

# THE DEEP™

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128

**CASSETTE:** Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Leave **PLAY** depressed during game.

**DISK:** Type **LOAD\*\*\*.8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

### Spectrum 48/128K, +2

**CASSETTE:** Type **LOAD\*\*\*** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Stop the tape when the game has loaded and follow screen prompts.

### Spectrum +3

**DISK:** Turn on computer, insert disk and game will load automatically.

### Amstrad CPC

**CASSETTE:** Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. Leave **PLAY** depressed when the game has loaded.

**DISK:** Type **RUN\*\*DISK** and press the **ENTER** key. Game will load and run automatically.

### CBM Amiga

**DISK:** Turn on computer. Insert Kickstart disk (A 1000 only) and wait for workbench icon. Insert game disk.

### IBM PC & 100% Compatibles

Insert **DOS** disk in drive **A** and reboot your computer. Choose the display adaptor required from the menu and insert the appropriate graphics disk when required by the screen prompts.

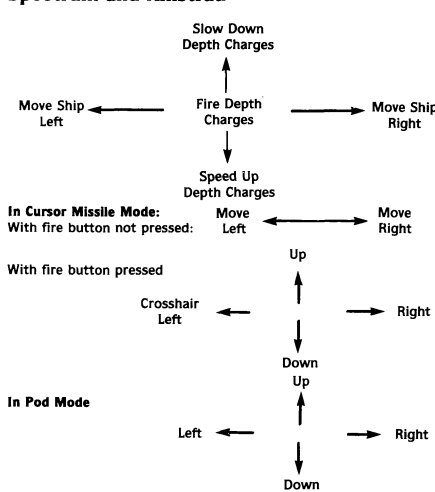
## KEYBOARD CONTROL

### Spectrum and Amstrad

Left - N; Right - M; Up - S; Down - X; Pause - P; Fire - A.

## JOYSTICK CONTROL

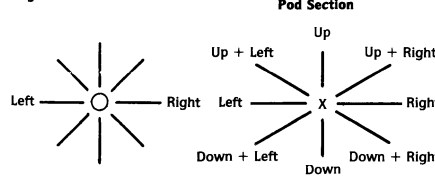
### Spectrum and Amstrad



## JOYSTICK CONTROL

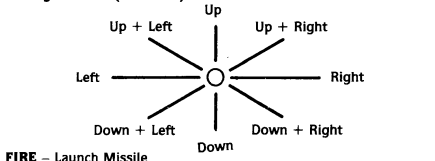
### CBM 64/128

Main Section (Ship) & Large Submarine Section



**FIRE - Launch depth charge**  
**SPACE BAR - Convert to pod**

### Hostage Section (Crosshair)

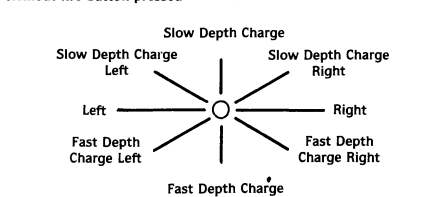


**FIRE - Launch Missile**

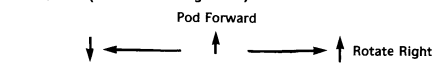
## JOYSTICK CONTROL

### CBM Amiga

Ship Mode  
Without fire button pressed



### Pod Section (before collecting token)

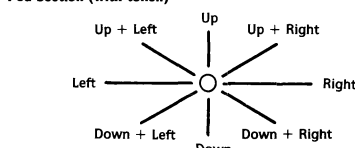


**FIRE - Launch depth charge.**

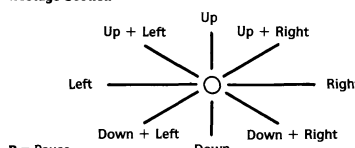
### KEYS:

To change from ship to pod:  
Left ALT for player 1; Right ALT for player 2.  
P - Pause.

### Pod Section (with token)



### Hostage Section



P - Pause

## KEYBOARD AND JOYSTICK CONTROLS

### IBM PC & 100% Compatibles

#### SHIP

Left ← or joystick LEFT.  
Right → or joystick RIGHT.  
Drop Depth Charge - SPACE BAR or FIRE BUTTON.  
Charge to pod - ESCAPE.

