

ATARI[®] 2600[™]

Nederlands • 1 spelerspel

JUNGLE HUNT



*Indicates trademark and © of Taito
America Corporation 1982

CX2688

JUNGLE HUNT*

OPMERKING:

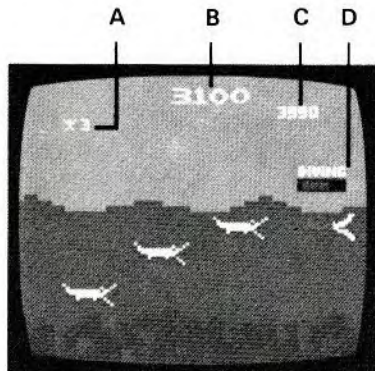
Alvorens een ATARI spelcassette in te steken of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de elektronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van uw ATARI spelcomputer.

HET SPEL

Het is de bedoeling bij JUNGLE HUNT uw ontvoerde levensgezellin te redden, die na uren van dapper gevecht overmand is door 2 menseneters.

Om haar te redden, dient u door 4 soorten hindernissen te komen, n.l. het Dodelijke Woud, de krokodillen van de Reptielen Rivier, een aardverschuiving met kolossale stenen en de speren van twee gemaskerde kannibalen. U scoort punten voor elke hindernis die u met succes aflegt. Tevens scoort u punten voor het redden van uw liefje.

Figuur 1



REPTIELEN RIVIER

- A - Resterende levens
- B - Score
- C - Klok
- D - Luchtmeter

Aangezien het oerwoud gevaarlijk is, krijgt u 5 levens aan het begin van het spel. Het aantal resterende levens wordt links onderaan het scherm getoond (figuur 1). Bij 10.000 punten krijgt u een extra leven - als u nog in leven bent!

U heeft 500 seconden de tijd om uw reddingsopdracht te voltooien. Een klok aan de rechterkant van het scherm telt de seconden af totdat u uw levensgezellin bereikt. U scoort bonuspunten indien u haar snel redt, dus treuzel niet.

HET GEVAARLIJKE WOOD

Test hier uw coordinatie en timing, terwijl u van liaan naar liaan springt. Aangezien sommige lianen sneller swingen dan andere, zult u uw sprongen zorgvuldig moeten timen. Eén verkeerde beweging en het is met u gedaan!

DE REPTIELEN RIVIER

De Reptielen Rivier zit vol met groepen krokodillen. U kunt van hen wegzwemmen of ze verdrijven met uw dolk. Pas op voor krokodillen wier bek open staat; uw dolk zal onbruikbaar zijn.

De meeste krokodillen zwemmen in groepen van 3 maar af en toe zult u een kwaadaardige krokodil aantreffen die alleen zwemt.



Aleen zwemmende krokodillen zijn meer punten waard dan andere soortgenoten. Pas op voor ze! Ze zijn onberekenbaarder dan de andere krokodillen en duiken vaak onder op momenten dat U het niet verwacht.

U kunt onder water zwemmen, maar houd de luchtmeter aan de bovenkant van het scherm in de gaten (**figuur 1**). Indien U nog steeds onder water bent wanneer de meter verdwijnt, verliest u een leven.

STENEN VELD

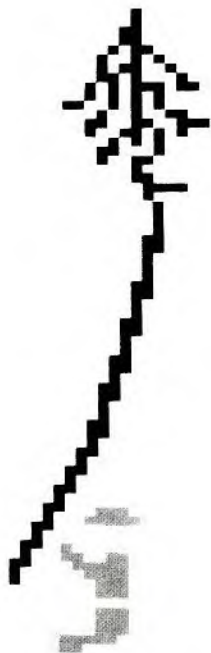
Nadat u de Reptielen Rivier bent overgestoken, bevindt u zich in een landschap met rollende stenen. Er zijn stenen in twee maten; kleine rollende stenen en grotere vallende rotsblokken. Spring over de kleine stenen om niet verpletterd te worden. Grotere keien zijn moeilijker te ontwijken; u zult over ze heen moeten springen, er onderdoor rennen, of er onderdoor duiken om ze te vermijden.



