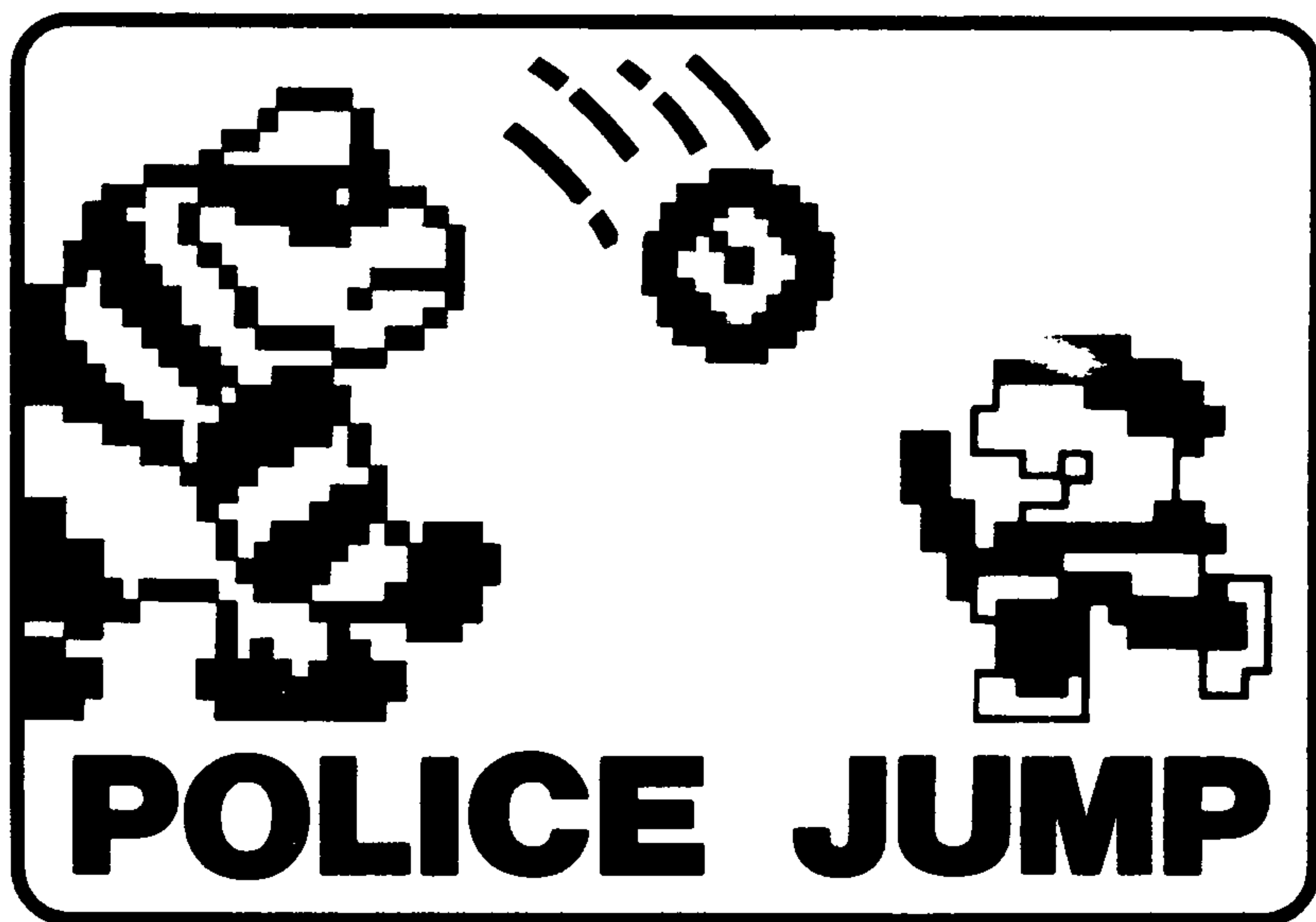


© CREATIVISION

TV-SPEL OCH HEMDATORSYSTEM



BRUKSANVISNING

CREATIVISION'S POLICE JUMP

Du är en polsinspektör

Den välkände brottslingen Dan har kidnappat en vacker och rik flicka och du har spårat honom till hans gömställe i en skyskrapa. Så långt den lätta delen. Du skall nu ta dig upp och fånga honom alldeles ensam. Det är 20 våningar mellan dig och brottslingen, på varje våning finns det fällor.

De första 5 våningarna

Ditt första mål är att klättra upp de första 5 våningarna. Den farlige Dan väntar på toppen av skyskrapan och kastar däck nedför ställningarna och kan du inte hoppa över däcken är spelet slut.

