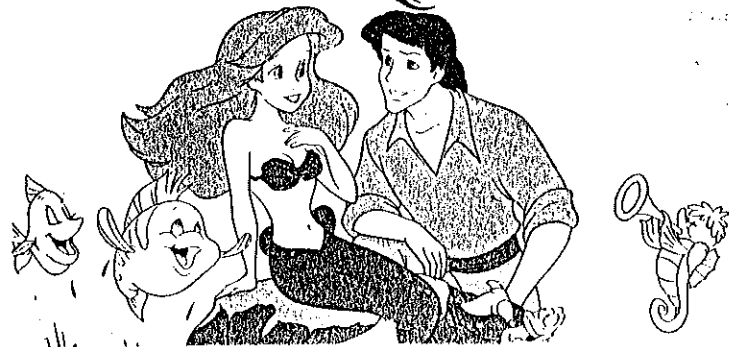


Disney's THE LITTLE MERMAID




ELEKTRONISKT SPEL


Det var en gång en vacker sjöjungfru som hette Ariel.
TRYCK PÅ ON/START-KNAPPEN FÖR ATT SÄTTA PÅ
ENHETEN.


Ariel vill vara en del av världen ovanför ytan. Hon älskar att samla
på ägodelar från människor som finns på havsbotten och att
simma till ytan för att se en skymt av människornas skepp!
TRYCK PÅ ON/START-KNAPPEN EN GÅNG TILL FÖR ATT
STARTA SPELET.

En sjöjungfru måste kunna simma! Tryck på SWIM-knappen och
se hur Ariel simmar! Hon simmar så länge som du håller in
SWIM-knappen!

Titta på havsbotten. Mänskliga ägodelar - gafflar, pipor och
böcker - kommer att dyka upp. När Ariel simmar framför en
ägodel tryck på PICK-knappen och Ariel plockar upp föremålet!
(Om du inte är snabb nog missar du föremålet!)
Du får poäng för varje mänsklig ägodel du plockar upp:

 GAFFEL
10 poäng

 PIPA
30 poäng

 BOK
50 poäng

Tryck på DOWN-knappen för att få Ariel i rätt position för att
plocka upp föremålet!

Se upp för Flotsam och Jetsam! De har sänts ut av den elaka
Sjöhäxan Ursula, för att hindra Ariel. Tryck på UP-knappen för att
komma undan. Om du inte försöker undkomma dem, når de Ariel
och kniper henne! Det kommer att försinka dig! (Du har en
lidsgräns för varje nivå.) TRYCK PÅ UP- OCH DOWN-
KNAPPARNA FÖR ATT UNDKOMMA FLOTSAM OCH JETSAM
NÄR DE BLIR FÖR NÄRGÅNGNA.

Du ska också hjälpa Ariel att hoppa upp och röra skeppet!
TRYCK PÅ JUMP-KNAPPEN.
TRYCK SEDAN SNABBT PÅ PICK-KNAPPEN OCH RÖR VID
SKEPPET!

Att HOPPA (tryck på "JUMP KNAPPEN") och att RÖRA VID
SKEPPET (tryck på "PICK KNAPPEN") ger 100 poäng varje
gång.

Titta efter Ariels far, Kung Triton! Han misstror allt mänskligt! När
han dyker upp kommer alla mänskliga föremål som finns på
skärmen att försvinna! När han försvinner återkommer föremålen
och skeppet och du fortsätter att plocka upp ägodelar och att röra
vid skeppet. Vid slutet av nivå 1, kommer du att höra en melodi.
Spelet tar paus, men ditt roliga har just börjat.

Tryck på ON/START för att börja nivå 2! Plocka så många
mänskliga föremål som du kan och rör vid skeppet så ofta som
möjligt. Din poängsumma blir större efter varje nivå. Plocka så
många poäng som du kan på din resa under ytan! Vid slutet av
nivå 2 kommer du att höra en melodi. Spelet tar paus. Tryck på
ON/START-knappen när du är redo för att påbörja nivå 3!

I nivå 3 dyker den elaka Sjöhäxan Ursula upp! Tryck snabbare
på SWIM-knappen för att få Ariel att snabbt simma bort från
Ursula! Ursula tycker om att göra havet stormigt genom att
plaska med sina tentakler och göra vågor. Om Ursula fångar
Ariel, förlorar du mer tid! Kom ihåg att tiden är viktig! Du måste
plocka så många poäng som du kan i varje nivå genom att röra
dig snabbt för att plocka upp de mänskliga föremålen och
genom att hoppa upp och röra vid skeppet.
TRYCK SNABBARE OCH OFTARE PÅ SWIM-KNAPPEN SÅ
KAN ARIEL SIMMA SNABBARE ÄN URSULA!

I slutet av nivå 3, kommer du att höra en melodi. Tryck på ON/
START-knappen för att börja nivå 4. Vid slutet av nivå 4
kommer Ursula att råka ut för någon hon inte längtar efter. Kung
Triton dyker upp! Han tycker inte om att Ursula jagar Ariel. När
Triton dyker upp flyr Ariel från Ursula och försvinner från
skärmen. Tryck sedan på ATTACK-knappen och Triton skickar
elektriska stötar mot Ursula. De elektriska stötarna ska lära
Ursula en läxa och hjälper dig att få fler poäng.
Fortsätt att trycka på ATTACK-knappen tills dess att de
elektriska stötarna träffar!
BONUSPOÄNG: 500 poäng

TRYCK PÅ ATTACK-KNAPPEN FÖR ATT HJÄLPA TRITON
MOT URSULA! FORTSÄTT ATT TRYCKA PÅ ATTACK.

