen, um den fallenden Reifen auszuweichen. Aber geben Sie acht. Oft fallen die Reifen aus dem oberen Stockwerk direkt auf Sie herab. Verweilen Sie also dort nicht zu lange.

WÄHLEN SIE DIE ERFOLGREICHSTE POLIZEIAKTION

Es gibt 16 Möglichkeiten, den Gefährlichen Dan zu fangen. Einige sind anstrengender als andere. Wählen Sie die, die Ihnen am leichtesten erscheint, aber denken Sie immer daran – einen richtig leichten Weg gibt es nicht!

POLIZEIAKTION #1

Diese erfordert viel Geschick. Es beginnt ganz unten und führt bis hinauf aufs Dach. 20 Stockwerke müssen Sie bezwingen und dabei allen Gefahren ausweichen. Viel Glück!

POLIZEIAKTION #2

Diese beschränkt sich auf die unteren 5 Stockwerke. Eine gute Gelegenheit, um sich mit dem Gelände vertraut zu machen, mit dem Sie es aufnehmen müssen.

POLIZEIAKTION #3

Sie können Ihre Geschicklichkeit in den mittleren 10 Stockwerken ausprobieren, ohne sich erst durch die unteren 5 Etagen hindurcharbeiten zu müssen. Üben Sie auf diesen Stockwerken die Festnahme des Gefährlichen Dans.

POLIZEIAKTION #4

Sie haben weitere Möglichkeiten zum Training. Sie sehen bereits, was auf den oberen 5 Etagen auf Sie wartet, ohne die unteren 15 Stockwerke zu durchsteigen.

POLIZEIAKTION #5 (für 2 Spieler)

Hier können Sie mit einem Partner wetteifern und von unten rechts zum 20. Stock hinauf steigen. Beide Spieler wechseln sich ab, bis beide je 3 Inspektoren verloren haben.

POLIZEIAKTION #6 (für 2 Spieler)

Beide können sich mit den unteren 5 Stockwerken vertraut machen.

POLIZEIAKTION #7 (für 2 Spieler)

Nun heißt es für beide, die Tücken der mittleren 10 Etagen herauszufinden.

POLIZEIAKTION #8 (für 2 Spieler)

Beide Spieler können sich nun auf den oberen 5 Etagen für den letzten Anlauf auf den Gefährlichen Dan aufwärmen.

POLIZEIAKTION #9

Großes Geschick ist Voraussetzung, wenn Sie den 20. Stock erreichen wollen. Sowohl die Reifen als auch die Wirbelstürme sind jetzt viel schneller und gefährlicher.

POLIZEIAKTION #10

Hier gibt es Gelegenheit, das Geschick zu erwerben, das benötigt wird, um den vielen rasenden Reifen auf den unteren 5 Stockwerken auszuweichen.

POLIZEIAKTION #11

Arbeiten Sie an Ihrem Reaktionsvermögen und Geschick. Sie werden beides brauchen, um den blitzschnellen Wirbelstürmen auf den mittleren 10 Etagen zu entkommen.

POLIZEIAKTION #12

Machen Sie sich mit all den vielen gefährlichen Bedrohungen vertraut, die auf den oberen 5 Stockwerken auf Sie warten.

POLIZEIAKTION #13 (für 2 Spieler)

Sowohl Sie als auch Ihr Spielpartner müssen übermenschlich geschickt sein, um es von unten bis zum 20. Stock zu schaffen. Es sieht fast unmöglich aus.

POLIZEIAKTION #14 (für 2 Spieler)

Hier gibt es wieder Gelegenheit, um die Gefahren der unteren 5 Etagen herauszufinden.

POLIZEIAKTION #15 (für 2 Spieler)

Die mittleren 10 Stockwerke haben es noch mehr in sich. Lernen Sie, damit fertigzuwerden.

POLIZEIAKTION #16 (für 2 Spieler)

Für beide Spielpartner bieten die oberen 5 Etagen genug Gelegenheit, das unglaubliche Geschick zu erlernen, mit dem Sie dem Gefährlichen Dan endlich den Garaus machen können.

SPIELSTAND – PUNKTWERT

Jeder erfolgreiche Sprung über einen oder mehrere Reifen oder einen Wirbelsturm	100 Punkte
Zerbrechen jedes Verbindungsstücks am Gerüst	100 Punkte

Ein Bonus von 5000 Punkten läuft für Sie zu Beginn jedes Spiels. Je schneller Sie aufwärts klettern, desto mehr Bonuspunkte haben Sie.