

THE DEEP™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Maintenez la touche **PLAY** enfoncée durant le jeu.

DISQUETTE: Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Spectrum 48/128K, + 2

CASSETTE: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Arrêtez la bande une fois le jeu chargé et suivez les indications d'écran.

Spectrum +3

DISQUETTE: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et le jeu se chargera automatiquement.

Amstrad CPC

CASSETTE: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Maintenez la touche **PLAY** enfoncée une fois le jeu chargé.

DISQUETTE: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM Amiga

DISQUETTE: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette Kickstart (A 1000 seulement) et attendez l'apparition de l'icône de workbench. Introduisez la disquette de jeu.

IBM PC & Compatibles à 100%

Introduisez la disquette **DOS** dans le lecteur **A** et relancez votre ordinateur. Choisissez l'adaptateur d'affichage requis du menu et introduisez la disquette de graphismes appropriée quand les incitations d'écran le demandent.

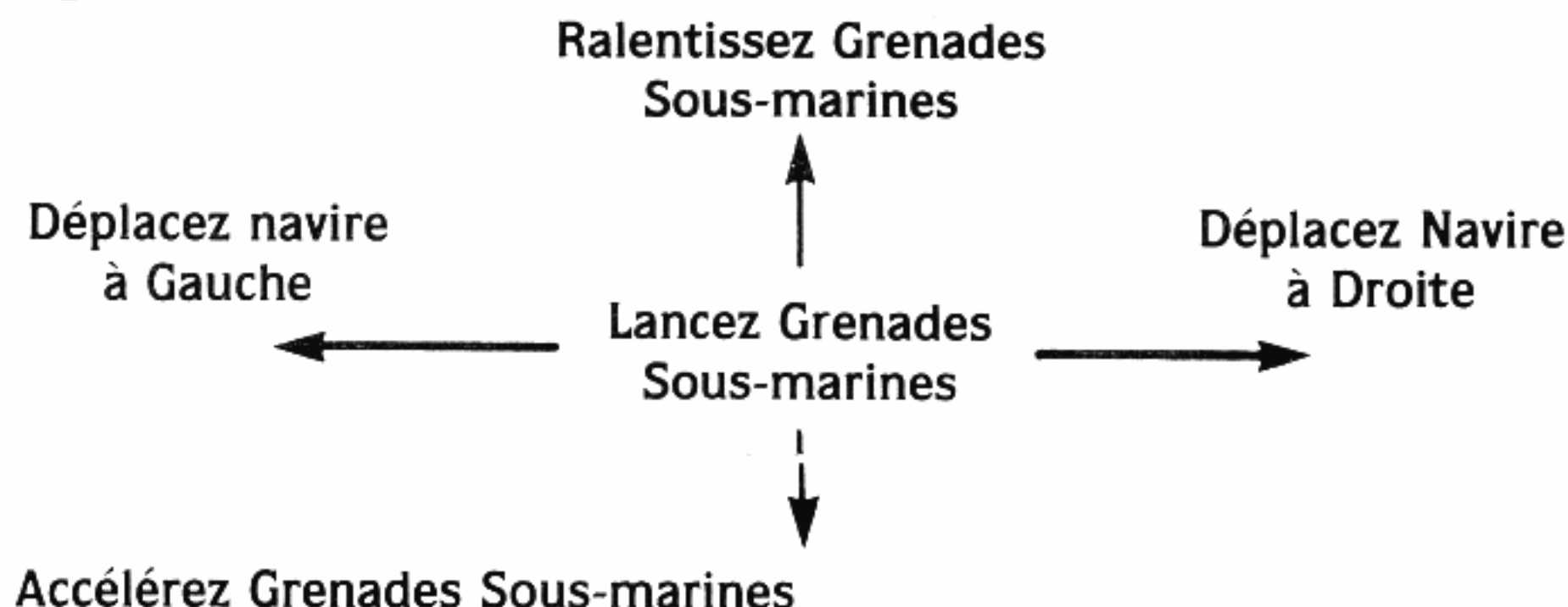
CONTROLE AU CLAVIER

Spectrum et Amstrad

Gauche – N; Droite – M; Haut – S; Bas – X; Pause – P; Feu – A.

