

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

Congee Bongo®

OFFICIAL ARCADE VERSION
VERSION OFFICIELLE POUR ARCADES
OFFICIALE HALLENVERSION
VERSION UFFICIALE SALA GIOCHI
VERSION OFFICIAL DE ARCADE



You're a hunter on a jungle safari. The jungle is full of creatures determined to give you a run for your life but none of them can match the mischief of CONGO BONGO, the jungle gorilla.

On the first screen you'll have to climb Jungle Mountain to get the gorilla. Climb the cliffs and leap across the chasm. Don't get a monkey on your back or you won't get anywhere. Watch out for the coconuts CONGO will throw your way. They're deadly!

The second screen takes you to the Great Jungle River in your search for CONGO BONGO. You'll have to cross the river by hopping on hippos, floating lily pads and man-eating fish. Once you cross you'll have to deal with charging rhinos and they're no fun. One slip and it's safari heaven!

USING YOUR CONTROLS

1. Insert the game cartridge with power off.
2. When you turn power on you will hear the opening theme, and see the copyright notice.
3. Use GAME SELECT to play with one or two players. Players take turns. Player 1 used the left joystick and Player 2 uses the right joystick.
4. Press GAME RESET or joystick button to start the game.
5. Use the joystick to move and climb the hunter. The hunter jumps when you press the fire button.
6. Skill switches select play options:
 - LEFT—Select numbers of lives.
 - B/Novice: select five lives.
 - A/Expert: select three lives.
 - RIGHT—Select speed of the hunter.
 - B/Novice: slow speed (easier to control).
 - A/Expert: fast speed.

HOW TO PLAY

SCREEN 1—JUNGLE MOUNTAIN

Here you must climb up the mountain without falling off, while avoiding the killer coconuts CONGO will throw your way.

In play levels 1—3 there is a safe patch area close to the wall but it gets smaller as play levels increase.

Also the coconuts will follow you more closely as play levels increase. After you cross the bridge, carefully jump the ledge. Don't stay on the ledge too long or it caves in taking one of your three lives with it.

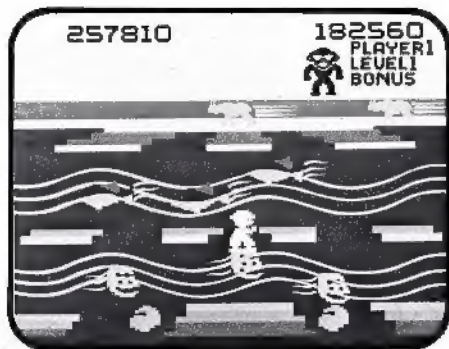


Next you come to Monkey Plateau. Up here you'll be bothered by two pesky chimps. If they hop on your back they'll slow you down to a crawl. Jump your hunter twice to get the chimps off your back. As play levels increase the monkeys become more annoying.

After you cross the river climb the last two steps to CONGO's perch, and run up to the light green of Congo's turf. Your success is rewarded with a quick trip to the next jungle encounter... The Great Jungle River.

SCREEN 2—THE GREAT JUNGLE RIVER

Here the hunter must jump across the river on lily pads, hippos to the safe island and the ferocious fish. Avoid the changing Rhinos to get to CONGO on the other side.



Player must first jump to the lily pads and/or the hippos to get to the safe islands.

The lily pads move in a simple pattern in play levels 1—4, but get harder to jump on in higher play levels. Be sure to land on the lily center, as they are floating and sinking and you might fall off the edge.

Hippos and fish only allow the hunter to stand on them for a limited time before tossing you into the water. The time limit gets shorter as play level increases. Fish change color just before snapping.

Be careful if you land on the fish's tail...they can flip you into the water and you lose one life.

Once safely on the other side, watch out for raging RHINOS. Be careful to avoid them as you go across.

Keep walking across the far side and get to CONGO BONGO.

SCREEN 3—THE HUNTER gets evens

Here you will enjoy lighting CONGO with play fire. But don't worry—CONGO can take the heat and will return to harrass you in Screen 1 at the next play level.

SCORING

You begin each screen of play level #1 with 5000 bonus points. The number of bonus points steadily decreases by 100 points until you reach zero and have run out of time. As you advance play levels the beginning number of bonus points is higher:

PLAY LEVEL 2	6000 points
PLAY LEVEL 3	7000 points
PLAY LEVEL 4	8000 points
PLAY LEVEL 5 or more	9000 points
EACH STEP TAKEN	10 points
JUMPING ACROSS THE CHASM	500 points

When you earn 10,000 points you receive an additional life. You will play that life immediately after your current life is over.

PLAY HINTS

1. At the beginning of the first screen, there are some safe spots on the far left where you can avoid coconuts.
2. To cross the bridge, notice that the coconuts come in waves.
3. On Monkey Plateau, there are a few safe spots near the river's edge.
4. On screen number one you can safely jump over the river any place along its bank. The further away from the white water edge the safer it is to jump.
5. On screen number two jump very carefully from place to place.
6. HAVE FUN!