Nästa 10 våningar

De nästa 10 våningarna är fortfarande under byggnad och består endast av smala gångar och rörliga hissar. Du måste hoppa från ställning till ställning och hela tiden se upp var du sätter fötterna, och du måste hela tiden se upp för den livsfarliga virvelvinden som blåser i den öppna ställningen.

De sista 5 våningarna

Du är nu nästan framme men jakten blir mer och mer komplicerad. Enda sättet att nå Dan är att försäkra sig om att han inte smyger sig förbi dig och flyr. du måste därför knacka bort alla förbindelser mellan ställningarna när du klättrar. Genom att gå över från en ställning till en annan gör du att förbindelsen försvinner men var försiktig om du försöker gå tillbaka samma väg kan du falla ned genom det hålet du själv skapat. Det värsta är att vinden är mycket starkare här och kan mycket lätt blåsa omkull dig. Om du lyckas klättra hela vägen från bottenvåningen till toppen av skyskrapan och tagit bort alla förbindelser mellan ställningarna så har du fångat Dan, befriat flickan och räddat världen.

Du måste dock se upp, för om du faller 3 gånger är spelet över.

KONTROLLERA FÖLJANDE INNAN DU STARTAR:

Ett gott polisarbete betyder förberedelser så innan du startar jakten bör du kontrollera följande:

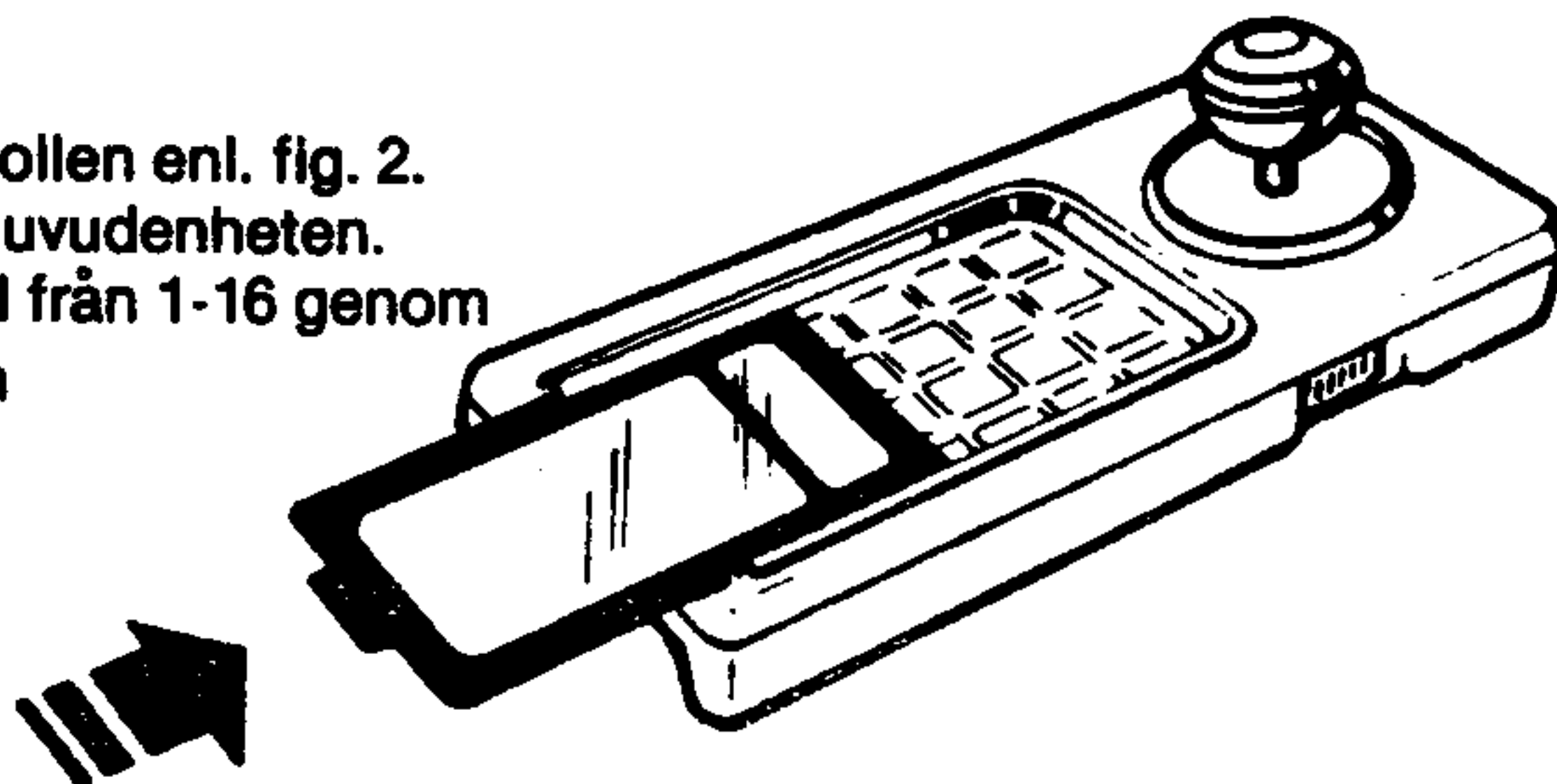
- 1) ANTENNSLADDEN FRÅN HUVUDENHETEN ANSLUTEN TILL TV:n.
- 2) TRANSFORMATORS SLADD ÄR ANSLUTEN TILL HUVUDENHETEN OCH NÄTSLADDEN ANSLUTEN TILL VÄGGEN.
- 3) TV-APPARATEN ANSLUTEN OCH STARTAD.
- 4) STRÖMBRYTAREN PÅ HUVUDENHETEN STÅR I LÄGE OFF.
- 5) TV-SPELKASSETTEN PÅ PLATS.