CONTROLE AU MANCHE A BALAI

Spectrum et Amstrad

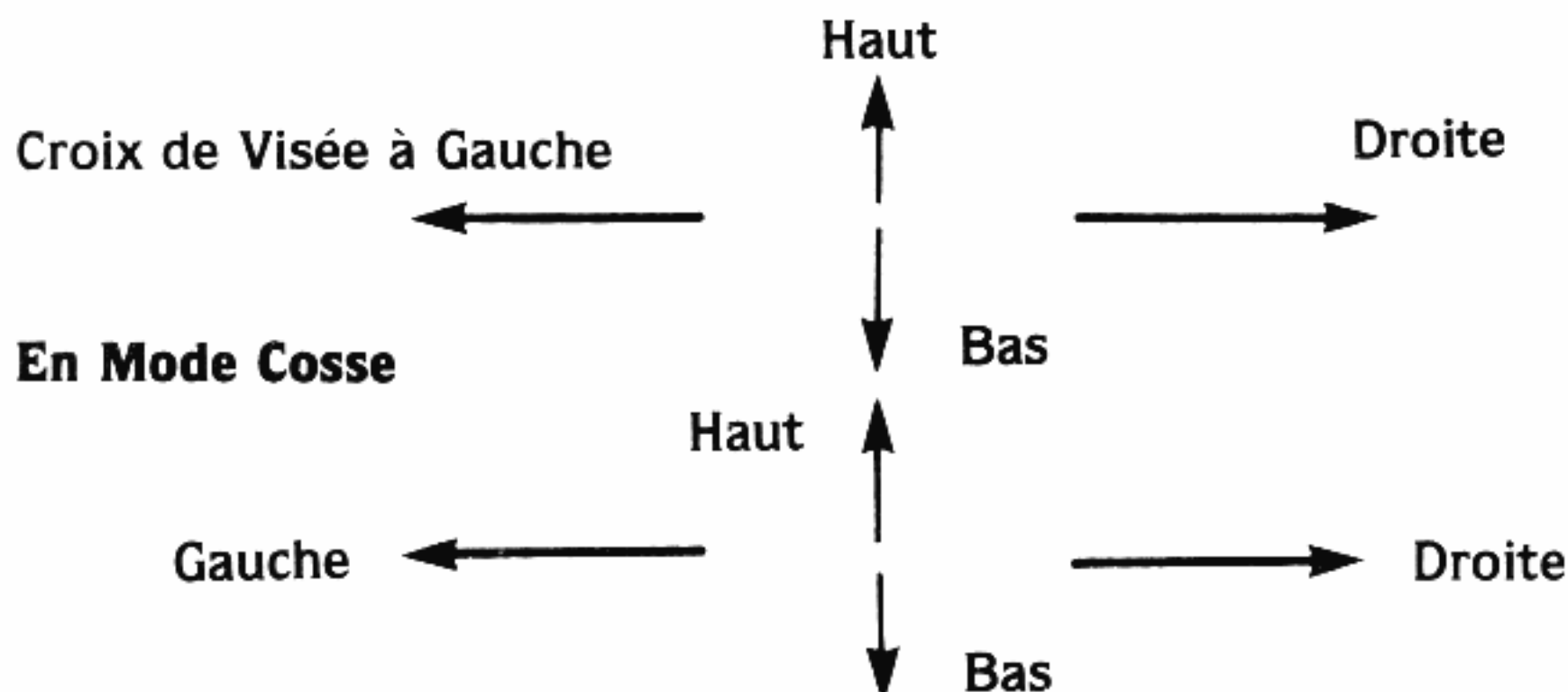


En mode Missile à Curseur

Quand le bouton feu n'est pas enfoncé:

Déplacement à Gauche ← → Déplacement à Droite

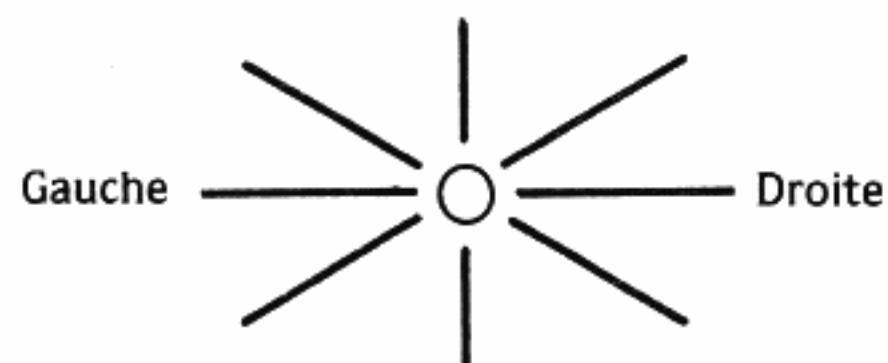
Quand le bouton feu est maintenu enfoncé:



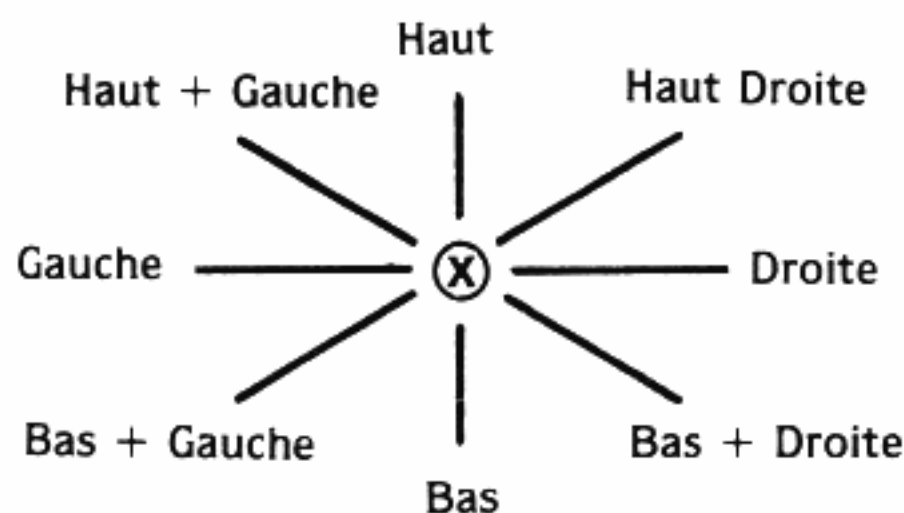
CONTROLE PAR MANCHE A BALAI

CBM 64/128

Section Principale (Navire)
& grande section du sous-marin

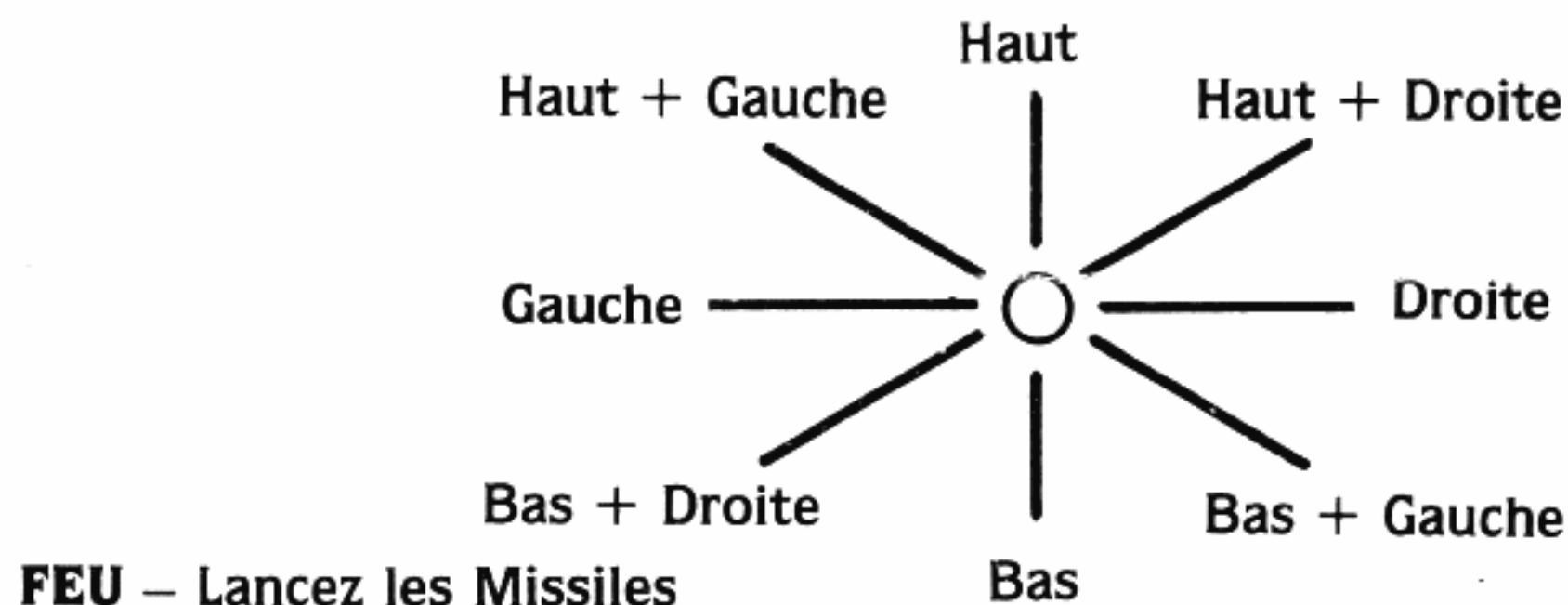


Section Cosse **FEU – Tirez.**



FEU – Lancez la grenade sous-marine
BARRE d'ESPACEMENT – Convertissez à Pod.

Section des Hotages (Croix de Visée)