MORE GREAT GAMES FROM SEGA

STAR TREK™ STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

VIDEO GAME CARTRIDGE

Sega, the arcade winners, take you where no video game has dared to go before with STAR TREK—STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR. Take command at the helm of the U.S.S. Enterprise as you train for your super challenging space mission.

Destroy deadly KLINGONS and ANTI-MATTER SAUCERS as you gain the nerve and skill to be victorious against the Federation's most awesome enemy...the minelaying NOMAD!



Now all the action and adventure of STAR TREK zooms right into your home. Control the STAR TREK—STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR and feel the thrill of maximum space challenges...but remember only you can save the Federation!
OFFICIAL ARCADE VERSION

BUCK ROGERS™

PLANET OF ZOOM

VIDEO GAME CARTRIDGE

Now, bring the 25th century into your home with the thrilling new home version of the arcade favorite, Buck Rogers—Planet of Zoom.

Fight the Battle of Planet Zoom. Skimming the surface of the planet you slip through deadly Electron Posts and smash enemy Space Hoppers. Penetrate waves of Alien Saucers as you blast deeper into space to do battle with your most powerful and cunning enemy...the MOTHER SHIP!



- ONE PLAYER COSMIC COMBAT
- EXPLOSIVE 3-D COLOR GRAPHICS
- THREE GALACTIC SCREEN DISPLAYS
- FAST PACED TIMED ACTION
- DEMANDING PILOT SKILLS AND CHALLENGES
- JOYSTICK CONTROLS

Now you can experience the thrills and challenges of cosmic combat like never before...after all who knows space better than Buck Rogers and who knows great games better than SEGA!

OFFICIAL ARCADE VERSION

Vous êtes un chasseur en safari dans la jungle. La forêt est remplie de créatures qui n'ont de cesse de mettre votre vie en danger, mais aucune d'entre elles n'est aussi vicieuse que Congo Bongo, le gorille de la jungle.

Au premier écran, vous devez grimper jusqu'en haut d'une montagne pour attraper le gorille. Il faut remonter les falaises et sauter par dessus l'abîme. Ne laissez pas l'un des singes vous sauter sur le dos, sinon vous ne pourrez plus bouger. Faites attention aux noix de coco que Congo va vous lancer. Elles sont mortelles!

Le deuxième écran vous emmène jusqu'au grand fleuve de la jungle pour continuer à chercher Congo Bongo. Vous devrez franchir le fleuve en sautant sur les hippopotames, les nénuphars flottants et les poissons mangeurs d'hommes: Une fois de l'autre côté, vous aurez affaire à des rhinocéros furieux qui ne plaisaient pas. Si vous glissez, le safari est terminé!

UTILISATION DE VOS CONTROLES

1. L'appareil étant éteint, insérez la cartouche de jeu.
2. Lorsque vous mettez l'appareil en marche, vous entendez le thème d'ouverture et voyez le copyright sur l'écran.
3. Utilisez le levier GAME SELECT pour choisir une partie à un ou deux joueurs. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur 1 se sert de la manette de gauche et le joueur 2 de celle de droite.
4. Appuyez sur le levier GAME RESET ou sur le bouton de la manette pour commencer la partie.
5. Utilisez la manette pour faire avancer et grimper le chasseur. Ce dernier saute lorsque vous appuyez sur le bouton rouge.
6. Les leviers DIFFICULTY permettent de choisir les options de jeu :
 - LEFT (gauche)—Permet de choisir les nombres de vies.
 - B/ Amateur : choix de cinq vies.
 - A/ Expert : choix de trois vies.
 - RIGHT (droite)—Choix de la vitesse du chasseur.
 - B/ Amateur : vitesse lente (plus facile à contrôler).
 - A/ Expert : vitesse rapide.

COMMENT JOUER

ECRAN 1—MONTAGNE DE LA JUNGLE

Vous devez monter jusqu'au sommet de la montagne sans tomber tout en évitant les noix de coco mortelles que Congo vous lancera dessus.

Aux niveaux de jeu 1 à 3, il y a un chemin sûr près du mur mais il se retrécit à mesure que les niveaux de difficulté augmentent.

Les noix de coco vous suivront également de plus près à mesure que les niveaux de difficulté augmentent. Une fois que vous avez traversé le pont, sautez sur le rebord en faisant attention. Ne restez pas trop longtemps au bord car il peut y avoir un éboulement qui vous coûterait l'une de vos vies.

