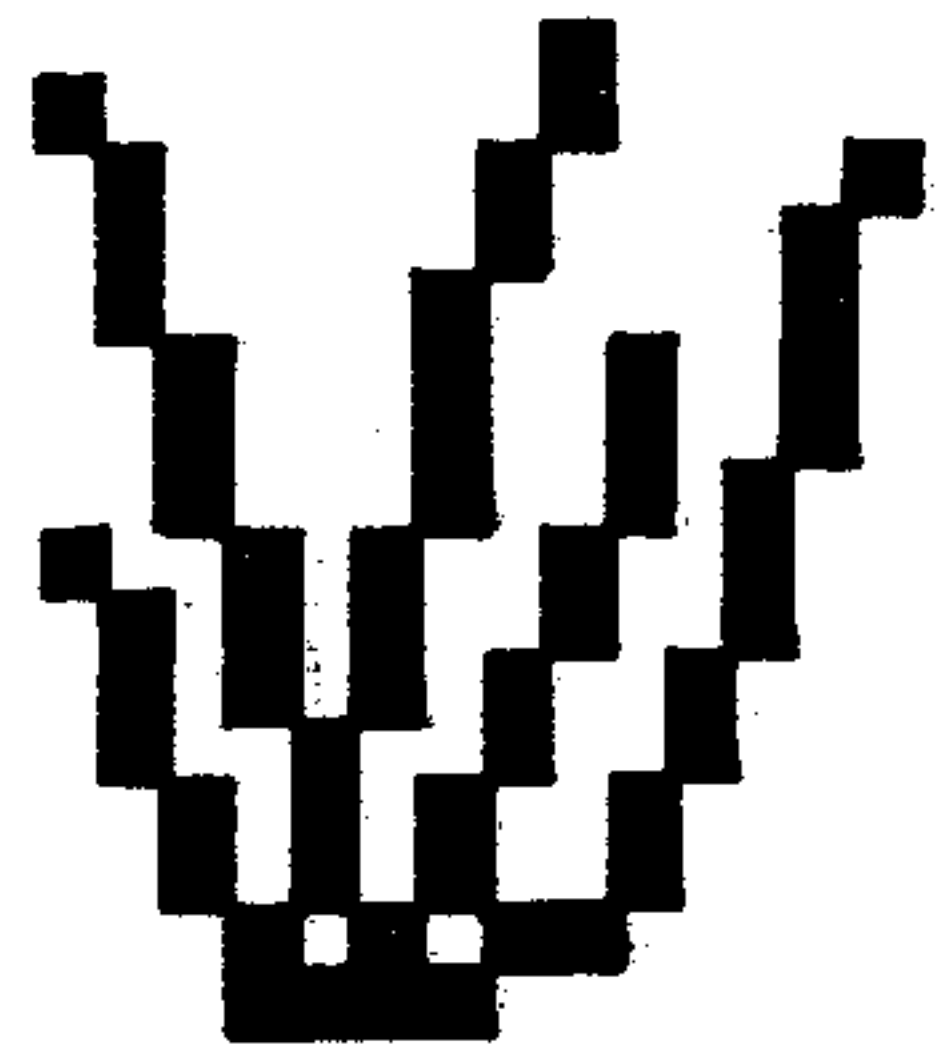