#### POD

Rotate left ← or joystick LEFT.  
Rotate right → or joystick RIGHT.  
Forward ↑ or joystick UP.  
Fire - SPACE BAR or FIRE BUTTON.  
Pick up object - ESCAPE.

## GAME PLAY

Your boat can be moved left or right using the joystick. Press **FIRE BUTTON** to drop depth charges which can be dropped from the ship's side facing the direction it is moving in.

Upon destroying some submarines, a spinning pod with any one of five letters on it will rise to the surface and change into a flag. Remaining on the surface for 3 seconds, if you pick it up within this allotted time, the helicopter appears and drops a small package for your ship to collect. Special features are awarded according to which flag you pick up.

### The flag features are:

- FLAG "A":** Cursor Missiles: When pressing **FIRE** a target appears under the ship with a bomb above it. Move the target by holding down **FIRE** and moving in the direction required. When fire is not pressed, the ship can move left and right. After a few seconds the bomb will home in on the target destroying everything in its path.
- FLAG "B":** Pods: The pod is used to collect tokens from the sea bed. On pressing **SPACE BAR** (CBM, Spectrum, Amstrad) / **ESCAPE** (IBM/ALT) (Amiga) the ship disappears and is replaced by a pod.
- FLAG "C":** Hydrofoil Speed: This flag enables the ship to reach hydrofoil speed which then lifts the ship up on skis to move faster than normal.
- FLAG "D":** Smart Bomb: This will destroy all submarines on screen.
- FLAG "E":** Depth Charges: This gives extra power to depth charges.

### CBM 64/128, AMIGA, IBM

At the end of each scrolling screen there is a transition stage where a player has to destroy a large ship by dropping bombs on the Captain's bridge. After achieving this the player has to destroy a large submarine by dropping depth charges into open domes which fire nuclear missiles.

There is then a bonus screen where the player has to rescue people from an island.

The above is sub divided into four sections which are--

- Main Section:** Collect the tokens using the pod.
- Transition Section:** Hit the large ship in the centre using the missile.
- Large Submarine Section:** Destroy the hatches on the large submarine.
- Hostage Section:** Use the crosshair to hit the enemy missiles before they hit the small boats.

## SPECTRUM/AMSTRAD

When the scrolling stops and all submarines have been destroyed, the player ship is dragged backwards to the left hand side of the screen. A large ship will then emerge from the right. On its mast is a flashing white square which must be hit by the player's fireball. The ship cannot be moved and the fireball is launched by pressing the **FIRE BUTTON**. By holding down the **FIRE BUTTON**, the height and range of the fireball can be controlled.

A duck flies above the ships and can be shot down by the player.

All versions translated to the home computer by Emerald Software Ltd.

© 1988 CREAM Corp. All rights reserved.  
Licensed by CREAM Corp. Copyright subsists on this program.

# 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.

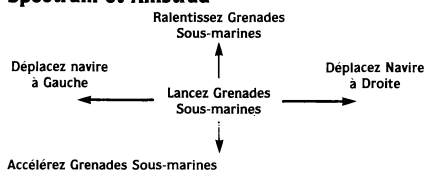
## CONTROLE AU CLAVIER

### Spectrum et Amstrad

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

## CONTROLE AU MANCHE A BALAI

### Spectrum et Amstrad

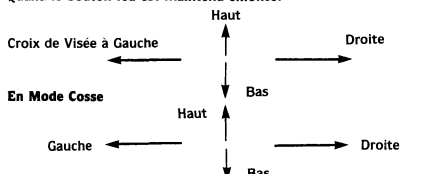


### En mode Missile à Curseur

Quand le bouton feu n'est pas enfoncé:

Déplacement à Gauche ← | Déplacement à Droite →

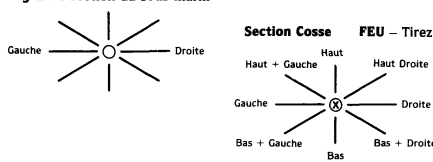
Quand le bouton feu est maintenu enfoncé:



## CONTROLE PAR MANCHE A BALAI

### CBM 64/128

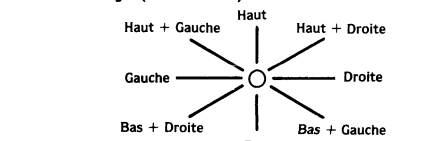
Section Principale (Navire) & grande section du sous-marin



