

FOR THE ATARI® 2600™ AND ALL COMPATIBLE SYSTEMS • POUR L'ATARI® 2600™ ET TOUS AUTRES SYSTEMES COMPATIBLES
FÜR DEN ATARI® 2600™ UND ALLE VERGLEICHBAREN SYSTEME • PER L'ATARI® 2600™ E TUTTI I SISTEMI COMPATIBILI
PARA EL ATARI® 2600™ Y TODOS LOS SISTEMAS COMPATIBLES

Congo Bongo®

OFFICIAL ARCADE VERSION
VERSION OFFICIELLE POUR ARCADES
OFFIZIALE SPIELHALLENVERSION
VERSIONE UFFICIALE SALA GIOCHI
VERSION OFFICIAL DE ARCADE



Sie sind ein Dschungeljäger auf Safari. Alle möglichen Gefahren und Urwaldtiere warten auf Sie, aber keine ist so schlimm wie Kongo Bongo, der Dschungelgorilla.

Auf dem ersten Bild müssen Sie auf der Jagd nach dem Gorilla den Dschungelberg besteigen. Klettern Sie an den Klippen hinauf und springen Sie über die Kluft. Passen Sie auf, daß Ihnen kein Affe auf den Rücken springt, denn dann kommen Sie nicht voran. Seien Sie auf der Hut vor Kongos fliegenden Kokosnüssen, denn sie sind tödlich.

Auf dem zweiten Bild reisen Sie auf der Suche nach Kongo Bongo zum großen Dschungelfluß. Um ihn zu überqueren, müssen Sie über Flußpferde, Liliengewächse und menschentressende Fische springen. Eine falsche Bewegung und Sie sind im Safarihimmel!

IHRE KONTROLL- INSTRUMENTE

1. Bevor Sie ihr Gerät anstellen, legen Sie die Spielcassette ein.
2. Wenn Sie den Apparat einschalten, hören Sie das Leitmotiv und sehen die Copyright-Erklärung.
3. Um die Spielerzahl einzustellen, benutzen Sie die GAME SELECT (Spielwahl) Taste. Sie können einzeln oder zu zweit spielen und sich dann abwechseln.
4. Drücken Sie auf GAME RESET (Neueinstellung) bzw. den Steuerknüppelknopf, um mit dem Spiel zu beginnen.
5. Mit dem Steuerknüppel bewegen Sie den Jäger, damit können Sie ihn laufen oder klettern lassen. Er springt, wenn Sie auf die Feuertaste drücken.
6. Außerdem haben Sie zwei Schalter zur Auswahl des Schwierigkeitsgrades.
Left (Links)—Stellen Sie ein, wieviele Leben Sie haben wollen.
 B/Anfänger: nehmen Sie fünf Leben
 A/Experte: nehmen Sie drei Leben
Right (Rechts)—Stellen Sie die Geschwindigkeit, mit der sich Ihr Jäger fortbewegt, ein.
 B/Anfänger: langsam, ist einfacher zu kontrollieren.
 A/Experte: schnell

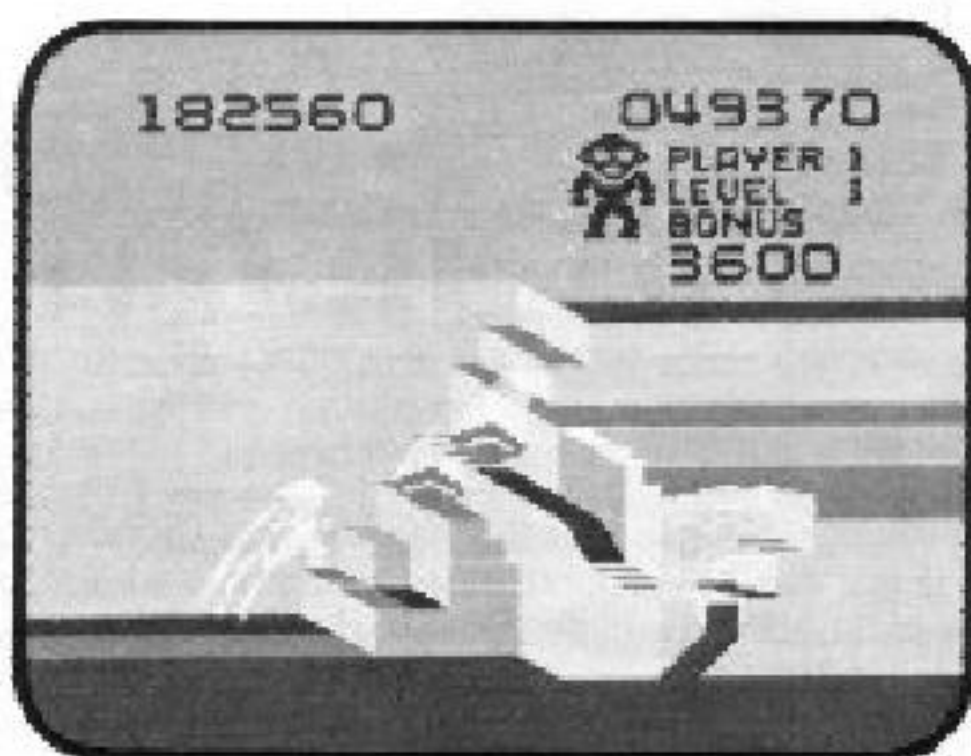
SPIELREGELN

BILD 1—DER DSCHUNGELBERG

Hier müssen Sie den Berg hinaufklettern, ohne herunterzufallen oder von den Killer-Kokosnüssen getroffen zu werden, die Kongo auf Sie wirft.

