

ATARI[®] 2600[™]

Nederlands • 1 spelerspel

1 spelvariantie

DIG DUG[®]



*DIG DUG is created and designed by Namco Ltd., manufactured under license by Atari, Inc. Trademark and © Namco 1982.

CX 2677

HET SPEL

U bent Dig Dug, de mijnwerker. Met uw "straalaandrijvende" schop, creëert u ingewikkelde onderaardse doolhoven. U bent altijd wel te vinden voor waardevolle groente-prijzen, doch kijk uit voor de woeste vuurspuwende Fygar*, en de gemene ballonachtige Pooka* die zich onder de grond verschuilen. Nog erger; Pooka en Fygar kunnen veranderen in griezelige spoken die uit het niets opduiken!

U kunt deze gemenerikken uitschakelen door ze net zolang op te pompen, m.b.v. uw rode knop, tot ze ontploffen, of door rotsblokken op ze te laten vallen. Om een rotsblok te laten vallen, dient u onder een rots te graven en vervolgens snel weg te wezen! Het vallende rotsblok zal iedere gemenerik die u op de hielen zit, verpletteren. (Ook ú zult verpletterd worden indien u niet maakt dat u wegkomt).



Uw ondergrondse mijn bestaat uit 4 aardlagen. U scoort meer punten voor het opblazen van de gemenerikken in de onderste aardlagen dan in de bovenste.

Een waardevolle prijs - gewoonlijk een groentesoort - verschijnt 1 keer per ronde op dezelfde plaats waar u begon te graven. De prijs verschijnt maar een paar seconden op het scherm; let goed op!



Een speelronde eindigt indien alle gemenerikken zijn uitgeschakeld of wanneer de laatste gemenerik ontsnapt is. In de daaropvolgende rondes wordt het spel moeilijker en prijzen waardevoller. U start het spel met 5 levens en verdient een extra leven bij 20.000 punten en iedere 50.000 punten. Het maximum aantal levens dat u in reserve kunt hebben, is acht.



BEGINNERSPEL

Dig Dug bevat een eenvoudige spelvariant voor beginners. In deze variatie is maar één patroon



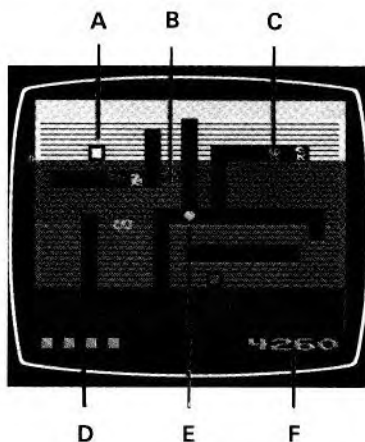
voor tunnels en rotsblokken. Bovendien veranderen de slechterikken nooit in spoken. Iedere ronde is hetzelfde als de voorgaande, met maar 2 gemenerikken per ronde. De prijs is altijd een wortel welke 400 punten waard is. Een teddybeer in het score-vlak indiceert het beginners-niveau gedurende het spel.

HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICK

Zorg ervoor dat de kabel stevig bevestigd is in de linker controlleringang aan de achterkant van het apparaat. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht. Zie uw handleiding voor verdere bijzonderheden.

Beweeg uw joystick in de richting waarin u Dig Dug wilt laten lopen. Druk één of twee keer op de rode knop om een gemenerik te verdoven. Houd vervolgens de knop ingedrukt of druk deze herhaaldelijk in om de gemenerik op te pompen tot hij ontploft.

Om het moeilijkheidsniveau hoog te houden, kunt u het spel opnieuw starten bij de ronde waarin het laatste leven verspeeld werd. Om dit te doen, drukt u simpelweg op de rode knop aan het einde van het spel, terwijl de titel Dig Dug op het scherm verschijnt.



- A - Rotsblok
- B - Fygar
- C - Pooka
- D - Resterende levens
- E - Prijs
- F - Score

*Pooka en Fygar zijn handelsmerken van Namco.

COMPUTERSCHAKELAARS

Duw de **GAME SELECT** schakelaar naar beneden om voor de standaard of eenvoudige spelversie te kiezen. De eenvoudige versie wordt geïndiceerd door een teddybeer in het midden van het scherm. Haal de **GAME RESET** schakelaar over of druk op de rode knop om het spel te starten. De **GAME RESET** schakelaar kan tevens gebruikt worden om het spel opnieuw te starten vanaf de 1e ronde.



SCORE

Graven: 10 punten voor iedere
2 aardklompen

VALLEN VAN ROTSBLOKKEN OP GEMENERIKKEN:

1 gemenerik	1000
2 gemenerikken	2500
3 gemenerikken	4000
4 gemenerikken	6000
5 gemenerikken	8000
6 gemenerikken	10.000
7 gemenerikken	12.000

OPBLAZEN VAN POOKA; OPBLAZEN VAN FYGAR VAN BOVEN OF ONDEREN:

Bovenste aardlaag	200
2e aardlaag	300
3e aardlaag	400
Onderste aardlaag	500

OPBLAZEN VAN FYGAR VANAF DE ZIJKANT

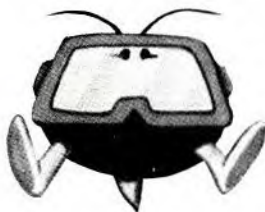
Bovenste aardlaag	400
2e aardlaag	600
3e aardlaag	800
Onderste aardlaag	1000

PRIJZEN

Wortel	400
Koolraap	600
Champignon	800
Komkommer	1000
Aubergine	2000
Paprika	3000
Tomaat	4000
Ui	5000
Watermeloen	6000
Galaxian	7000
Ananas	8000

NUTTIGE AANWIJZINGEN

■ De laatste gemenerik op het scherm zal altijd proberen te



ontsnappen om zo de ronde te beëindigen. Indien er dus nog 1 gemenerik over is en de prijs nog niet op het scherm verschenen is, zult u hem net zolang moeten verdoven, tot de prijs verschijnt.

■ Om een spook te verpletteren, graaft u een tunnel onder een rots (zolang u zich niet beweegt, zal het rotsblok niet vallen). Wanneer een spook de rots bedekt, zal deze verpletterd worden. Zie dus snel weg te komen.

■ Probeer de gemenerikken achter u bijeen te brengen door ze eerst te verdoven, en vervolgens weg te rennen. (U kunt dwars door een verdoofde gemenerik rennen). Indien verscheidenen u achtervolgen, leidt u ze naar een rotsblok en laat deze op hen vallen; hiermee scoort u veel punten.




OPMERKING:

Alvorens een ATARI spelcassette in te steken of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de elektronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van uw ATARI spelcomputer.

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.
P.O. BOX 1616 - 3600 BP MAARSSEN - HOLLAND



 A Warner Communications Company