FEU - Lancez la grenade sous-marine

**BARRE d'ESPACEMENT -** Convertissez à Pod.

### Section des Hotages (Croix de Visée)



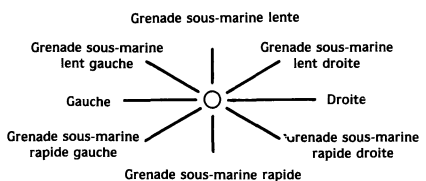
FEU - Lancez les Missiles

## CONTROLE PAR MANCHE A BALAI

### CBM Amiga

#### Mode Navire

Sans appuyer sur le bouton de feu.



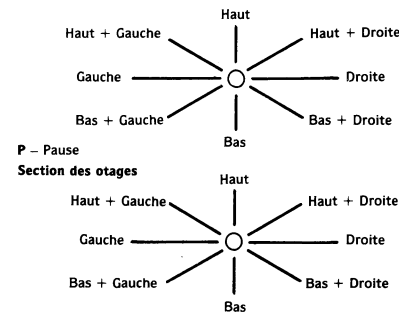
Rotation à Gauche ↓ | Cosse Avant ↑ | Rotation à Droite ↓

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)



## 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 tournante 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 Hydrofoili: Ce drapeau permet au navire d'atteindre la vitesse hydrofoili 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:

- Section Principale:** Ramassez les jetons en utilisant la cosse.
- Section de Transition:** Atteignez le gros navire au centre en utilisant le missile.
- Section de Gros Sous-marin:** Détruisez les écouteilles sur les gros sous-marins.
- 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 mat 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.

# THE DEEP™

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### CBM 64/128

**CASSETTA:** Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Lasciare **PLAY** schiacciato durante il gioco.

**DISCHETTO:** Battere **LOAD\*\*\*.8,1** e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

### Spectrum 48/128K, +2

**CASSETTA:** Battere **LOAD\*\*\*** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Quando il gioco si è caricato, fermare il nastro e seguire le indicazioni sullo schermo.

### Spectrum +3

**DISCHETTO:** Accendere il computer, inserire il dischetto e il gioco si carica automaticamente.

### Amstrad CPC

**CASSETTA:** Premere CTRL ed ENTER piccolo. Premere PLAY sul registratore. Quando il gioco si è caricato, lasciare PLAY schiacciato.  
**DISCHETTO:** Battere RUN/DISK e premere ENTER. Il gioco si carica e gira automaticamente.

### CBM Amiga

**DISCHETTO:** Accendere il computer. Inserire il dischetto Kickstart (Solo A 1000) e attendere l'icona workbench. Inserire il disco programme.

### IBM PC e Compatibili 100%

Inserire dischetto DOS nel drive A e riniziizzare il computer. Scegliere l'adattatore videata richiesto dal menu, e inserire l'appropriato dischetto grafici quando viene richiesto sullo schermo.

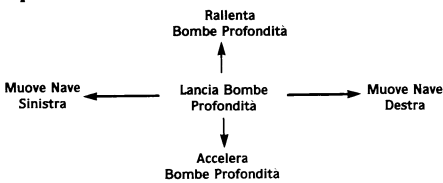
### CONTROLLI TASTIERA

#### Spectrum e Amstrad

Sinistra - N; Destra - M; Su - S; Giù - X; Pausa - P; Fuoco - A.

### CONTROLLI JOYSTICK

#### Spectrum e Amstrad



#### Con Cursore in Modalità Missile:

Senza premere bottone di fuoco

Muove Sinistra ← → Muove Destra

#### Con bottone di fuoco premuto

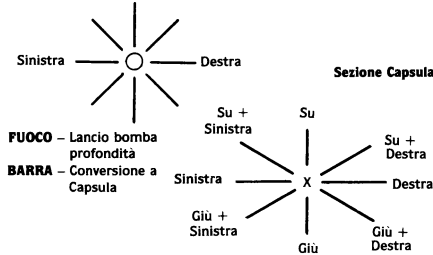
#### In Modalità Capsula:



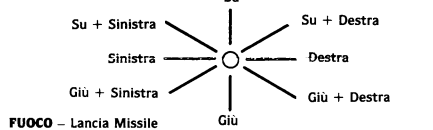
### CONTROLLI JOYSTICK

#### CBM 64/128

##### Sezione Principale (Nave) e sezione grosso sottomarino



##### Sezione Ostaggi (Mirino)

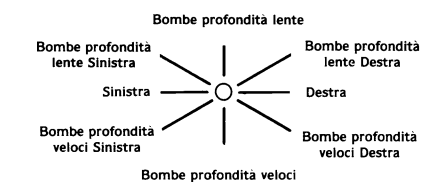


### CONTROLLI JOYSTICK

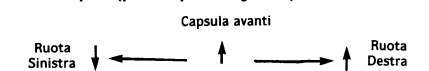
#### CBM Amiga

##### In Modalità Nave

Senza premere Bottone di Fuoco



##### Sezione Capsula (prima di prendere gettone)



##### FUOCO - Lancia bombe profondità

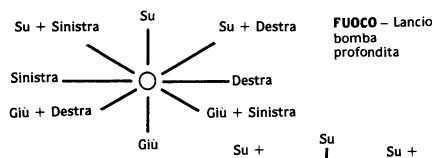
##### TASTI:

ALT SINISTRO per giocatore 1

ALT DESTRO per giocatore 2

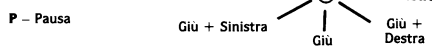
P - Pausa

### Sezione Capsula (con gettone)



**FUOCO** - Lancio bomba profondità

### Sezione Ostaggi



### CONTROLLI TASTIERA JOYSTICK

#### IBM PC e Compatibili 100%

##### NAVE

Sinistra - ← oppure joystick a SINISTRA.

Destra - → oppure joystick a DESTRA.

Lancio Bombe Profondità - BARRA o BOTTONE DI FUOCO.

Cambia a capsula - ESCAPE.

##### CAPSULA

Ruota a sinistra - ← oppure joystick a SINISTRA

Ruota a destra - → oppure joystick a DESTRA.

Avanti - ↑ oppure joystick SU

Fuoco - BARRA o BOTTONE DI FUOCO.

Raccoglie oggetti - ESCAPE.

### GIOCO

La tua nave può essere mossa a sinistra o a destra mediante il joystick.

Per lanciare le bombe di profondità, premi il BOTTONE DI FUOCO.

Le cariche si sganciano lungo la fiancata nella direzione verso cui stai andando.

Quando colpisci un sottomarino, una capsula rotante con una delle cinque lettere, emerge alla superficie e si trasforma in bandierina.

Questa rimane a galla per 3 secondi e se la raccogli entro questo tempo, appare un elicottero che sgancia un pacchetto che la tua nave deve raccogliere.

A seconda del tipo di bandierina che raccogli, vengono assegnati effetti speciali.

#### Le caratteristiche delle bandierine sono:

**BANDIERINA "A":** Cursore Missili: Quando premi FUOCO, appare un bersaglio sotto la nave con una bomba sopra.

Muovi il bersaglio tenendo premuto FUOCO e muovendo nella direzione voluta. Se fuoco non viene premuto, la nave si muove a sinistra o a destra.

Dopo pochi secondi la bomba si dirige sul bersaglio distruggendo tutto quello che trova.

**BANDIERINA "B":** Capsule: La capsula si usa per raccogliere gettoni dal fondo marino. Premendo la BARRA SPAZIATRICE (CBM, Spectrum, Amstrad), ESCAPE (IBM), ALT (Amiga), la nave scompare e viene sostituita da una capsula.

**BANDIERINA "C":** Velocità Aliscafo: Questa bandierina permette alla nave di raggiungere velocità da aliscafo, che solleva la nave su pattini per muoversi più veloce del normale.

**BANDIERINA "D":** Bomba Intelligente: Questa distrugge tutti i sottomarini sullo schermo.

**BANDIERINA "E":** Bombe di Profondità: Questa assegna maggiore potenza alle bombe di profondità.

Tutto questo è suddiviso in quattro sezioni:

1. **Sezione Principale:** Raccogli i gettoni con la capsula.

2. **Sezione di Transizione:** Colpisci la grossa nave al centro, usando il missile.