In den ersten drei Runden finden Sie nahe an der Mauer eine Sicherheitszone in Form eines Wegs, aber diese wird immer kleiner, je mehr Runden Sie spielen.

Die Kokospüsse werden mit zunehmender Rundenzahl auch immer dichter an Sie herankommen, nachdem Sie die Brücke überquert haben, springen Sie vorsichtig vom Sims. Bleiben Sie nicht zu lange auf dem Vorsprung stehen, denn sonst bricht er ab und nimmt eins Ihrer Leben mit sich.



DEUTSCH

Als nächstes kommen Sie zur Hochebene der Affen. Hier werden Sie von zwei frechen Biestern belästigt. Wenn sie auf Ihrem Rücken landen, verlangsamt Sie das auf Kriechtempo. Je mehr Runden Sie überstehen, desto aufdringlicher werden die Affen.

Wenn Sie den Fluß überquert haben, sind es nur noch zwei Stufen zu Kongos Sitzstange. Rennen Sie zu Kongos heitgrünem Rasen. Zur Belohnung erwartet Sie die Reise zum nächsten Abenteuer, dem großen Dschungelfluß.

BILD 2—DER GROSS DSCHUNGELFLUSS

Hier hopst der Jäger über Liliengewächse, Flußpferde und böartige Fische, um zum anderen Ufer zu gelangen. Wenn Sie es bis zu Kongo auf der anderen Seite schaffen wollen, vermeiden Sie die wildgewordenen Nashörner.



Auf dem Fluß schwimmen einige Inseln, auf denen Sie sich in Sicherheit bringen können. Um dorthin zu kommen, müssen Sie erst auf eine Wasserlilie bzw. Flußpferd springen.

In den ersten vier Runden bewegen die Wasserlilien sich auf leicht zu verfolgenden Bahnen, aber je länger das Spiel dauert, desto schwieriger wird es, sie zu erreichen. Achten Sie darauf, daß Sie in der Mitte landen, weil Sie sonst abrutschen und ins Wasser fallen könnten.

Die Flußpferde und Killerfische erlauben dem Jäger nur kurze Zeit, um zu "parken", bevor sie ihn ins Wasser werfen. Je mehr Runden Sie spielen, desto weniger Zeit haben Sie. Kurz bevor die Fische zubeißen, ändern Sie ihre Farbe.

Seien Sie vorsichtig, falls Sie auf dem Schwanz eines Fisches landen. Er kann Sie ins Wasser katapultieren und Sie verlieren ein Leben.

Sobald Sie am anderen Ufer sind, hüten Sie sich vor den wilden Nashörnern. Während Sie hinübergangen, vermeiden Sie jeden Kontakt mit ihnen.

Gehen Sie vorsichtig am Rand entlang, bis Sie bei Kongo Bongo ankommen.

BILD 3—RACHE DES JÄGERS

Hier können Sie sich einen Spaß daraus machen, Kongo Bongo mit Feuer anzukokeln. Aber keine Angst—Kongo kann die Hitze schon aushalten und kehrt auf Bild 1 des nächsten Spiels zurück, um Sie weiter zu ärgern.

PUNKTEZÄHLUNG

In der ersten Runde haben Sie zu Beginn jedes Bildes 5.000 Bonuspunkte. Diese Zahl verringert sich ständig um 100 Punkte, bis Sie bei null angefangt sind und alle Zeit verbraucht haben. Je länger Sie spielen, desto schwieriger wird es, und desto höher ist Ihre Punktzahl zu Beginn eines Bildes:

| | |
|-------------------------------|--------------|
| SCHWIERIGKEITSGRAD 2 | 6.000 Punkte |
| SCHWIERIGKEITSGRAD 3 | 7.000 Punkte |
| SCHWIERIGKEITSGRAD 4 | 8.000 Punkte |
| AB SCHWIERIGKEITSGRAD 5 | 9.000 Punkte |
| JEDER SCHRITT VORWÄRTS | 10 Punkte |
| SPRUNG ÜBER DIE KLUFT | 500 Punkte |

Wenn Sie 10.000 Punkte erreicht haben, bekommen Sie ein zusätzliches Leben, das Sie sofort ausspielen, sobald Ihr momentanes Leben vorbei ist.

TAKTISCHE TIPS

1. Am Anfang des ersten Bildes gibt es ganz auf der linken Seite einige Zufluchtsecken, in denen Sie vor den fliegenden Kokosnüssen sicher sind.
2. Beachten Sie, wie die Kokosnüsse in Wellen ankommen, sobald Sie die Brücke überqueren wollen.
3. Auf der Hochebene der Affen gibt es am Rand des Flusses einige sichere Ecken.
4. Im ersten Bild können Sie ohne Schwierigkeiten den Fluß an jeder beliebigen Stelle überspringen. Je weiter Sie vom Wasserfall entfernt sind, desto sicherer sind Sie.
5. Auf dem zweiten Bild seien Sie sehr vorsichtig, wenn Sie von Platz zu Platz springen.
6. VIEL SPASS!