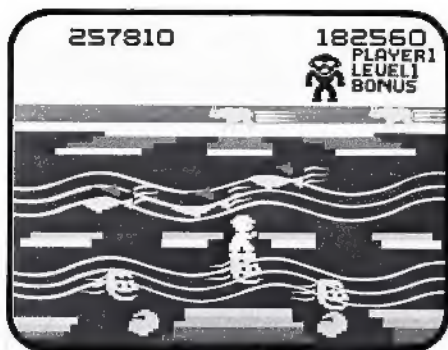


Vous arrivez ensuite au plateau des singes. Là, vous serez attaqué par deux chimpanzés vicieux. S'ils vous sautent sur le dos, ils vous ralentissent jusqu'à ce que vous rampez. Faites sauter deux fois votre chasseur pour faire tomber les singes de son dos. A mesure que les niveaux de difficulté augmentent, les singes deviennent de plus en plus vicieux.

Après avoir traversé la rivière, montez les deux dernières marches jusqu'à la perche de Congo et courez jusqu'au pré vert clair de Congo. Votre succès sera récompensé par un voyage rapide qui vous amènera à votre épreuve suivante...Le grand fleuve de la jungle.

ECRAN 2—LE GRAND FLEUVE DE LA JUNGLE

Là, le chasseur doit sauter de l'autre côté du fleuve en s'aidant des nénuphars, des hippopotames et des poissons féroces jusqu'à l'île où il sera en sûreté. Evitez la charge du rhinocéros pour arriver jusqu'à Congo qui se trouve de l'autre côté.



Le joueur doit d'abord sauter sur les nénuphars et/ou sur l'hippopotame pour arriver à l'une des îles.

Les nénuphars se déplacent d'une manière répétitive aux niveaux 1 à 4, mais il est plus difficile de sauter dessus aux niveaux de difficulté les plus élevés. Assurez-vous d'atterrir au centre du nénuphar car il flotte et s'enfonce, ce qui pourrait vous faire tomber.

Les hippopotames et les poissons ne permettent au chasseur de se tenir sur eux que pendant très peu de temps avant de le faire tomber à l'eau. Ce temps devient de plus en plus court à mesure que le niveau de difficulté augmente. Les poissons changent de couleur juste avant de mordre.

Faites attention si vous atterrissez sur la queue d'un poisson... Ils peuvent vous précipiter dans l'eau et vous perdrez l'une de vos vies.

Une fois que vous êtes en sécurité de l'autre côté, faites attention aux rhinocéros enragés. Prenez bien soin de les éviter pendant que vous traversez.

Continuez à vous éloigner jusqu'à ce que vous arriviez à Congo Bongo.

ECRAN 3—La revanche du CHASSEUR

Là, vous pourrez vous amuser à faire brûler Congo avec un feu simulé. Ne vous en faites pas : Congo peut résister et reviendra vous persécuter à l'écran 1 du niveau de jeu suivant.

SCORE

Vous commencez chaque écran du niveau de jeu No.1 avec 5.000 points de prime. Ce nombre de points de prime décroît régulièrement de 100 points jusqu'à ce que vous arriviez à zéro et que vous n'avez plus de temps. A mesure que les niveaux de difficulté augmentent, le nombre de points de prime du début est plus élevé :

NIVEAU DE DIFFICULTE 2	6.000 points
NIVEAU DE DIFFICULTE 3	7.000 points
NIVEAU DE DIFFICULTE 4	8.000 points
NIVEAU DE DIFFICULTE 5 ou plus	9.000 points
CHAQUE PAS	10 points
SAUTER PAR DESSUS L'ABIME	500 points

Lorsque vous avez gagné 10.000 points, vous recevez une vie supplémentaire. Vous jouerez avec cette vie immédiatement après avoir perdu celle dont vous vous servez actuellement.

CONSEILS STRATEGIQUES

1. Au début du premier écran, il y a certains endroits sûrs vers l'extrême gauche où vous pouvez éviter les noix de coco.
2. Pour traverser le pont, notez que les noix de coco arrivent par vagues.
3. Sur le plateau des singes, il y a peu d'endroits sûrs près du bord du fleuve.
4. Sur le premier écran vous pouvez sauter le fleuve sans encombre à n'importe quel endroit le long de la berge. Plus vous êtes loin du bord de l'eau (blanc), plus il est facile de sauter.
5. Sur l'écran numéro deux, faites très attention lorsque vous sautez d'un endroit à l'autre.
6. AMUSEZ-VOUS BIEN !

AUTRES JEUX PASSIONNANTS DE SEGA

STAR TREK® STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

CARTOUCHE DE JEU VIDEO

Sega, toujours en tête des jeux d'arcades, vous emmène plus loin que n'importe quel autre jeu vidéo avec STAR TREK—STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR. C'est vous qui commanderez l'U.S.S. Enterprise pour vous entraîner en vue de votre super-mission spatiale.

Détruisez les KLINGONS et les SOUCOUPES ANTI-MATIERES ENNEMIES avec sang froid et agilité pour remporter une victoire sur le plus féroce ennemi de la Fédération... le NOMAD poseur de mines!