FEU – Lancez les Missiles

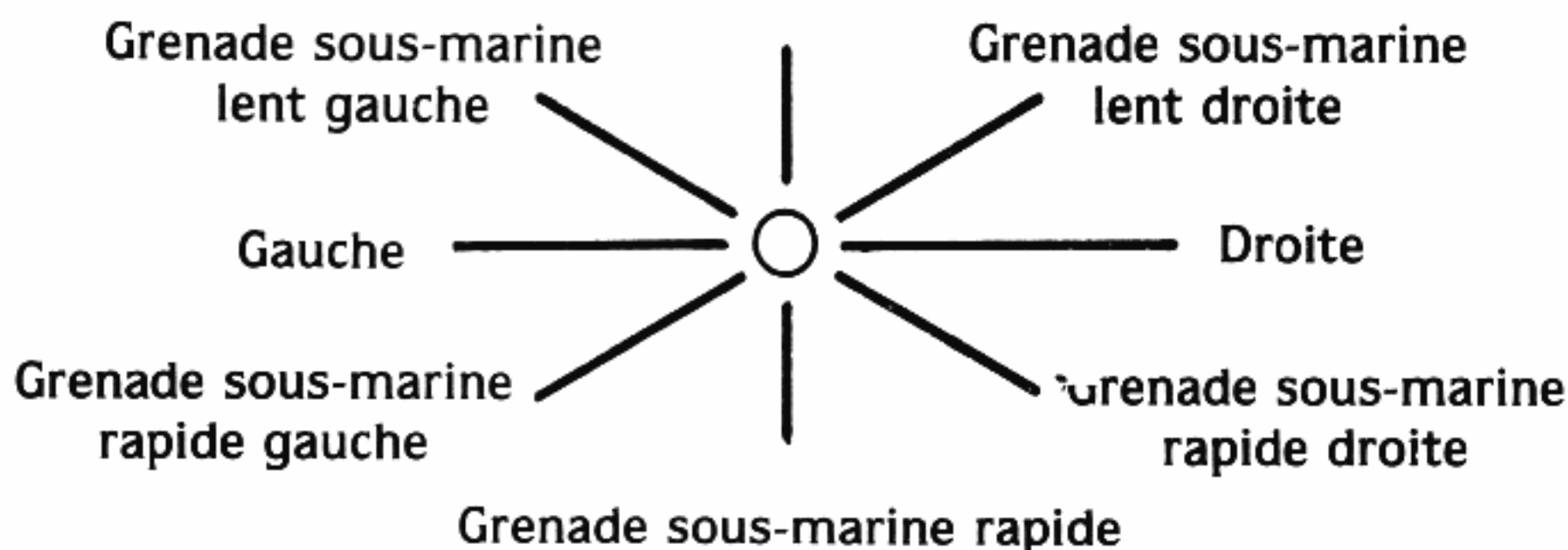
CONTROLE PAR MANCHE A BALAI

CBM Amiga

Mode Navire

Sans appuyer sur le bouton de feu.

Grenade sous-marine lente



