

<sup>(C)</sup> **CREATIVISION**

**Home Entertainment &  
Personal Computing System**



**ISTRUZIONI**

Sei fortunato! Ora hai uno dei più eccitanti videogames del mondo

## **CREATIVISION'S POLICE JUMP**

### **TU SEI ISPETTORE DI POLIZIA**

Il noto criminale, Dangerous Dan, ha rapito una bella e ricca ragazza e tu devi inseguirlo su un grattacielo, ma questa è la parte semplice del gioco.

Ci sono venti piani tra te e Dangerous Dan, ciascuno di essi con delle trappole.

### **I PRIMI CINQUE PIANI**

Il tuo primo traguardo è arrampicarti fino al quinto piano.

Dangerous Dan è nascosto in cima e ti lancia ruote lungo i piani, tu devi saltarle perché se ti investono il gioco per te è finito.

### **I PROSSIMI DIECI PIANI**

I prossimi dieci piani, essendo ancora in costruzione consistono solo di strette travi e carrelli elevatori. Tu devi saltare da trave a trave e durante il tuo cammino devi stare attento alle correnti d'aria che tentano di buttarti giù dalla costruzione.

### **GLI ULTIMI CINQUE PIANI**

Ora sei vicino a Dangerous Dan, ma ora ci sono nuove complicazioni. L'unico modo per prendere Dangerous Dan è di non lasciarli via d'uscita. Devi perciò eliminare le connessioni tra i piani. Appena cammini sopra ad esse spariscono, ma attenzione! Quando torni in dietro devi saltare il buco altrimenti cadi giù. Le correnti d'aria inoltre sono molto più forti e possono buttarti giù facilmente.

Se arrivi in cima al grattacielo togliendo tutte le connessioni, hai catturato Dangerous Dan, liberato la bella ragazza e il mondo è nuovamente sicuro.

Attenzione! Hai tre possibilità. Se sbagli tre volte la partita per te è finita.

### **COME PREPARARSI ALL'ARRAMPICATA**

Anche se sei un buon poliziotto devi essere pronto prima di iniziare la caccia a Dangerous Dan.

Controlla quindi accuratamente la seguente lista:

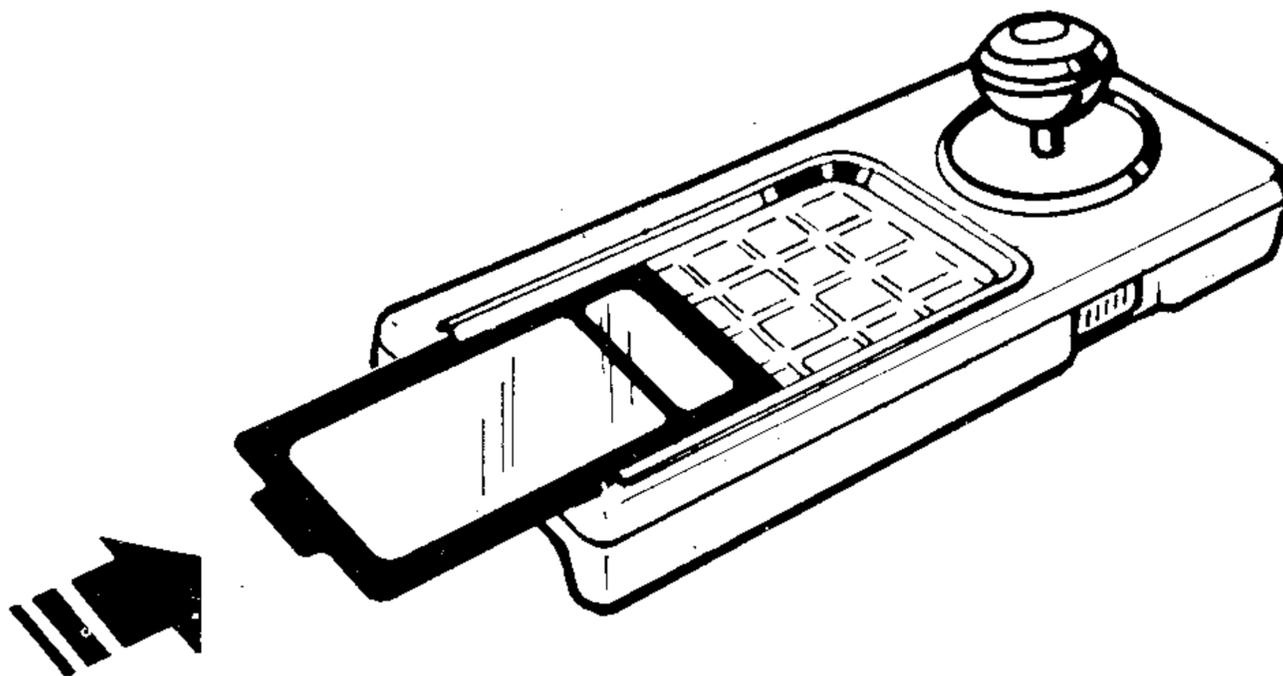
1. Cavo d'antenna dell'unità principale Creativision collegato all'apparecchio TV.
2. Cavo di alimentazione dell'unità principale connesso alla rete.
3. Cavo di alimentazione del TV connesso alla rete.
4. Tasto di alimentazione dell'unità principale in posizione di spento.
5. Cassetta gioco inserita.