Vous pouvez maintenant avoir toutes les aventures mouvementées de STAR TREK chez vous. C'est vous qui contrôlerez le SIMULATEUR D'OPERATIONS STRATEGIQUES de STAR TREK et livrez une extraordinaire bataille dans l'espace...mais souvenez-vous que vous êtes le seul à pouvoir sauver la Fédération!
VERSION OFFICIELLE POUR ARCADES.

BUCK ROGERS[®]

PLANET OF ZOOM

CARTOUCHE DE JEU VIDEO

Vous pouvez maintenant ramener le 25ème siècle chez vous grâce à la nouvelle version extraordinaire de l'un des meilleurs jeux pour arcades : Buck Rogers—Planète Zoom.

C'est vous qui défendrez la planète Zoom. Au ras de la surface de cette planète, vous manœuvrerez parmi des colonnes à électrons meurtrières et éliminerez les space-hoppers destructeurs. Vous pénétrerez des vagues de soucoupes volantes ennemies tout en vous enfonçant plus profondément dans l'espace pour y combattre votre ennemi le plus puissant et le plus astucieux... Le Vaisseau-Amiral.



- COMBAT COSMIQUE POUR UN SEUL JOUEUR
- GRAPHISMES EXPLOSIFS EN COULEURS ET EN 3 DIMENSIONS
- TROIS AFFICHAGES D'IMAGES GALACTIQUES
- ACTION RAPIDE ET RHYTHMEE
- CAPACITES DE PILOTE ACCOMPLI REQUISES POUR DE NOMBREUX DEFIS PASSIONANTS
- CONTROLE PAR MANETTE

Vous pouvez maintenant ressentir les frissons et les difficultés des combats cosmiques comme il n'était possible de le faire auparavant... Après tout, qui connaît mieux l'espace que Buck Rogers et qui a plus d'expérience dans les jeux passionnants que SEGA ?
VERSION OFFICIELLE POUR ARCADES

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 Kliffs herauf 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 Kokusnüssen, 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 menschenfressende 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

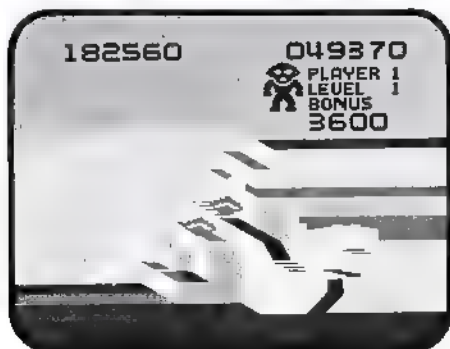
SPIELREGELN

BILD 1—DER DSCHUNGELBERG

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

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

Die Kokusnüsse 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.



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 hellgrünem 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 Killertische 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 hindübergehen, 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 angelangt 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 Kokusnüssen sicher sind.
2. Beachten Sie, wie die Kokusnüsse 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!

NOCH MEHR AUFREGENDE SPIELE VON SEGA

STAR TREK® STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

VIDEOSPIELCASSETTE

Mit Sega betreten Sie das Neuland, wo noch kein anderes Videospiel gewesen ist, mit dem Star Trek—Strategie-Simulator. Sie kommandieren auf der Brücke des Raumschiffs Enterprise, während Sie sich auf Ihre größte Herausforderung vorbereiten.

Zerstören Sie die tödlichen Klingons und Antimaterien-Raketen, während Sie Mut und Geschicklichkeit erwerben, um den gefährlichsten Feind des Bundes zu besiegen...den minenstreuenden Nomad.



Jetzt können Sie die Star Trek Abenteuer auch zu Hause erleben. Mit dem Star Trek—Strategie-Simulator bestehen Sie die spannendsten Abenteuer...aber denken Sie daran, daß nur Sie den Bund retten können.
OFFIZIELLE SPIELHALLENVERSION



BUCK ROGERS[®]

PLANET OF ZOOM

VIDEOSPIELCASSETTE

Bringen Sie das 25. Jahrhundert nach Hause mit dem neuen spannenden Spielhallenhit Buck Rogers—dem Planeten Zoom.

Kämpfen Sie die Schlacht gegen den Planeten Zoom. Während Sie über die Oberfläche des Planeten Zoom gleiten, schlüpfen Sie durch Elektronstützpunkte und zerstören die feindlichen Raumspringer. Durchdringen Sie den Raum durch ganze Schwärme von feindlichen Raumschiffen, während Sie tiefer und tiefer in die Schlacht mit Ihrem gefährlichsten Feind...dem Mutterschiff geraten.



