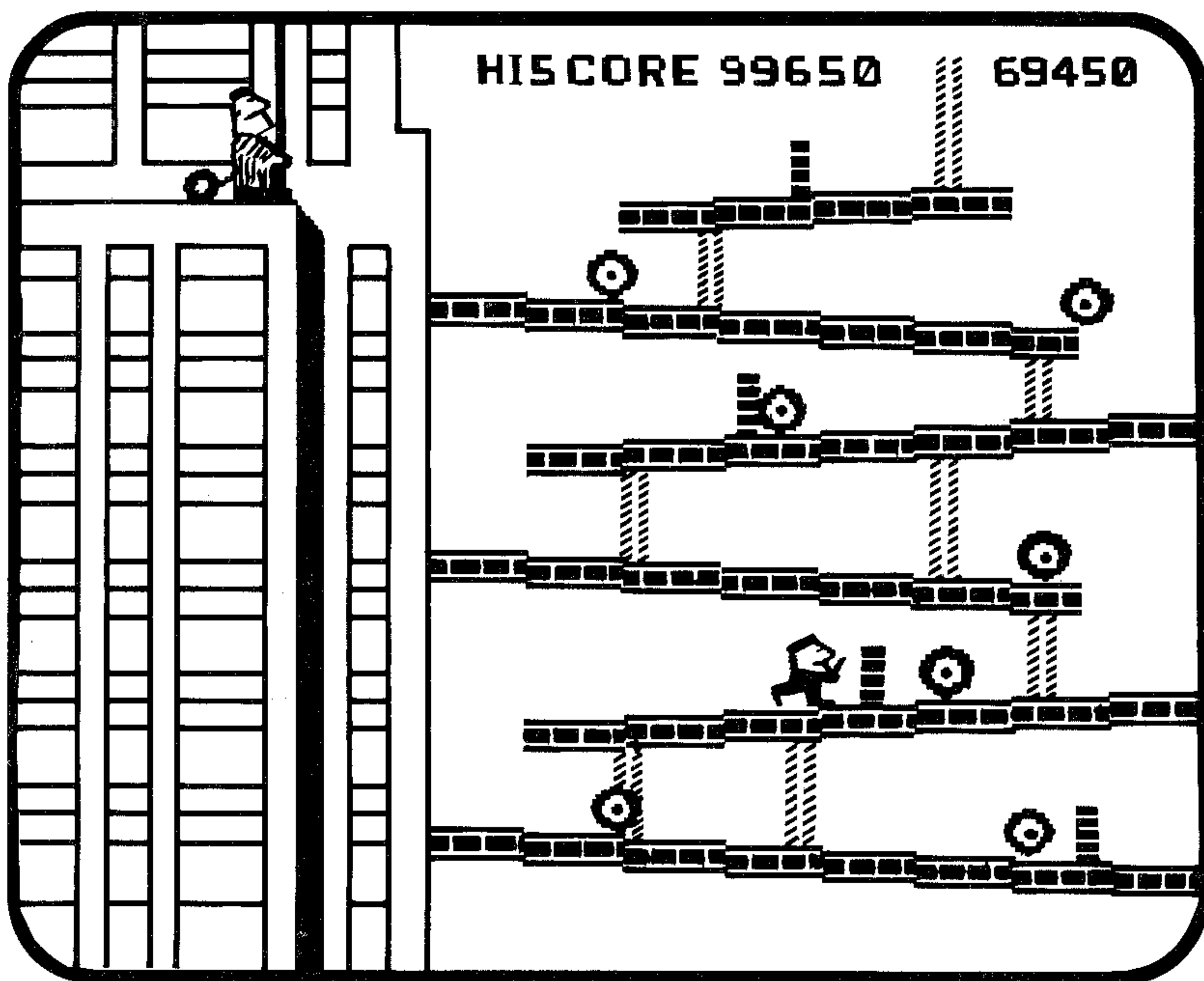




SALORA

Manager III



HYPPÄÄVÄ POLIISI

Käyttöohjeet

Nyt on tosi kyseessä

HYPPÄÄVÄ POLIISI

Sinä olet poliisitarkastaja

Kuuluisa rikollinen, Ville Vaarallinen on kidnapannut kauniin, rikkaan tytön ja sinä olet seurannut häntä hänen pilvenpiirtäjällä sijaitsevan piilopaikkansa juurelle, mutta se on kiinnioton helpoin vaihe. Nyt sinun on kiivettävä pilvenpiirtäjälle, aivan yksin ja napattava hänet. Sinun ja päämääräsi välillä on 20 kerrosta, joissa jokaisessa on petollisia, ovelasti piilotettuja ansoja.