Bene! Ora sei pronto per la caccia.

Muovi l'interruttore di alimentazione dell'unità principale in posizione di acceso. Il grattacielo apparirà sul tuo schermo nella partita dimostrativa. Se così non fosse, regola la sintonia del televisore finché ciò avvenga.

## COMINCIA AD ARRAMPICARTI

1. Inserisci una delle mascherine apposite, contenute nella confezione, nell'unità di controllo come indicato in figura.



2. Premi il tasto RESET sull'unità principale.

3. Scegli il gioco 1 ÷ 16 premendo il tasto SELECT sull'unità di controllo.

## ARRAMPICATI

Premi la zona START sulla mascherina dell'unità di controllo. Usa la manopola di guida per manovrare il tuo ispettore di polizia avanti, indietro, su e giù.

Premi la zona SELECT JUMP sulla mascherina per far saltare all'ispettore di polizia le ruote buttate da Dangerous Dan o le correnti d'aria o i buchi nelle costruzioni.

## SUGGERIMENTI DAL MANUALE DI POLIZIA

Molti ispettori hanno cercato di catturare Dangerous Dan e molti hanno fallito. Essi hanno però lasciato un contributo in informazioni che può aiutare il tuo ispettore di polizia.

**Salti:** sui piani bassi ti conviene far correre sempre l'ispettore, in modo da poter saltare più agevolmente le ruote, eventualmente anche due in rapida successione.

**Nascondigli:** sui piani inferiori ci sono mucchi di materiali di costruzione sparsi in giro; essi non possono servirti per salire al piano superiore, tuttavia possono servirti per arrampicarti sopra ed evitare le ruote.

Ma attenzione, spesso le ruote cadono direttamente dal piano superiore, per cui non riparatevi troppo a lungo in questo modo.

## SCEGLI LA VIA CHE TI ASSICURI IL SUCCESSO

Ci sono sedici strade per prendere Dangerous Dan, alcune sono più dure di altre. Tu devi scegliere quella che pensi sia più facile, ma ricorda... non c'è né una veramente facile.

# ZANUSSI ELETTRONICA

## Zanussi Elettronica spa

GIOCO 1 - Devi essere veramente abile. Parti dal primo piano e devi superare tutti i 20 piani del grattacielo con i loro pericoli. Buona fortuna!

GIOCO 2 - Questo gioco ti dà un'idea dei primi cinque piani. Una buona opportunità per familiarizzare con i pericoli che devi affrontare.

GIOCO 3 - Una buona opportunità per familiarizzare con i dieci piani intermedi senza doversi preoccupare dei primi 5. Ti puoi preparare la cattura definitiva di Dangerous Dan familiarizzando con questi dieci piani.

GIOCO 4 - Un'altra possibilità di far pratica; qui puoi vedere gli ultimi cinque piani senza avere la preoccupazione dei primi quindici.

GIOCO 5 (due giocatori) - In questo gioco puoi, con un tuo amico, procedere alla cattura definitiva di Dangerous Dan. Giocate alternativamete con i vostri tre ispettori.

GIOCO 6 (due giocatori) - Un'opportunità per entrambi di familiarizzare con i primi cinque piani.

GIOCO 7 (due giocatori) - Un'opportunità per entrambi di familiarizzare con i dieci piani intermedi.

GIOCO 8 (due giocatori) - Qui, entrambi, potrete familiarizzare con gli ultimi cinque piani del grattacielo.

GIOCO 9 - Devi possedere un'incredibile abilità per superare tutti i venti piani. Le ruote e le correnti d'aria sono molto veloci e pericolose.

GIOCO 10 - Un'opportunità per provare i primi cinque piani del grattacielo con le ruote molto veloci e numerose.

GIOCO 11 - Prova i tuoi riflessi sui dieci piani intermedi con correnti d'aria molto forti e numerose.

GIOCO 12 - Un'opportunità per familiarizzare con gli ultimi cinque piani con correnti d'aria molto forti e numerose.

GIOCO 13 (due giocatori) - Tu e il tuo amico dovrete avere un'abilità sovrumana per superare tutti i venti piani del grattacielo. È quasi impossibile.

GIOCO 14 (due giocatori) - Un'opportunità per familiarizzare con i primi cinque piani pericolosi.

GIOCO 15 (due giocatori) - Un'opportunità per provare i dieci piani intermedi molto pericolosi.

GIOCO 16 (due giocatori) - Qui, entrambi potete familiarizzare con gli ultimi cinque piani incredibilmente pieni di pericoli.

### PUNTEGGIO

Ad ogni salto di ruota, ruote o correnti d'aria riuscito 100 punti

Ad ogni connessione tra le travi eliminata 100 punti

Ad ogni inizio di gioco hai a disposizione un punteggio di 5000 punti

«BONUS», che decresce col passare del tempo.

Più velocemente ti arrampichi più alto sarà il punteggio che ti verrà aggiudicato.