- KOSMISCHE GEFECHTE FÜR EINEN SPIELER
- LEBENDIGE DREIDIMENSIONALE BILDER
- DREI GALAKTISCHE SZENEN
- ES KOMMT AUF IHRE GESCHICKLICHKEIT, DENN DIE ZEIT IS KURZ
- STELLEN SIE IHRE NAVIGATIONSFÄHIGKEIT UNTER BEWEIS
- STEUERKNÜPPEL

Jetzt können Sie das auftragende kosmische Abenteuer bestehen...Sie wissen, ja, niemand kennt sich im Weltraum besser als Buck Rogers und Sega bringt Ihnen die spannendsten Spiele!

OFFIZIELLE SPIELHALLENVERSION

Siete un cacciatore in un grande safari in una giungla popolata da animali che vogliono dare la caccia a voi. E l'animale più furbo è il gorilla CONGO BONGO.

Nella prima fase di gioco (schermo 1) farete di tutto per raggiungere il gorilla, scalando la grande Montagna della Giungla, arrampicandovi sulle rupi e saltando da un lato all'altro dei precipizi. Naturalmente dovrete evitare le scimmie che tenteranno di saltarvi addosso per rallentare il vostro cammino e le durissime noci di cocco lanciate da Congo stesso. Sono letale!

Nella seconda fase di gioco (schermo 2) affronterete il grande Fiume della Giungla che attraverserete saltando su ippopotami, foglie di ninfea e voracissimi pesci tigre. Ma non pensate che sia tutto qui: una volta raggiunto il lato opposto, ecco che arrivano i feroci rinoceronti. Se fate un passo falso siete finiti.

USO DEI COMANDI

1. Inserite la cartuccia di gioco assicurandovi che l'interruttore di corrente sia su OFF.
2. Spostate l'interruttore in posizione ON per visualizzare l'immagine di copyright, accompagnata dal tema musicale del gioco.
3. Usate il pulsante GAME SELECT per selezionare l'opzione di uno o due giocatori. Il giocatore 1 utilizza la leva di comando (joystick) sinistra, il giocatore 2 utilizza quella destra.
4. Premete il pulsante GAME RESET o il pulsante della leva per cominciare il gioco.
5. Agite sulla leva di comando per spostare e far salire il cacciatore. Per farlo saltare basta premere il pulsante rosso.
6. I selettori del grado di difficoltà consentono di scegliere varie opzioni di gioco:
SINISTRA—Selezione del numero di vite.
 B/Principiante: 5 vite.
 A/Esperto: 3 vite.
DESTRA—Selezione velocità dell cacciatore.
 B/Principiante: bassa velocità (controllo più facile).
 A/Esperto: alta velocità.

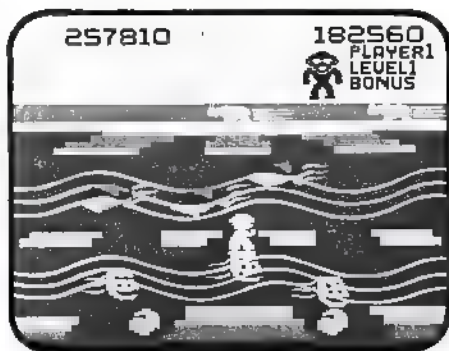
IL GIOCO

SCHERMO 1—LA MONTAGNA DELLA GIUNGLA

In questa fase di gioco dovrete arrampicarvi sulla montagna senza cadere ed evitando le pericolose noci di cocco lanciate da CONGO.

Ai livelli di gioco 1-3 esiste, lungo il muro, una zona sicura che diventa sempre più stretta ■ seconda del livello di gioco.

Più alto è infatti il livello di gioco più precisa è la traiettoria delle noci di cocco. Dopo aver attraversato il ponte, saltate sulla sporgenza. Non indugiate troppo però perchè la sporgenza può facilmente crollare e causare la perdita di una delle vostre tre vite.

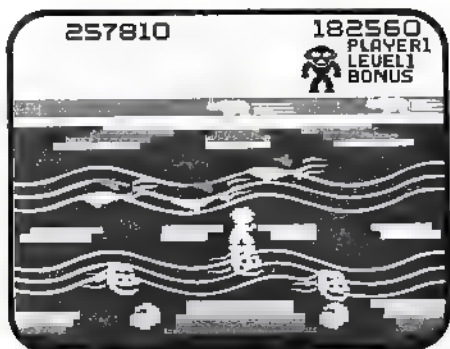


La vostra prossima meta è l'Altopiano delle Scimmie dove dovrete liberarvi di due fastidiosi scimpanzè prima che vi saltino sulle spalle e rallentino la vostra avanzata. Le scimmie diventano sempre più fastidiose col progredire delle fasi di gioco.

Una volta attraversato il fiume, salite gli ultimi due gradini fino a raggiungere il ramo sul quale Congo se ne sta appollaiato e correte verso la zona verde controllata dal gorilla. Il vostro successo sarà premiato con una breve escursione al... grande Fiume della Giungla.