Ensimmäiset 5 kerrosta

Ensimmäinen päämääräsi on kiivetä ensimmäiset viisi kerrosta. Ville Vaarallinen väijyy katolla heittäen metallirenkaita käyntilankkuja pitkin alas ja jos et pysty hyppäämään niiden yli, on pelisi pelattu.

Seuraavat 10 kerrosta

Koska seuraavat 10 kerrosta ovat vielä rakenteilla, ne koostuvat vain kapeista palkeista sekä alati liikkuvista hisseistä. Sinun pitää hypätä palkilta toiselle samalla kun katsot minne hyppäät, sinun on pidettävä silmällä tappajapyörremyrskyjä, jotka puhaltavat työmaalla.

Viimeiset 5 kerrosta

Olet jo melkein perillä, mutta takaa-ajo on nyt monimutkaisempaa. Ainoa keino napata Ville Vaarallinen on estää häntä livahtamasta tiehensä. Sinun on siis iskettävä irti käyntilankkujen väliset yhteydet sitä mukaa kun itse kiipeät. Ne häviävät, kun vain kuljet niiden yli, mutta ole varovainen. Kun kuljet takaisin samaa tietä, saatat pudota itse tekemääsi aukkoon. Lisäksi tuulet ovat sangen voimakkaita täällä ja ne voivat puhaltaa sinut alas.

Mutta jos onnistut kiipeämään koko matkan alhaalta ylös ja katkaisemaan kaikki yhteydet, olet pidättänyt Ville Vaarallisen, vapauttanut kauniin tytön ja maailma on taas turvallinen.

Ole tarkkana. Jos putoat kolme kertaa, on pelisi pelattu.

Toimenpiteet ennen pelaamisen aloittamista

Ennenkuin voit lähteä Ville Vaarallisen takaa-ajoon, sinun on suoritettava tarvittavat valmistelut huolella. Tarkista seuraavat asiat:

- 1) Kotitietokone on liitetty TV-vastaanottoon tai monitoriin.
- 2) Tietokoneeseen verkkolaite on kytketty sähköverkkoon ja tietokoneeseen.
- 3) TV tai monitori on liitetty sähköverkkoon.
- 4) Tietokoneen virtakytkin on asennossa OFF.
- 5) Peliohjaimet on liitetty tietokoneeseen.

Tämän jälkeen voit liittää moduulin tietokoneen oikeassa päädyssä olevaan liittimeen.

KÄÄNNÄ VIRTAKYTKIN ON-ASENTOON

Pilvenpiirtäjä ilmestyy TV-kuvaruudulle ja tietokone aloittaa esitelypelin pelaamisen. Suorita tarvittaessa TV-kuvan hienosäätö.

Pelin aloitus

- 1) Paina tietokoneen yläosassa olevaa RESET-painiketta.
- 2) Valitse haluamasi pelivaihtoehto 1 - 16 painamalla peliohjaimen laukaisupainiketta.

KIIPEÄ!

Aloita kiipeäminen kääntämällä ohjainsauvaa mihin suuntaan tahansa. Poliisitarkastaja ilmestyy kuvaruudulle. Liikuta häntä ylös tai alas, vasemmalle tai oikealle kääntämällä peliohjaimen sauvaa kyseiseen suuntaan.

Paina laukaisupainiketta, kun haluat tarkastajan hyppäävän.

Ohjeita poliisien käsikirjasta

Monet tarkastajat ovat yrittäneet pidättää Ville Vaarallisen ja monet ovat epäonnistuneet. Mutta he eivät kuolleet turhaan; he keräsivät arvokasta tietoa, joka saattaa auttaa onnistuvaa poliisitarkastajaa.

Hyppääminen: Alemmissa kerroksissa on paljon helpompaa hypätä, kun tarkastaja etenee. Hän kykenee etenemään nopeasti ja hyppäämään kahden peräkkäisen renkaan yli.

Piiloutuminen: Alemmissa kerroksissa on kerätty rakennustarvikkeita pinoiksi. Vaikka et voi kiivetä niiltä seuraavaan kerrokseen, voit kuitenkin kiivetä tarpeeksi ylös, jolloin et jää renkaiden alle. Mutta ole varovainen. Renkaat putoavat usein päällesi ylemmästä kerroksesta, joten älä jää pinon päälle pitkäksi aikaa.