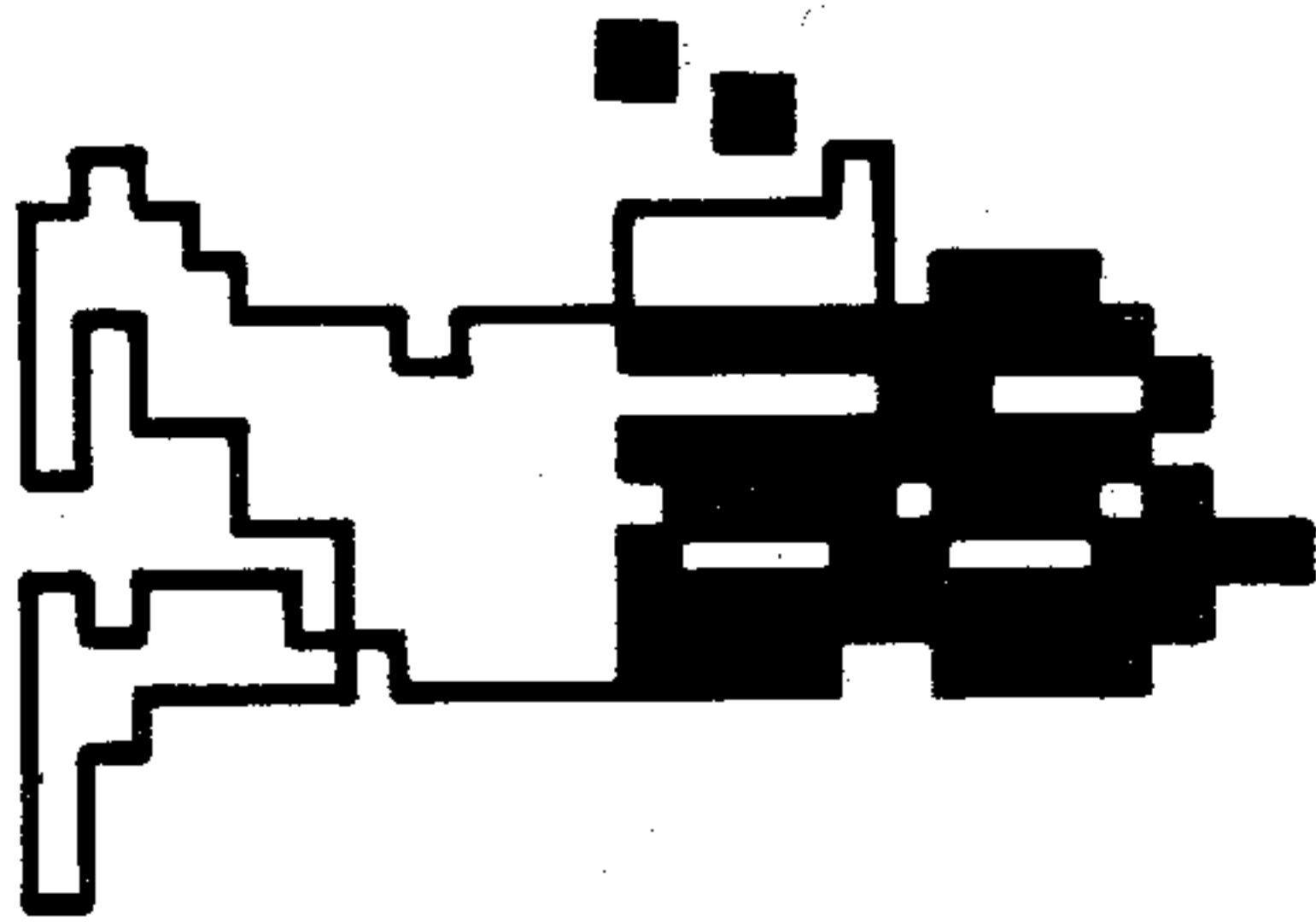


