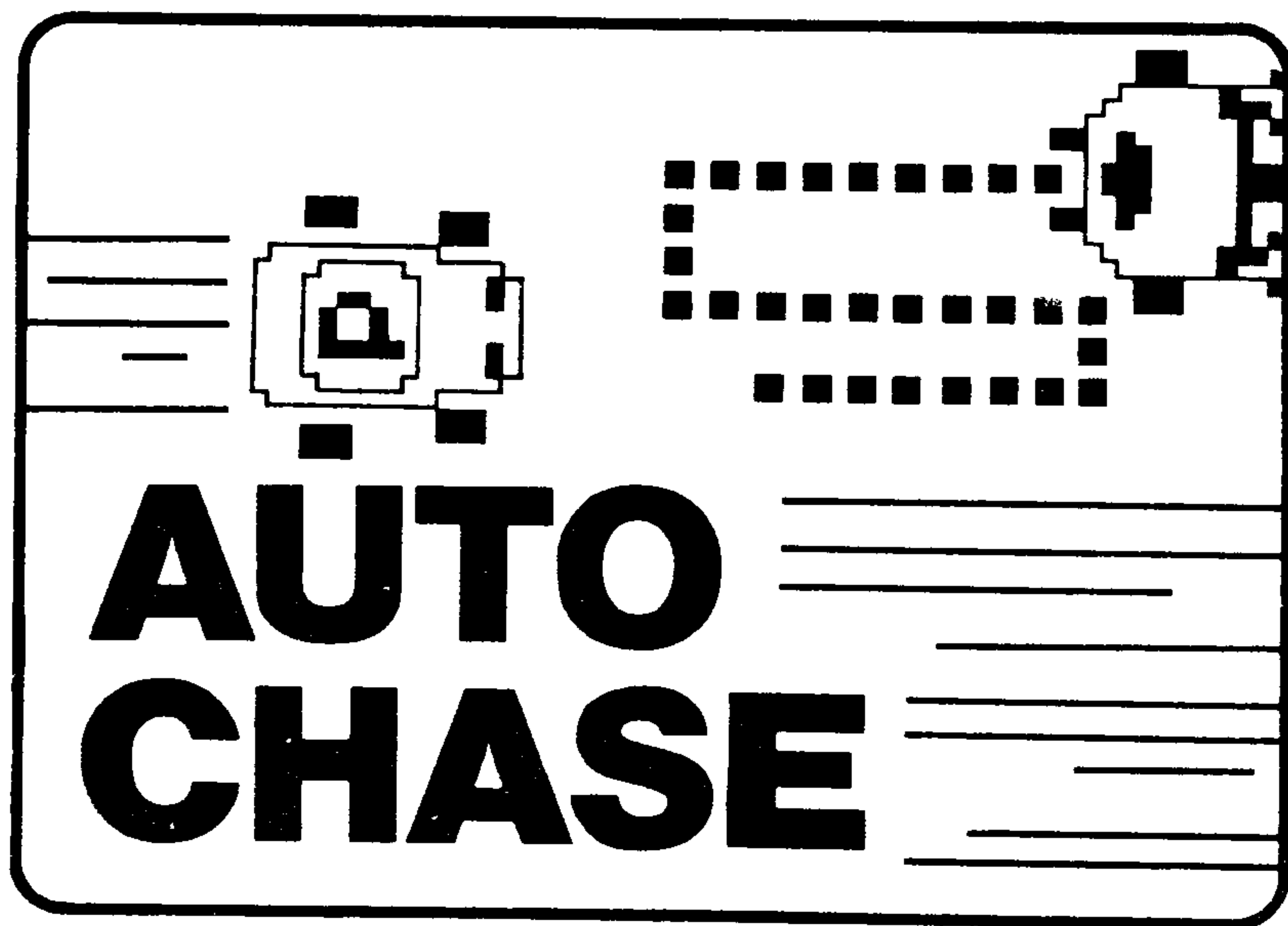


© CREATIVISION

TV-SPEL OCH HEMDATORSYSTEM



BRUKSANVISNING

CREATIVISION'S AUTO CHASE

Du kör den förföljda bilen

I ett främmande land har du blivit kontaktad av frihetsrörelsen och har blivit ombedd att leverera pengarna till den fria världen. Men du måste först köra omkring i staden och plocka upp säckarna med pengar.

Oturligt nog är landets polis underrättad och de har blivit uppmanade att stoppa dig.

Den hemliga polisen

Den hemliga polisen har order att stoppa dig till varje pris och de kommer att försöka att kollidera med dig för att stoppa dig.

Ditt hemliga vapen

Ditt uppdrag är att plocka så många säckar med pengar som möjligt och din bil har utrustats med en anordning som släpper ut giftig gas så att om polisen kommer för nära kan du släppa ut gasen framför dem och de kommer att köra av vägen.