VALITSE POLIISIMENETELMÄ, JOLLA ONNISTUT

On 16 tapaa pidättää Ville Vaarallinen, joista toiset ovat paljon vaikeampia kuin toiset. Voit valita tavan, jonka luulet sopivan sinulle parhaiten, mutta muista... todella helppoa tapaa ei ole olemassakaan.

Poliisimenetelmä 1

Tämä on todella vaativa tapa. Se alkaa rakennuksen pohjakerroksesta ja etenee huipulle asti. Sinun on selvitettävä kaikki 20 kerrosta välttämällä jokaisessa vaanivat vaarat. Onnea!

Poliisimenetelmä 2

Tässä etenet vain ensimmäiset viisi kerrosta. Hyvä menetelmä, jotta tutustut maastoon.

Poliisimenetelmä 3

Hyvä mahdollisuus kokeilla taitoasi 10 keskimmaisessä kerroksessa ilman, että sinun täytyy kiivetä viidestä ensimmäisestä. Voit valmistautua Ville Vaarallisen lopulliseen kiinniottoon harjoittelemalla näillä kerroksilla.

Poliisimenetelmä 4

Yksi harjoitusmahdollisuus, jolla näet, mikä sinua odottaa 5 ylimmässä kerroksessa, ilman että sinun täytyy kiivetä alimmat 15 kerrosta.

Poliisimenetelmä 5 (2 pelaajaa)

Tässä voit kilpailla ystäväsi kanssa kiipeämällä kaikki 20 kerrosta. Pelaajat vuorottelevat, kunnes kumpikin on menettänyt 3 tarkastajaa.

Poliisimenetelmä 6 (2 pelaajaa)

Kummallakin on mahdollisuus tutustua 5 alimpaan kerrokseen.

Poliisimenetelmä 7 (2 pelaajaa)

Teillä molemmilla on mahdollisuus testata taitojanne 10 keskimäisessä kerroksessa.

Poliisimenetelmä 8 (2 pelaajaa)

Nyt voitte molemmat harjoitella Ville Vaarallisen lopullista pidättämistä 5 ylimmässä kerroksessa.

Poliisimenetelmä 9

Tarvitset uskomattoman paljon taitoa selvittääksesi nyt kaikki 20 kerrosta. Renkaat ja tuulet ovat paljon nopeampia ja vaarallisempia.

Poliisimenetelmä 10

Mahdollisuus kehittää taitoa, jotta vältät monet nopeasti liikkuvat renkaat 5 alimmassa kerroksessa.

Poliisimenetelmä 11

Vaatii nopeita refleksejä ja uskomatonta taitoa, jotta selvität monet nopeasti liikkuvat tuulet 10 keskimäisessä kerroksessa.

Poliisimenetelmä 12

Voit harjoitella, jotta tuulet tutuksi niihin moniin vaikeuksiin joita kohtaavat 5 ylimmässä kerroksessa.

Poliisimenetelmä 13 (2 pelaajaa)

Sekä sinun että ystäväsi pitää olla yli-ihmisiä, jotta selviätte rakennusten kaikista 20 kerroksesta. Se on lähes mahdotonta.

Poliisimenetelmä 14 (2 pelaajaa)

Mahdollisuus harjoitella ensimmäisten 5 kerroksen vaarojen voittamista.

Poliisimenetelmä 15 (2 pelaajaa)

Mahdollisuus kokeilla itseään vielä vaarallisimmissa 10 keskikerroksessa.

Poliisimenetelmä 16 (2 pelaajaa)

Tässä voitte molemmat tutustua 5 ylimpään kerrokseen ja kehittää todella uskomatonta taitoa, jota tarvitaan Ville Vaarallisen pidättämiseksi.

PISTEET

Jokainen onnistunut hyppy renkaan, renkaiden tai pyörremyrskyn yli 100 pistettä.
Jokaisen palkkien välisen liitoksen katkaisu 100 pistettä.

5000 pisteen bonus alkaa vähetä jokaisen yrityksen alkaessa. Mitä nopeammin kiipeät huipulle, sitä suuremman bonuksen saat.

SALORA

Salorankatu 5—7 24100 SALO 10
Myynti: Informaatiojärjestelmät, puh. 924-6151