KANNIBALEN-LEGER

Eindelijk bent u dan in de buurt van uw geliefde gekomen. Doch ze wordt bewaakt door met speren zwaaiende wilden. U moet over de speren springen en naar de geopende armen van uw geliefde rennen. Kijk uit voor de speerpunten; ze zijn vergiftigd.

Na een emotionele hereniging met uw geliefde keert u terug naar het Gevaarlijke Woud voor het volgende spelniveau. Het spel wordt moeilijker naarmate u op een hoger niveau komt. U kunt net zolang spelen totdat er geen reserve spelers meer over zijn of de tijd om is.



HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICK

Gebruik uw joystick bij deze ATARI spelcassette. Zorg ervoor dat de kabel stevig bevestigd is in het **LINKER CONTACT** aan de achterkant van het apparaat. houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht.

Zie uw handleiding voor meer gegevens.

Het Gevaarlijke Woud

Druk op de rode knop om van liaan naar liaan te springen. Aan het einde van het woud drukt u op de rode knop om in de Reptielen Rivier te komen.

Reptielen Rivier

Gebruik de joystick om u in iedere willekeurige richting te bewegen. Druk op de rode knop om krokodillen met uw dolk aan te vallen.



Stenen Veld

Gebruik de joystick om u op het land naar voren en achteren te bewegen. Om onder een rotsblok door te duiken, trekt u de joystick naar achteren. Om over de stenen te springen, drukt u op de rode knop.

Kannibalen-Leger

Gebruik de joystick om voor- en achterwaarts te rennen. Druk op de rode knop om over kannibalen heen te springen.



COMPUTERSCHAKELAARS

Duw de **GAME SELECT**

schakelaar naar beneden, om te kiezen uit een van de twee vaardigheidsniveaus. Beginner (1) of Expert (2). Het vaardigheidsniveau-nummer wordt aan de bovenkant van het scherm getoond tot het spel begint.

Gebruik de **GAME RESET**

schakelaar om het spel te starten of terug te gaan naar het Gevaarlijke Woud op elk willekeurig moment. Door op de rode knop te drukken, kunt u het spel ook starten.

De **MOEILIKHEIDS-SCHAKELAARS** worden niet gebruikt in dit spel.

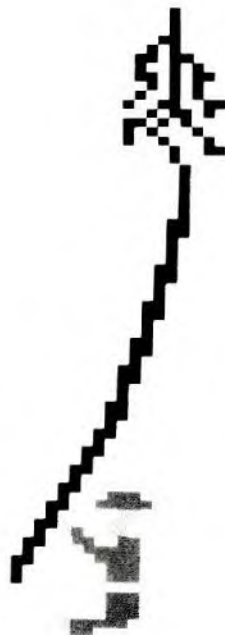
NUTTIGE AANWIJZINGEN

■ Hoe sneller u uw liefje redt, des te meer bonuspunten u scoort. Verlies dus geen tijd om bij haar te komen. Het Gevaarlijke Woud kan bijzonder veel van uw tijd vergen. Oefen dus het snel van liaan naar liaan springen.

■ De buik van een krokodil is zeer kwetsbaar. Val dus altijd eerst van onderen aan.

■ Indien u levens wilt behouden, dient u simpelweg de krokodillen te ontwijken i.p.v. ze aan te vallen.

■ Om hoger over de rotsblokken en kannibalen te springen, drukt u de joystick naar voren na de sprong. U zult niet alleen hoger springen; u zult tevens langer in de lucht blijven.



SCORE


PRESTATIE	PUNTEN
Op een liaan springen	100
Aanvallen van een krokodil (gesloten bek)	100
Aanvallen van een krokodil (geopende bek)	200
Aanvallen van een afzonderlijke krokodil	300
Onder een kei door hollen	50
Onder een kei duiken	100
Springen over een rotsblok	200
Springen over een kannibaal	200
BONUSSEN	
Door een serie van 4 hindernissen komen: 500 punten.	
Uw levensgezellin redden: aantal resterende seconden \times 3.	
Bij 10.000 punten: 1 extra leven	

ATARITM
AANKOOPBEWIJS

JUNGLE HUNT*

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



 A Warner Communications Company

© 1983 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C019787-88 REV. A

PRINTED IN THE NETHERLANDS