Problem

Du har blivit utrustad med totalt 3 bilar men om du förlorar dem alla är spelet slut.

Du måste också se upp så att inte bensinen tar slut. Längst upp i högra hörnet av bildskärmen finns en bensinmätare. Om bensinen tar slut får du verkliga problem. Du måste därför se till att nå till bensinstationen när nivån sjunker för mycket.

Farliga vägar

Du kör omkring i stadens förorter men även här finns det faror. Då och då uppträder större vattensamlingar på vägen. Om du kör över någon av dessa kommer du att tappa kontrollen över bilen. Så se upp.

Samla upp pengar

Det finns 10 säckar med pengar. Eftersom bilen är specialutrustad behöver du bara köra över säckarna och de fångas upp automatiskt.

Använd översiktsskärmen

Längst upp i mitten på bildskärmen finns en översiktsskärm på vilken du kan se hela grannskapet. Du kan på skärmen se var penningsäckarna är placerade och var polisbilarna befinner sig. Den röda fläcken är positionen på din bil, penningsäckarna är märkta med små svarta prickar och polisbilarna med större svarta prickar.

När du hämtat alla pengarna

Om du lyckats att plocka upp alla 10 penningsäckarna kommer du automatiskt att förflyttas till ett nytt grannskap där det finns ytterligare 10 säckar.

FÖRBEREDELSE

Kontrollera följande innan du startar din bilfärd.

1. HUVUDENHETENS ANTENNSLADD ÄR ANSLUTEN TILL TV-APPARATEN.
2. TRANSFORMATORNES SLADD ÄR ANSLUTEN TILL HUVUDENHETEN OCH ANSLUTEN TILL VÄGGUTTAGET.

TV-APPARATEN ANSLUTEN TILL VÄGGUTTAGET.

HUVUDENHETENS NÄTSTRÖMBRYTARE STÅR I LÄGE OFF.

5. TV-SPELSKASSETTEN PLACERAD I HUVUDENHETEN.

Det är nu klart att starta. STÄLL HUVUDENHETENS STRÖMBRYTARE I LÄGE ON.

Spelplanen kommer nu att synas på TV-skärmen och ge en demonstration. Om du inte får en klar bild på TV:n får du ställa in TVns kanalväljare. Innan du börjar bör du placera spelmallen i handkontrollen enl. nedanstående figur.



VAL AV SPELPLAN

1. Tryck ned RESET-tangenten på huvudenheten.
2. Välj spelplan 1-8 genom att trycka på tangenten SELECT/SMOKE på handkontrollen.

START

Tryck ned START-tangenten på handkontrollen. Du är nu inne i spelet Rör handkontrollen i den riktning du önskar att bilen skall röra sig. Kör försiktigt!

ANVÄNDNING AV GASMOLN

Om polisbil kommer för nära trycker du bara på tangenten SELECT/SMOKE på handkontrollen. Du kommer nu att lägga ut ett gasmoln framför polisen och de kommer att tappa spåret.

BENSINSTATION

Varje gång du förlorar din bil måste du starta från början igen och du börjar vid bensinstationen i mitten av spelplanen. När bensinen börjar ta slut måste du återvända till bensinstationen. Polisen kan inte nå dig när du står vid bensinstationen men du får heller inte stanna för länge. Du kommer automatiskt att föras ut från bensinstationen när du har fyllt tanken.

SPELPLAN 1-8

Du har 8 olika spelplaner att välja mellan med olika svårighetsgrader.

SPELPLAN 1 (1 SPELARE)

Bilen rör sig i hög hastighet och det är många polisbilar efter dig.

SPELPLAN 2 (1 SPELARE)

Självordshastighet med många polisbilar som jagar dig.

SPELPLAN 3 (1 SPELARE)

Hög hastighet med många polisbilar. Skillnaden här är att penningsäckarna är osynliga så du vet inte om du kör rätt för att fånga upp säckarna.

SPELPLAN 4 (1 SPELARE)

Självordshastighet samt osynliga penningsäckar. Nästan omöjligt att överleva.

SPELPLAN 5 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 1 men med den skillnaden att du nu kan tävla med en motspelare.

SPELPLAN 6 (2 SPELARE)

Motsvarar spelplan 2 men du kan tävla med en motspelare.

SPELPLAN 7 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 3 men du kan här tävla med en motspelare.

SPELPLAN 8 (2 SPELARE)

Motsvarar spelplan 4 men med 2 spelare som kan tävla mot varandra.

POÄNGRÄKNING

Det finns 10 penningsäckar gömda i grannskapet. Varje penningsäck är värd 50 poäng och om du hittar alla 10 får du bonus på 500 poäng.