Section Cosse (avant de remasser le jetons).



FEU – Lancez grenade sous-marine.

TOUCHES

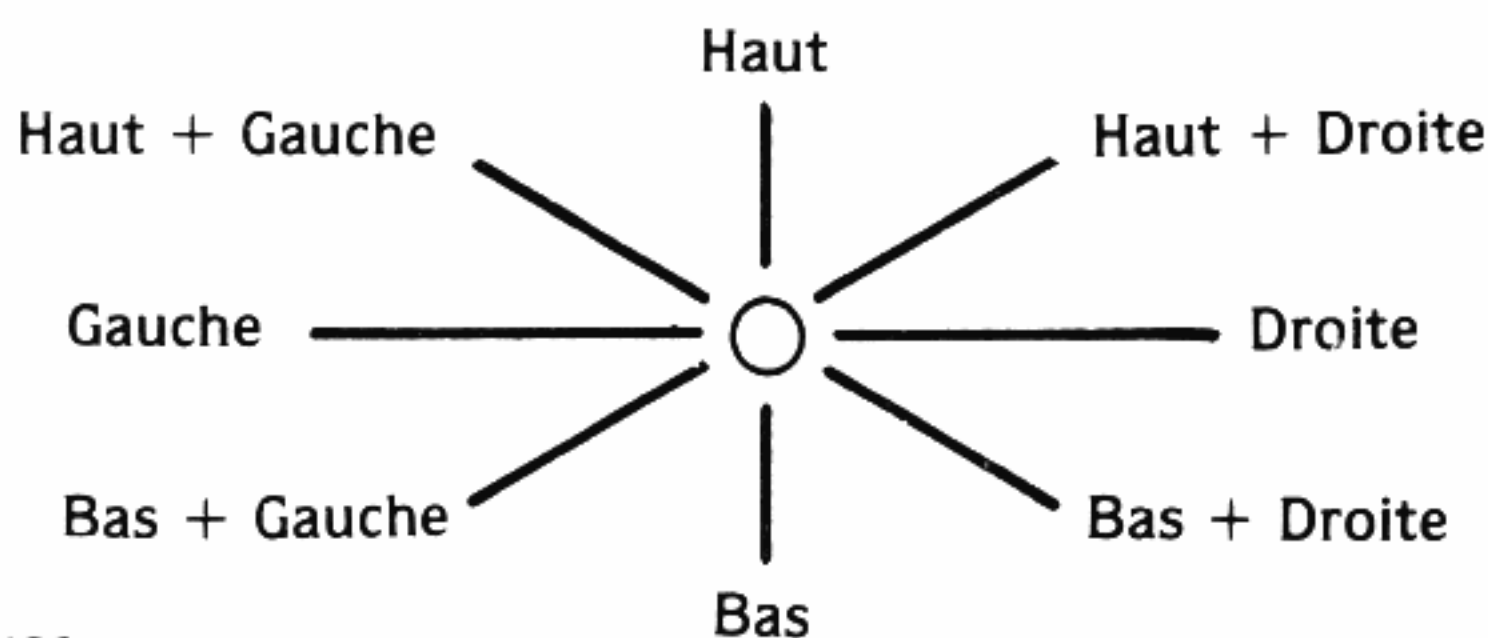
Changez de navire à cosse

ALT GAUCHE pour joueur 1

ALT DROITE pour joueur 2.