© CREATIVISION

TV-SPEL OCH HEMDATORSYSTEM



DEEP SEA ADVENTURE

BRUKSANVISNING

CREATIVISION'S DEEP SEA ADVENTURE (DJUPHAVSÄVENTYR)

DU ÄR EN DJUPHAVSDYKARE!

När du besöker havsbotten försöker onskfulla sjödjur att anfalla dig.

SJÖODJUR!

Havets farligaste djur är efter dig. Den smygande jättekrabben, en bepansrad best. Den giftiga rockan, ett vansinnigt jättedjur. Och den hala bläckfisken med 8 enorma armar. Alla försöker att attackera dig.

DJUPHAVSRADAR.

Den nyligen utvecklade undervattensradarn möjliggör för dig att se var odjuren finns gömda så att du vet var ifrån du kan vänta ett anfall.

FÖRSVARA DIG SJÄLV!

Lyckligtvis har du kommit ihåg att ta med dig ett vapen, undervattens-strålpistolen så att du kan försvara dig. Men kom ihåg att du kan bara skjuta i den riktningen som du färdas. Var därför beredd att vända om kvickt.

FÖRBEREDELSE

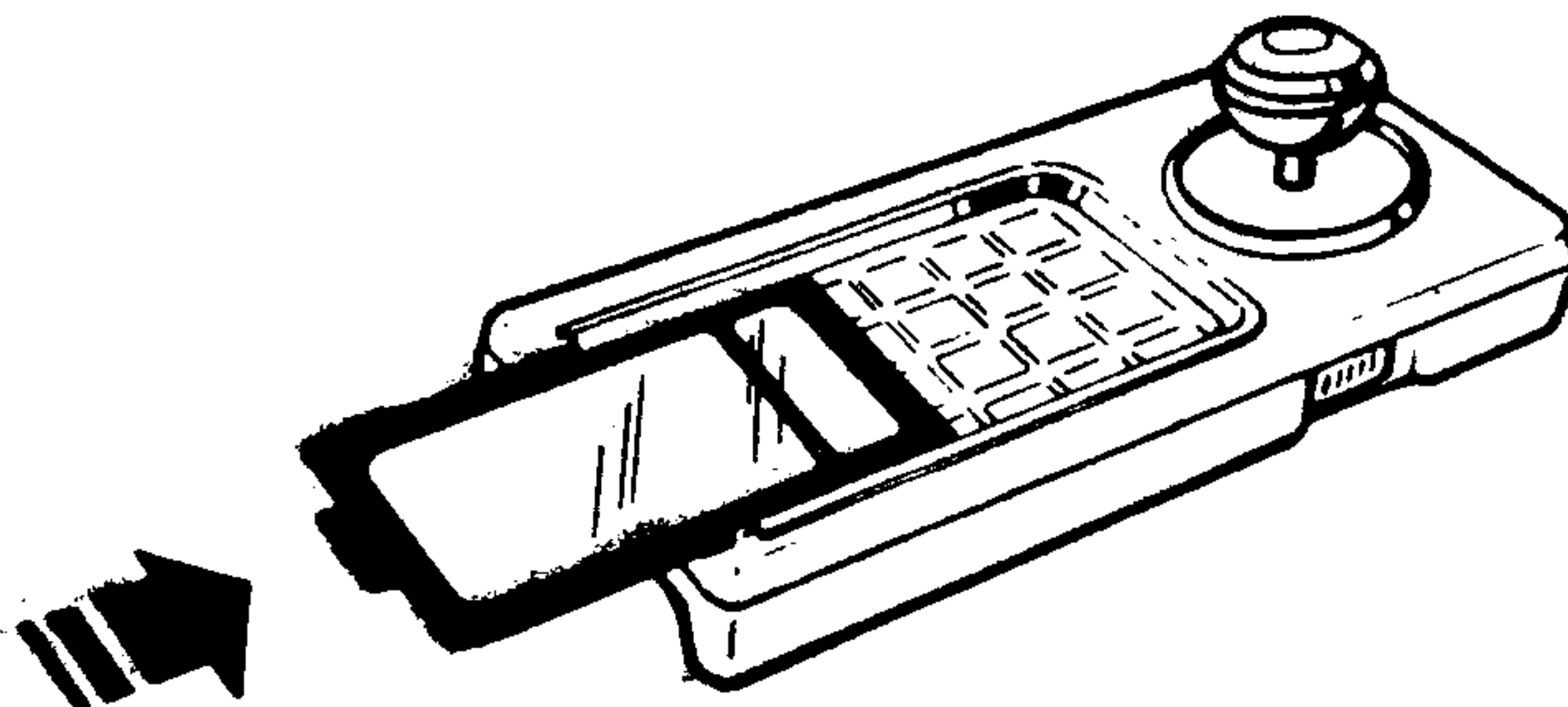
Innan du kan börja spela bör du gå igenom följande checklista:

1. ANTENNSLADDEN FRÅN HUVUDENHETEN ANSLUTEN TILL TV:n
2. TRANSFORMATORNS SLADD ÄR ANSLUTEN TILL HUVUDENHETEN OCH NÄTSLADDEN ANSLUTEN TILL VÄGGGEN.
3. TV-APPARATEN ANSLUTEN OCH STARTAD:
4. STRÖMBRYTAREN PÅ HUVUDENHETEN STÅR I LÄGE OFF.
5. TV-SPELSKASSETTEN PÅ PLATS.