3. **Sezione grosso sottomarino:** Distruggi i boccaporti sul grosso sottomarino.

4. **Sezione Ostaggi:** Usa il mirino per colpire i missili nemici prima che colpiscano le barche.

### SPECTRUM/AMSTRAD

Quando termina lo scorrimento e tutti i sottomarini sono stati distrutti, la nave del giocatore viene riportata indietro sulla sezione sinistra dello schermo.

Una grossa nave appare, quindi, dalla destra. Sul pennone porta un quadrato bianco lampeggiante. Questo deve essere colpito con la sfera di FUOCO. La nave non si può spostare, e la sfera di fuoco si lancia premendo il BOTTONE DI FUOCO. L'altezza è portata si controllando tenendo schiacciato il BOTTONE DI FUOCO.

Un'anatra vola sopra le navi e può essere abbattuta dal giocatore.

Tutte le versioni sono state tradotte per l'home computer dalla Emerald Software Ltd.

© 1988 della CREAM Corp. Tutti i diritti riservati.

Su licenza CREAM Corp. Il programma è protetto da copyright.

### THE DEEP™

### LADDEANWEISUNGEN

#### CBM 64/128

**KASSETTE:** Die RUN/STOP-Taste und die SHIFT-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Die PLAY-Taste während des Spieles gedrückt lassen.

**DISKETTE:** Nach Eintippen von LOAD\*\*\*,8,1 die RETURN-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

**FUOCO** - Lancia bombe profondità

**BARRA** - Conversione a Capsula

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

**FUOCO** - Lancia Missile

**FUOCO** - Spara

### Schneider CPC

**KASSETTE:** Die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Die PLAY-Taste während des Spieles gedrückt lassen.

**DISKETTE:** RUN/DISK eintippen und die ENTER-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

### CBM Amiga

**DISKETTE:** Nach dem Anschalten des Computers die Kickstart-Diskette (nur A 1000) einschleiben und auf das Workbench-Icon warten. Dann das Spiel einschleiben.

### IBM PC & 100% kompatibel

Schieben Sie die DOS-Diskette ins Laufwerk A ein und booten Sie Ihren Computer. Wählen Sie den Adapter für die Bildschirmdarstellungen, der vom Menu verlangt wird, und schieben Sie die dazugehörige Grafiken-Diskette ein, wenn der Bildschirmbefehl dafür erscheint.

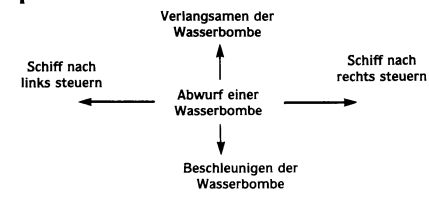
### TASTATURKONTROLLEN

#### Spectrum und Schneider

Links - N; Rechts - M; Hoch - S; Runter - X; Pausa - P; Feuer - A.

### JOYSTICKKONTROLLEN

#### Spectrum und Schneider

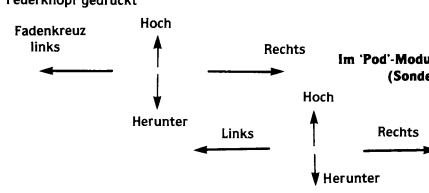


#### Im 'Cursor-Missiles'-Modus (Raketennodus)

Feuerknopf nicht gedrückt

Nach links bewegen ← → Nach rechts bewegen

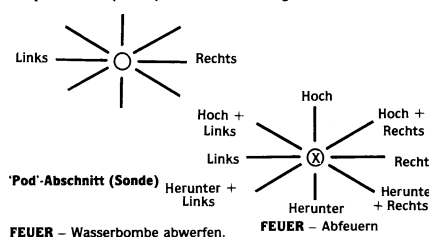
Feuerknopf gedrückt



### JOYSTICKKONTROLLEN

#### CBM 64/128

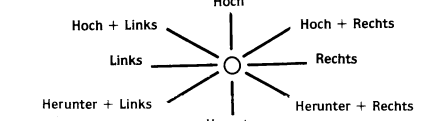
##### Hauptabschnitt (Schiff) und Abschnitt für großes U-Boot