Vid slutet av nivå 4, (efter det att Triton skickat sina elektriska
stötar) kommer du att höra en melodi. Tryck på ON/START-
knappen för att börja nivå 5 - den sista nivån. Istället för att det
finns mänskliga föremål på botten kommer Ariels gamla vän och
lärare, krabban Sebastian, att dyka upp. Tryck på PICK-
knappen för att plocka upp honom precis som om han vore ett
föremål. Du får poäng varje gång du plockar upp Sebastian.

Krabban Sebastian 50 poäng
TRYCK PÅ PICK-KNAPPEN FÖR ATT PLOCKA UPP
SEBASTIAN!

I nivå 5 kan Ariel få sin älskade Eric med din hjälp! När Eric
dyker upp i skeppet, ska Ariel hoppa upp ur vattnet och röra vid
skeppet. Tryck på PICK-knappen som innan. Men denna
gången kommer hon att istället för att röra skeppet, röra hans
hand!
TRYCK PÅ JUMP KNAPPEN FÖR ATT FÅ ARIEL ATT HOPPA
UPP UR VATTNET. TRYCK SEDAN SNABBT PÅ PICK-
KNAPPEN FÖR ATT RÖRA VID ERIC.

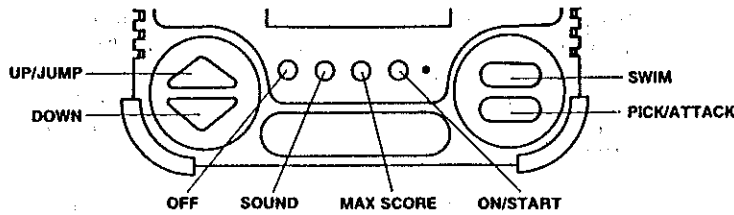
Nu ska Eric att besegra Ursula en gång för alla. Men han
behöver din hjälp. Tryck på ATTACK-knappen så kommer Eric
att styra sin båt mot Ursula. Fortsätt att trycka på ATTACK-
knappen tills Eric når Ursula! Du kommer att få fler poäng och
vinna spelet!

BONUS SUMMA: 1000 poäng

TRYCK PÅ ATTACK-KNAPPEN FÖR ATT HJÄLPA ERIC
KÄMPA MOT URSULA. FORTSÄTT TRYCKA PÅ ATTACK-
KNAPPEN!

Tack ska du ha! Eric och Ariel har fått varandra! "Happy Ending"
kommer att synas på skärmen. Tryck sedan på ON/START för
att börja om från början igen eller tryck på OFF-knappen för att
slänga av spelet och återgå till ditt eget liv ovanför ytan.

KONTROLLENHETEN



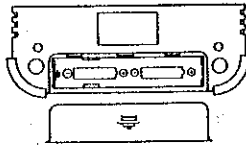
- ON/START** – För att sätta på spelet. För att starta spelet. För att börja varje nivå.
- MAX SCORE** – Tryck på knappen mellan nivåerna för att se föregående högst uppnådda poäng.
- SOUND** – För att kontrollera ljudet: av eller på.
- OFF** – För att stänga av spelet.
- UP/JUMP** – För att röra dig uppåt. För att hoppa.
- DOWN** – För att röra dig neråt.
- SWIM** – För att simma (tryck snabbare för att simma fortare).
- PICK/ATTACK** – För att plocka upp mänskliga ägodelar.
– För att röra Erics båt efter att du har hoppat.
– För att plocka upp Sebastian.
– För att attackera Ursula (Triton i nivå 4, Eric i nivå 5).

Speciella funktioner

- Högst uppnådda poäng sparas
- Inbyggd melodi
- Ljudkontroll
- Automatisk avstängning (spelet stängs automatiskt av efter 3 minuter om det inte används)
- Timer för att kontrollera varje nivå's längd

INSTALLATION AV BATTERIER

Ta bort batterifackets lock bak på spelet vid installation av batterier. (Skjut locket i pilens riktning.) Sätt i två "AA" batterier, UM-3 eller liknande (medföljer ej). Kontrollera att + och - blir rätt.



Använd inte uppladdningsbara batterier.

Efter att batterierna blivit installerade kan man behöva trycka på ACL-knappen om inte spelet fungerar ordentligt. (Använd en kulspetspenna.) Displayen ska se ut som bilden nedan.



- Stark värme förstör spelet. Bör ej exponeras i direkt solljus.
- Tryck ej på LCD-displayen och undvik kraftiga stötar – annars kan displayen gå sönder.
- Använd inte en blyertspenna eller en nål för att trycka på ACL-knappen. Använd en kulspetspenna.
- Rengör endast med en torr, mjuk trasa.

Byt ut batterierna direkt när du märker att de börjar ta slut.