

ATARI[®] 2600[™]

Nederlands • 1 of 2 spelerspel

KANGAROO[™] *



*Produced under license from Sun Electronics Corporation.

CX2689

KANGAROO™★



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

De bedoeling van KANGAROO is Mama Roo te helpen haar gevangen jong te bereiken d.m.v. huppelen, springen en klimmen terwijl ze gelijktijdig een groep van boosaardige apen moet ontwijken die haar van het pad proberen te verwijderen. Hoe sneller U de Kangoeroe-baby bereikt, des te meer punten U scoort. Onderweg scoort U tevens punten indien U vruchten plukt en Mama Roo de apen knock-out laat slaan en de appels die zij gooien afweert (zie SCORE).

U start het spel met 3 levens. Iedere keer dat U de Kangoeroe-baby bereikt, worden de resterende reddings-punten,

onderaan het scherm, opgeteld bij Uw score (zie **figuur 1**), en gaat U verder naar een nieuw spel beeldscherm. Wanneer het U lukt door alle drie de beeldschermen te komen, begint het spel van voren af aan op een moeilijker niveau.

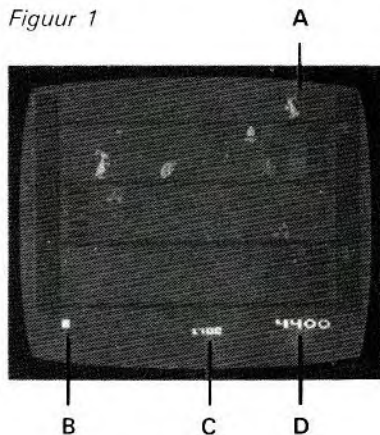


HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Gebruik Uw joysticks bij deze ATARI spelcassette. Zorg ervoor dan de kabels stevig bevestigd zitten de contacten aan de achterkant van het apparaat. Voor één-speler-versies sluit U de joystick aan op het **LINKER CONTACT**. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht. Zie Uw hand-leiding voor meer gegevens.

Beweeg Uw joystick naar links en rechts om Mama Roo naar links en rechts te laten huppelen. Beweeg de joystick naar voren in de gewenste richting om haar te laten springen of ladders te beklimmen. Trek de joystick naar U toe om hoogvliegende appels te ontwijken.

Figuur 1



Druk op de rode knop indien U gebruik wilt maken van Mama Roo's knock-out stootslag.



- A - Kangoeroe-baby
- B - Resterende levens
- C - Reddings-punten
- D - Score

COMPUTERSCHAKELAARS

Druk de **GAME SELECT** schakelaar naar beneden om te kiezen voor een beginners of gevorderde versie voor 1 of 2 spelers (figuur 2).

Haal de **GAME RESET** schakelaar over of druk op de rode knop om het spel te starten. Haal de **GAME RESET** schakelaar over om een spel opnieuw te starten.

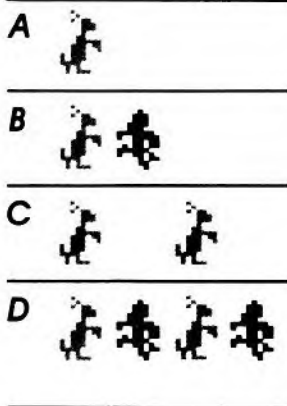


SPELVARIANTEN

- A - Een speler : beginner
- B - Een speler : gevorderd
- C - Twee spelers: beginner
- D - Twee spelers: gevorderd

De **MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS** worden niet gebruikt in dit spel.

Figuur 2

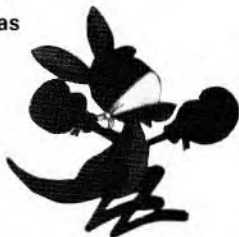


SCORE

U scoort punten voor het redden van de Kangoeroe-baby, voor het wegslaan van apen en appels en voor het plukken van fruit op Uw weg. U verdient ook een extra Kangoeroe-leven bij iedere 20.000 punten.

PUNTEN

Geworpen appel	100
Gevallen appel	200
Aap	200
Aardbei	100
Tomaat	200
Kersen	300
Ananas	800



Het spel start met 3 aardbeien op Uw weg; elk 100 punten waard. Iedere keer wanneer Mama Roo de bel luidt, wordt het geplukte fruit vervangen door waardevoller fruit. Ze kan de bel 3 maal luiden in één beeldscherm.



REDDINGS-PUNTEN

De reddings-puntenteller aan de onderkant van het scherm bepaalt het aantal punten dat U scoort indien U de Kangoeroe-baby redt. De teller start bij 2000 gedurende het spel en begint opnieuw wanneer U een leven verliest of verder gaat naar een nieuw spel beeldscherm. Indien de teller "0" aanwijst, verliest U een leven.

NUTTIGE AANWIJZINGEN

■ Indien een aap op U afkomt, let dan op de stand van zijn armen. Indien hij zijn arm naar beneden beweegt, wees er dan op voorbereid dat U over een lage bal moet springen. Indien hij zijn arm boven zijn kop beweegt, maakt u zich dan gereed voor het ontjken van een hoge bal. Sommige appels worden op een midden-hoogte gegooid zodat U over hen kan springen of ze kan blokkeren met een stootslag om punten te scoren.

■ Om over een open stuk van een weg te springen, dient U aan de rand van het pad te staan voordat U springt.


■ Aangezien U slechts 100 reddings-punten per 5 seconden verliest, kunt U meer punten scoren indien U op elk spel beeldscherm lang genoeg blijft om fruit te plukken en 3 maal de bel te luiden.



ATARI
AANKOOPBEWIJS
KANGAROO™

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



 A Warner Communications Company

© 1983 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C019787-89 REV. A

PRINTED IN THE NETHERLANDS