STÄLL DÄREFTER STRÖMBRYTAREN PÅ HUVUDENHETEN I LÄGE ON.

Skyskrapan kommer nu att synas på bildskärmen. Om den inte uppträder på bildskärmen bör du ställa in TV-apparaten.

GÖR DIG KLAR

1. Placera plastmallen i handkontrollen enl. fig. 2.
2. Tryck på RESET-tangenten på huvudenheten.
3. Välj spelfält eller svårighetsgrad från 1-16 genom att trycka på SELECT-tangenten som finns på handkontrollen.



STARTA

Tryck på START på spelmallen.

Använd reglaget på handkontrollen för att föra polisinspektorn framåt, bakåt, uppåt eller nedåt.

För att få polisinspektorn att hoppa trycker du på tangenten märkt JUMP.

Följande tips kan lämnas för att underlätta jakten.

För hopp på de lägre våningarna skall du finna att det är lättare att hoppa medan inspektören springer. Och han kan faktiskt hoppa över 2 hinder på en gång. På de lägre våningarna finns det högar av byggnads-material på golven. Du kan inte klättra på högarna för att nå till nästa våning men du kan däremot klättra upp på högarna för att undvika att bli träffad av däck. Men var försiktig. Däcken kan också ramla rakt ned igenom golvet från en våning till en annan så stanna inte kvar på högarna för länge.

ATT VÄLJA SPELPLAN

Det finns 16 olika möjligheter att fånga Dan, några är svårare än de andra. Börja med den lättaste spelplanen först men kom ihåg ingen spelplan är lätt.

SPELPLAN 1

Detta spel kräver mycket stor skicklighet. Det startar från bottenvåningen och går ända upp till toppen, 20 våningar som du måste klara. Lycka till.

SPELPLAN 2

Denna spelplan ger dig en idé om de 5 första våningarna och en god bild av de första problemen du kan råka ut för.

SPELPLAN 3

En god möjlighet att pröva din skicklighet på de 10 mittersta våningarna utan att behöva passera de 5 första. Du kan förbereda dig själv för jakten genom att öva på dessa våningar.

SPELPLAN 4

Ytterligare en möjlighet till övning har du med denna spelplan där du kan prova din skicklighet på de 5 översta våningarna utan att behöva klättra upp de första 15 våningarna.

SPELPLAN 5 (2 SPELARE)

Detta är samma spel som spelplan 1 men med den skillnaden att du här kan tävla med en motspelare.

SPELPLAN 6 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 2 men med 2 spelare.

SPELPLAN 7 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 3 men med 2 spelare.

SPELPLAN 8 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 4 men med 2 spelare.

SPELPLAN 9

Det krävs otrolig skicklighet om du skall kunna ta dig upp alla 20 våningarna. Däcken och vinden är mycket snabbare och mycket farligare.

SPELPLAN 10

Du har här en möjlighet att träna på de första 5 våningarna och försöka undvika de snabbt rullande däcken.

SPELPLAN 11

Du kan här öva på de 10 mittenvåningarna och försöka undvika dess faror.

SPELPLAN 12

Öva för att bekanta dig med farorna på de 5 översta våningarna med snabba vindar.

SPELPLAN 13 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 9 men du kan här tävla med en motspelare.

SPELPLAN 14 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 10 men för 2 spelare.

SPELPLAN 15 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 11 men för 2 spelare.

SPELPLAN 16 (2 SPELARE)

Samma som spelplan 12 men för 2 spelare.

POÄNGRÄKNING

Varje lyckat hopp över däck eller virvelvindar ger 100 poäng.

Att slå bort förbindelse mellan ställningarna ger 100 poäng.

En nedräkning från 5000 bonuspoäng kommer att starta vid varje spels början. Ju snabbare du når toppen iu fler bonuspoäng.