SCHERMO 2—IL GRANDE FIUME DELLA GIUNGLA

Ora il cacciatore deve attraversare il fiume saltando sulle foglie di ninfea, gli ippopotami ed i voracissimi pesci tigre per così raggiungere l'isoletta sicura. State attenti ai feroci rinoceronti che cercano di ostacolarvi il passaggio.



Innanzitutto il giocatore deve saltare sulle foglie di ninfea e/o sugli ippopotami nel tentativo di raggiungere le isolette.

Le foglie di ninfea si spostano secondo un'ordine prestabilito che, nei livelli 1-4, risulta abbastanza facile da seguire ma che diventa sempre più difficile man mano che il gioco si fa più impegnativo. Cercate di atterrare nel centro della foglia per non correre il rischio di cadere nell'acqua.

Il cacciatore può soffermarsi sugli ippopotami e sui pesci per un brevissimo periodo di tempo prima che essi si rivoltino e lo facciano cadere nell'acqua. Tale limite di tempo diminuisce sempre più a seconda del livello di gioco. Prima di dimenarsi i pesci cambiano di colore.

Se andate a finire sulla coda di un pesce...correte il rischio di farvi catapultare nell'acqua e così di perdere una delle vite a vostra disposizione.

Una volta raggiunto il lato opposto, state attenti ai feroci rinoceronti che sono sempre pronti ad attaccarvi.

C'è un solo modo di raggiungere Congo Bongo: procedendo lungo il margine dello schermo.

SCHERMO 3—LA VENDETTA DEL CACCIATORE

La vostra vendetta consiste nel appiccare fuoco a CONGO. Si tratta di un fuoco finto e non c'è ragione di preoccuparsi—Congo sa sempre cavarsela e tornerà a tormentarvi nella prima fase di gioco del successivo livello.

IL PUNTEGGIO

All'inizio di ciascuna fase di gioco del livello 1 disponete di 5.000 punti di bonus. Il numero di punti di bonus diminuisce costantemente di 100 fino a che non abbiate raggiunto zero ed esaurito il tempo disponibile. Il numero di punti di bonus iniziali aumenta sempre più col progredire delle fasi di gioco.

LIVELLO DI GIOCO 2	6.000 punti
LIVELLO DI GIOCO 3	7.000 punti
LIVELLO DI GIOCO 4	8.000 punti
LIVELLO DI GIOCO 5 ed oltre	9.000 punti
OGNI PASSO	10 punti
SALTO DA UN LATO ALL'ALTRO DEL PRECIPIZIO ...	500 punti

Ogni volta che conseguite 10.000 punti, sarete premiati con una vita supplementare di cui potrete avvalervi non appena si conclude quella attuale.

SUGGERIMENTI TATTICI

1. All'inizio della prima fase di gioco (schermo 1) cercate le zone sicure dove potrete evitare le noci di cocco.
2. Quando siete sul punto di attraversare il ponte, notate che le noci di cocco vengono lanciate in gruppi.
3. Sull'altopiano delle Scimmie esistono alcune zone sicure vicino alla sponda del fiume.
4. Nella prima fase di gioco (schermo 1) potete attraversare il fiume in qualsiasi punto ma vi consigliamo di farlo il più lontano possibile dalle acque spumose.
5. Nella seconda fase di gioco (schermo 2) fate estrema attenzione nel saltare da un punto all'altro.
6. DIVERTITEVI!

ALTRI DIVERTENTI GIOCHI DELLA SEGA

STAR TREK® STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

CARTUCCIA VIDEGIOCO

Sega, gli esperti delle sale-giochi, vi presentano un gioco che non ha precedenti: STAR TREK—SIMULATORE DI OPERAZIONI STRATEGICHE. Prendete il comando della U.S.S. Enterprise e preparatevi per una missione spaziale che metterà alla prova ogni vostra abilità.

Il vostro compito: la distruzione dei pericolosissimi KLINGONS ■ dei DISCHI ANTIMATERIA in preparazione della sfida finale—un combattimento all'ultimo sangue contro il più potente e malvagio nemico della Federazione: NOMAD!



Ora la fantasia, la dinamica e l'emozione di STAR TREK sono a portata delle vostre dita. Con STAR TREK—SIMULATORE DI OPERAZIONI STRATEGICHE avrete il massimo del divertimento... ricordate, solo voi potete salvare la Federazione!
VERSIONE UFFICIALE SALA-GIOCHI

BUCKROGERS[®]

PLANET OF ZOOM

CARTUCCIA VIDEOGIOCO

Adesso, portate a casa il 25esimo secolo nella nova e interessantissima versione dell' divertimento preferito nelle sale-giochi. Buck Rogers—Pianeta di Zoom.

Combattete nell' Pianeta di Zoom. A fiore dall' pianeta, dovrete passare fra mortali torri elettroniche e malvagi space hoppers. Infiltratevi nelle orde di piattivoli nemici mentre volate più profondamente nello spazio per attaccare il vostro nemico più furbo e potente...la Nave Madre!