**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**LEERTASTE** - Umschalten auf 'Pod'

##### 'Hostage'-Abschnitt (Geiseln)



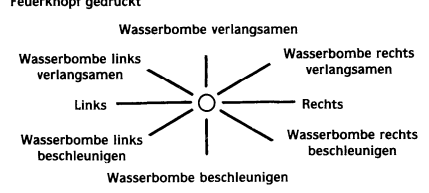
**FEUER** - Rakete abfeuern ('Missile')

### JOYSTICKKONTROLLEN

#### CBM Amiga

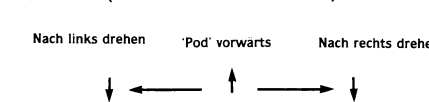
##### Schiff-Modus

Feuerknopf gedrückt



**FEUER** - Rakete abfeuern ('Missile')

##### 'Pod'-Abschnitt (Vor dem Einsammeln der Bonusse)



**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

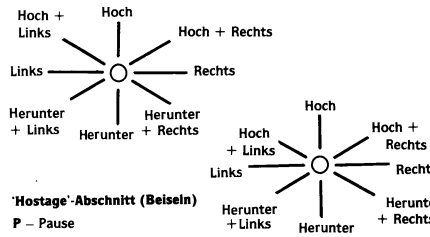
**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

**FEUER** - Wasserbombe abwerfen.

### 'Pod'-Abschnitt (mit Bonus)



### TASTATURKONTROLLEN UND JOYSTICK

#### IBM PC & 100% Kompatibel

##### SCHIFF

Links - ← oder Joystick nach LINKS.

Rechts - → oder Joystick nach RECHTS.

Wasserbombe-Abwurf - LEERTASTE oder FEUERKNOPF.

Zu 'Pod' wechseln - ESCAPE-Taste

##### POD (SONDE)

Nach links drehen - ← oder Joystick nach LINKS.

Nach rechts drehen - → oder Joystick nach RECHTS.

Vorwärts - ↑ oder Joystick HOCH.

Feuer - LEERTASTE oder FEUERKNOPF.

Objekt aufsammeln - ESCAPE-Taste.

### DAS SPIEL

Ihr Schiff läßt sich mit Hilfe des Joysticks nach links oder rechts bewegen.

Für den Abwurf der Wasserbomben drücken Sie den FEUERKNOPF, wodurch diese von den Seiten des Schiffes aus und in Fahrtrichtung abgeworfen werden.

Nach der Zerstörung einiger U-Boote taucht eine Sonde mit einem von fünf möglichen Buchstaben an der Wasseroberfläche auf. Dieser ändert sich dann zu einer Fahne, welche für drei Sekunden an der Wasseroberfläche bleibt.

Geht es Ihnen während dieser Zeit diese einzusammeln, erscheint ein Hubschrauber und wirft ein kleines Paket für Sie ab. Ihnen werden entsprechend den eingesammelten Fahnen besondere Optionen verliehen.

#### Die Fahnen-Optionen sind:

**FAHNE "A"** 'Cursor Missiles' (Raketen): Wurde FEUER gedrückt, erscheint unterhalb des Schiffes ein Fadenkreuz mit einer Bombe darauf.

Bewegen Sie dieses Fadenkreuz, indem sie FEUER gedrückt halten und den Joystick in die gewünschte Richtung bewegen.

Wird Feuer nicht gedrückt, bewegt sich das Schiff nach links oder rechts. Nach einigen Sekunden fliegt die Bombe auf ihr Ziel zu und zerstört alles, was sich auf ihrem Weg befindet.

**FAHNE "B":** 'Pods' (Sonden): Die Sonden werden dazu benutzt, die Bonusse auf dem Meeresgrund aufzusammeln.

Durch Drücken der LEERTASTE (bei CBM, Schneider, Spectrum), der ESCAPE-Taste (beim IBM), der ALT-Taste (beim Amiga) verschwindet das Schiff und wird durch eine Sonde ('Pod') ersetzt.

**FAHNE "C":** 'Hydrofoil Speed' (Geschwindigkeit eines Tragflächenbootes): Mit Hilfe dieser Fahne fährt Ihr Schiff auf Tragflächen und erreicht die Geschwindigkeit eines Schnellbootes.

**FAHNE "D"** Kluge Bomben: Diese zerstören alle U-Boote, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

**FAHNE "E":** Wasserbomben: Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.