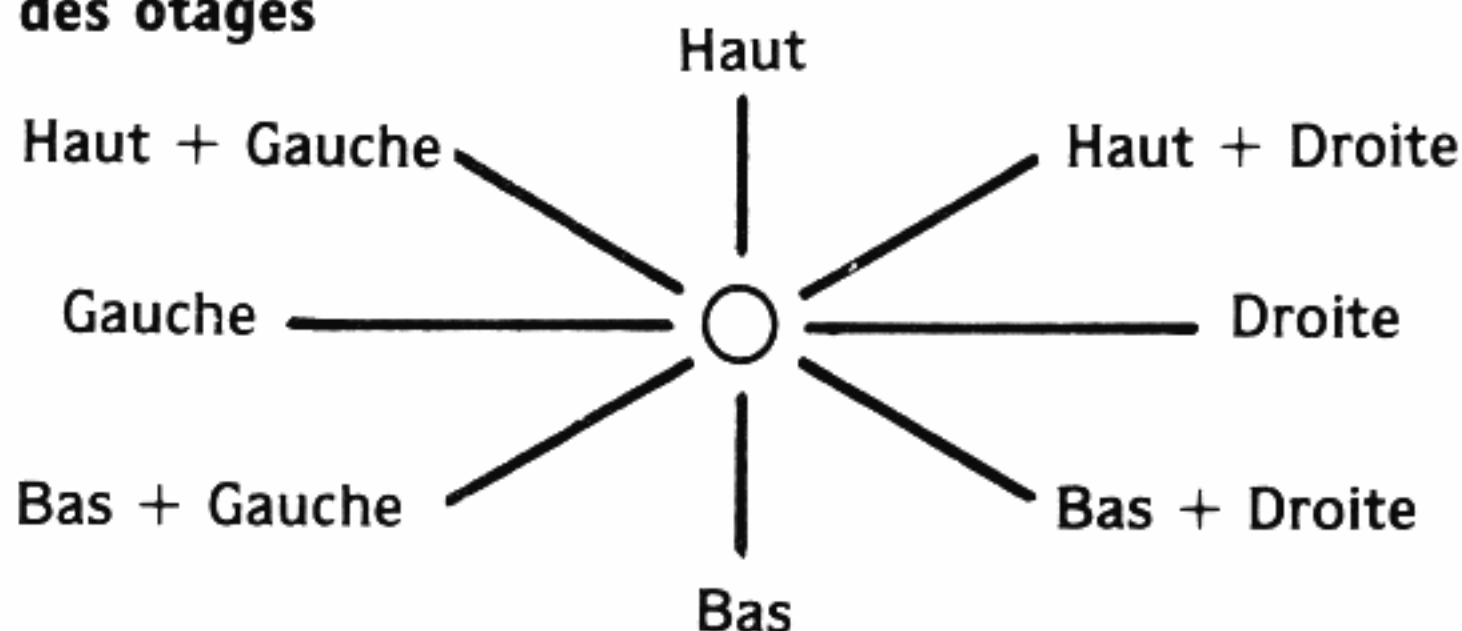
P – Pause.

Section Cosse (avec jeton)



P – Pause

Section des otages



COMMANDES DE CLAVIER ET DE MANCHE A BALAI

IBM PC & Compatibles à 100%

NAVIRE

Gauche – ← ou manche à balai à **GAUCHE**.

Droite – → ou manche à balai à **DROITE**.

Lâchez grenade sous-marine – **BARRE d'ESPACEMENT** ou **BOUTON DE FEU**.

Changez à Cosse – **ESCAPE**.

COSSE

Rotation gauche ← ou manche à balai à **GAUCHE**.