- COMBATTIMENTO COSMICO PER UN GIOCATORE
- GRAFICI TRIDIMENSIONALI VIVACI
- TRE SCHERMI GALACTICHI
- AZIONE VELOCISSIME
- SI RICHIEDE ESSERE UNA PILOTA CAPACE PER LE SFIDE
- LEVE DI COMANDO

Adesso potete sperimentare le sfide e i raccapricci dai combattimenti cosmichi come non era possibile farlo mai prima... In fin dei conti, chi conosce lo spazio meglio di Buck Rogers ■ chi sono più sperti che Sega nei giochi divertenti?

VERSIONE UFFICIALE SALA-GIOCHI

Es Usted un cazador en un safari en la selva llena de criaturas dispuestas a quitarle la vida; pero ninguna de ellas tiene la ferocidad de Congo Bongo, el gorila.

En la primera pantalla, tendrá que trepar la Montaña de la Selva para llegar hasta el gorila. Trepe a los cerros y salte sobre el abismo. No deje que se le suba un mono a la espalda o no llegará a ninguna parte. Cuidado con los cocos que le arroje Congo. ¡Son mortales!

La segunda pantalla le lleva al Gran Río de la Selva, en su búsqueda de Congo Bongo. Tendrá que cruzar el río, saltando sobre hipopótamos, campos de lirios y peces devoradores de hombres. Una vez que llegue a la otra orilla, tendrá que enfrentarse a las embestidas de los rinocerontes, que son terribles. ¡Un solo resbalón y se acaba el safari!

USO DE LOS CONTROLES

1. Inserte el cartucho del juego con la unidad apagada.
2. Al encender la unidad, escuchará el tema inicial y verá la inscripción del copyright (derechos de autor).
3. Use GAME SELECT para escoger uno o dos jugadores. Los participantes toman turnos. El jugador 1 utiliza la palanca de mando de la izquierda y el 2, la de la derecha.
4. Oprima GAME RESET o el botón de la palanca de mando para comenzar la partida.
5. Use la palanca de mando para hacer que el cazador se mueva y salte. Dará saltos cuando oprima el botón rojo.
6. Los conmutadores DIFFICULTY (de destreza) permiten escoger las opciones de juego:
 - LEFT (izquierda)—Escoge la cantidad de vidas.
 - B/Principiante : escoja cinco vidas.
 - A/Experto : escoja tres vidas.
 - RIGHT (derecha)—Escoge la rapidez del cazador.
 - B/Principiante : velocidad lenta (más fácil de controlar).
 - A/Experto : alta velocidad.

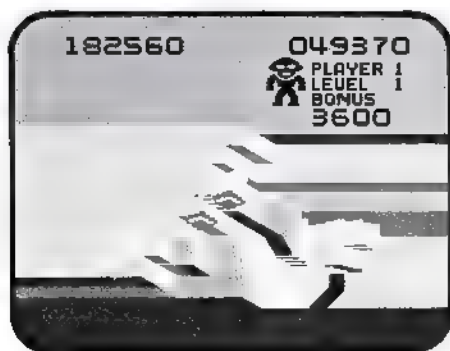
COMO JUGAR

PANTALLA 1—MONTAÑA DE LA SELVA

En este caso, debe trepar por la montaña sin caerse, esquivando los cocos mortales que le lanza Congo.

En los niveles de juego 1 a 3 hay una zona segura en el camino, cerca de la pared; pero se va haciendo cada vez más pequeña, conforme se eleva el nivel del juego.

Asimismo, al elevarse el nivel de juego, los cocos le seguirán más de cerca. Después de cruzar el puente, salte con cuidado el borde. No se quede en el borde demasiado tiempo o se desplomará, quitándole una de sus tres vidas.

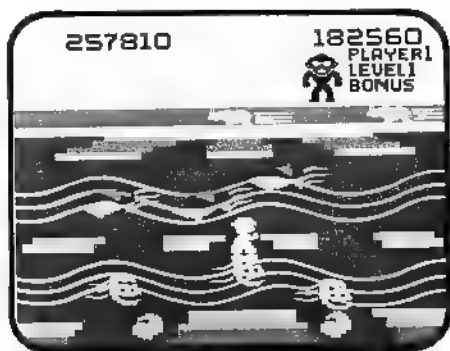


A continuación, llega a la Meseta de los Monos. Aquí habrá dos molestos chimpancés que le importunarán. Si saltan sobre su espalda, hará que tenga que arrastrarse con lentitud. Haga que su cazador salte dos veces, para quitarse los chimpancés de encima. Al elevarse los niveles de juego, los monos se van haciendo cada vez más agresivos.

Después de cruzar el río, ascienda los dos últimos escalones hasta el cubil de Congo y corra hasta la zona verde clara del césped del gorila. La recompensa por su éxito es un viaje rápido a su siguiente encuentro en la selva... El Gran Río de la Selva.