Du är nu klar för en djuphavsdykning. STÄLL STRÖMBRYTAREN PÅ HUVUDENHETEN PÅ LÄGE ON. Havsbotten dyker nu upp på din TV-skärm för en demonstration av spelet. Om bilden inte skulle vara klar justerar du med kanalväljaren på TV:n in korrekt bild.

GÖR DIG KLAT FÖR DYKNING

1. Placera plasmallen i handreglaget enl. fig. En för varje reglage.
2. Tryck på RESET-tangenten på huvudenheten.



VAL AV SPEL

Välj spelen 1-8 genom att trycka på SELECT/FIRE-tangenten på handkontrollen.

DYKNING

Tryck på starttangenten på handkontrollen. Dykaren kommer nu upp på TV-skärmen. Du kan röra honom upp eller ned till vänster eller till höger med hjälp av reglaget på handkontrollen.

FÖRSVAR

Farliga sjöodjur kommer att försöka anfalla dig direkt. Du måste undvika dem genom att förflytta dykaren eller genom att förinta dem med strålpistolen. För att skjuta och träffa rätt placerar du dykaren i linje med målet och trycker därefter på SELECT/FIRE-tangenten på handkontrollen. Men kom ihåg att dykaren måste vara vänd mot målet när du skjuter.

UNDERVATTENSRADAR

Längst upp i mitten på bildskärmen ser du en ruta som är skärm för undervattensradar. På denna skärm finns antingen de svarta prickarna till vänster eller till höger om mittlinjen på skärmen. Dessa prickar representerar sjöodjur och talar om från vilken riktning du kan vänta fara.

DJUPHAVSFÖRFLYTTNING

Om du lyckas att förinta tillräckligt många sjöodjur så att du erhåller 1.000 poäng kommer du automatiskt att förflyttas till en annan del av havet i vilken det finns ännu farligare sjöodjur. Så du får inte slappna av en sekund.

VAL AV SPELPLAN

Ditt val av spelplan eller svårighetsgrad kan vara skillnaden mellan att vinna eller förlora. Du har följande 8 spelplaner att välja mellan.

SPELPLAN 1 (1 SPELARE)

Sjöodjuren är snabba men försiktiga. Sjöodjuren är bara ett mindre antal på spaning för se sig omkring.

SPELPLAN 2 (2 SPELARE)

Fortfarande ett mindre antal sjöodjur snabba och odjuren försöker att smyga sig på dig. Försök att skjuta fler sjöodjur än din motspelare och att själv undgå att bli uttraderad av sjöodjuren.

SPELPLAN 3 (1 SPELARE)

Sjöodjuren rör sig fortare och de är ett större antal som försöker att förinta dig. Var försiktig.

SPELPLAN 4 (2 SPELARE)

Sjöodjuret rör sig fortare, är i större antal och de försöker att övermanna dig och din spelmotståndare.

SPELPLAN 5 (1 SPELARE)

Sjöodjuret är nu ännu snabbare och du får använda all din skicklighet för att klara dig. Nu är det också dags att använda undervattensradarn för att lyckas ännu bättre.

SPELPLAN 6 (2 SPELARE)

Ett stort antal sjöodjur rör sig nästan för fort för att du och din motspelare skall klara er. För att lyckas måste ni nu använda undervattensradarn.

SPELPLAN 7 (1 SPELARE)

Sjöodjuret rör sig nu snabbt som blixten i ett sista desperat försök att förgöra dig. Du måste nu ständigt använda undervattensradarn för att överleva.

SPELPLAN 8 (2 SPELARE)

Du måste nu vara mycket observant för att upptäcka sjöodjuret när de blixtnabbt går in för attack. Bara genom att ständigt använda undervattensradarn och ha blixtnabba reflexer kan ni nu överleva.

POÄNGRÄKNING

Varje sjöodjur ger ett visst antal poäng när du träffar med strålpistolen. När du har uppnått 1.000 poäng har du vunnit ett slag men inte hela kampen du kommer ständigt att förflyttas till andra delar av havsdjupet där fler ondskefulla sjöodjur ligger i bakhåll.