Rotation droite – → ou manche à balai à **DROITE**.

Avant – ↑ ou manche à balai **VER LE HAUT**.

Feu – **BARRE d'ESPACEMENT** ou **BOUTON DE FEU**.

Ramassez objet – **ESCAPE**.

LE JEU

Votre navire peut-être déplacé à gauche ou à droite à l'aide du manche à balai. Appuyez sur le **BOUTON DE FEU** pour lâcher les grenades

sous marines que l'on peut lancer à partir du côté du navire faisant face à la direction dans laquelle il se déplace.

Quand vous aurez détruit quelques sous-marins, une cosse tournoyante portant une des cinq qui existent remontera à la surface et se transformera en drapeau. Elle restera à la surface pendant 3 secondes. Si vous arrivez à la ramasser pendant ces 3 secondes, un hélicoptère apparaîtra et lâchera un petit colis que votre navire devra ramasser. Des caractéristiques spéciales seront accordées selon le drapeau que vous aurez ramassé.

Les caractéristiques de drapeaux sont:

DRAPEAU "A": Missiles à Curseur: En appuyant sur **FEU**, une cible apparaît sous le navire avec une bombe au-dessus. Déplacez la cible en tenant **FEU** appuyé et en allant dans la direction requise. Quand le bouton feu n'est pas enfoncé, le navire peut se déplacer à gauche ou à droite. Au bout de quelques secondes, la bombe se dirigera sur la cible, détruisant tout sur son chemin.

DRAPEAU "B" Les Cosses: La cosse est utilisée pour ramasser des jetons du fond de la mer. En appuyant sur la **BARRE d'ESPACEMENT** (CBM, Spectrum, Amstrad), sur **ESCAPE** (IBM) ou **ALT** (Amiga), le navire disparaît et est remplacé par une cosse.

DRAPEAU "C": Vitesse Hydrofoil: Ce drapeau permet au navire d'atteindre la vitesse hydrofoil qui fait soulever alors le navire sur des skis, lui permettant de se déplacer plus rapidement que d'habitude.

DRAPEAU "D": Bombe Spéciale: Ceci détruira tous les sous-marins se trouvant sur l'écran.

DRAPEAU "E": Grenades sous-marines: Ce drapeau donne une puissance accrue aux grenades sous-marines.

CBM 64/128, CBM AMIGA, IBM

A la fin de chaque défilement d'écran, il y a une étape de transition pendant laquelle un joueur doit détruire un gros navire en lâchant des bombes sur le pont du Capitaine. Après cela, le joueur doit détruire un grand sous-marin en lâchant des grenades sous-marines dans les dômes ouverts qui lancent des missiles nucléaires.

Ensuite, il y a un écran bonus dans lequel le joueur devra sauver des gens d'une île.

Tout ceci se divise en quatre sections:

1. Section Principale: Ramassez les jetons en utilisant la cosse.

- 2. Section de Transition:** Atteignez le gros navire au centre en utilisant le missile.
- 3. Section de Gros Sous-marin:** Détruisez les écouteilles sur les gros sous-marins.
- 4. Section des Otages:** Utilisez la croix de visée pour détruire les missiles ennemis avant qu'ils détruisent les petits bateaux.

SPECTRUM/AMSTRAD

Quand le défilement s'arrête et après la destruction de tous les sous-marins, le navire du joueur est tiré en arrière, à gauche de l'écran. Un gros navire émerge de la droite. Sur son mât se trouve une case blanche clignotante que la boule de feu du joueur doit atteindre. Le navire ne peut pas être déplacé et la boule de feu est lancée quand vous appuyez sur le **BOUTON DE FEU**. En maintenant le bouton feu enfoncé, vous pouvez contrôler l'altitude et la portée de la boule de feu.

Un canard survole les navires et le joueur peut l'abattre.

Toutes les version ont été traduites pour l'ordinateur de maison par Emerald Software Ltd.

© 1988 CREAM Corp. Tous droits réservés.

Sous licence de CREAM Corp. Le copyright subsiste sur ce programme.