PANTALLA 2—EL GRAN RÍO DE LA SELVA

En este caso, el cazador debe saltar al otro lado del río sobre campos de lirios, hipopótamos para ir a las islas seguras, y los peces feroces. Eluda las embestidas de los rinocerontes para llegar hasta Congo, en la otra orilla.



Primeramente, el jugador debe saltar sobre campos de lirios o hipopótamos para llegar a las islas seguras.

Los campos de lirios se desplazan en un patrón simple en los niveles 1 a 4; pero resulta más difícil saltar sobre ellos en los niveles más altos. Asegúrese de aterrizar en el centro de los lirios, porque están flotando, se pueden hundir y corre el riesgo de caerse de ellos.

Los hipopótamos y los peces sólo le permiten al cazador permanecer sobre ellos un tiempo limitado, antes de arrojarlo al agua. El límite de tiempo se acorta conforme se elevan los niveles de juego. Los peces cambian de color inmediatamente antes de morder.

Tenga cuidado si aterriza sobre la cola de un pez...puede lanzarlo al agua y perderá una vida.

Una vez que haya llegado a la otra orilla, tenga cuidado con los rinocerontes feroces. Procure eludirlos mientras avanza.

Siga caminando por la orilla lejana hasta llegar a Congo Bongo.

PANTALLA 3—EL CAZADOR ■ vengá

En este punto, se divertirá quemando a Congo con fuego de juego. Sin embargo, no se preocupe mucho—Congo soportará el calor y volverá a asediarlo en la pantalla 1 del siguiente nivel de juego.

PUNTAJE

Comienza cada pantalla del nivel de juego 1 con 5.000 puntos de bonificación. La cantidad de estos puntos disminuye constantemente, de cien en cien, hasta llegar a cero, cuando se acaba el tiempo. A medida que avanza en los niveles de juego, aumenta la cantidad de puntos de bonificación:

NIVEL DE JUEGO 2	6.000 puntos
NIVEL DE JUEGO 3	7.000 puntos
NIVEL DE JUEGO 4	8.000 puntos
NIVEL DE JUEGO 5 o superior	9.000 puntos
POR CADA PASO DADO	10 puntos
POR SALTAR SOBRE EL ABISMO	500 puntos

Cuando gane 10.000 puntos, recibirá una vida adicional.
Podrá usarla en cuanto se le acabe la actual.

CONSEJOS PARA JUGAR

1. Al comenzar la primera pantalla, hay varios lugares a la extrema izquierda donde podrá evitar los cocos.
2. Para cruzar el puente, observe que los cocos llegan en andanadas.
3. En la Meseta de los Monos, hay varios puntos seguros, cerca de la orilla del río.
4. En la pantalla número uno, puede saltar con seguridad sobre el río en cualquier punto de la orilla. Cuanto más lejos esté del borde blanco del agua, tanto más seguro será el salto.
5. En la pantalla número dos, salte con mucho cuidado de un lugar a otro.
6. ¡DIVIERTASE!

MAS JUEGOS ESTUPENDOS DE SEGA

STAR TREK® STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

CARTUCHO DE VIDEOJUEGO

Sega, los triunfadores de la arcada, le llevan hasta donde ningún otro videojuego ha osado llegar, con el STAR TREK—SIMULADOR DE OPERACIONES ESTRATEGICAS. Tome el mando de la Nave Espacial Enterprise USS, con el fin de prepararse para su superexcitante misión espacial.

¡Destruya mortíferos Klingons y platillos voladores Antimateria, mientras adquiere valor y habilidad para derrotar al enemigo más terrible de la Federación...el Nomad, sembrador de minas explosivas!



Ahora, toda la acción y la aventura de STAR TREK llega a su hogar. Controle el SIMULADOR DE OPERACIONES ESTRATEGICAS STAR TREK y sienta la excitación de las mayores aventuras espaciales... ¡Sin embargo, recuerde que sólo Usted puede salvar a la Federación!

VERSION OFICIAL DE ARCADE

BUCKROGERS®

PLANET OF ZOOM

CARTUCHO DE VIDEOJUEGO

Ahora, introduzca en su hogar el siglo XXV, con la nueva versión para la casa del juego favorito de las arcadas: BUCK ROGERS—Planeta de Zoom.

Pelee en la batalla del planeta Zoom. Mientras pasa cerca de la superficie del planeta, se desliza entre mortíferos puntos electrónicos y terribles transportes espaciales enemigos. Filtrese en las oleadas de platillos voladores extraterrestres, mientras se interna en el espacio para luchar con el más poderoso y astuto de sus enemigos...la Nave Nodriza.



- COMBATE COSMICO PARA UN SOLO JUGADOR
- EXPLOSIVAS GRAFICAS TRIDIMENSIONALES A COLORES
- TRES PRESENTACIONES GALACTICAS EN PANTALLA
- ACCION CRONOMETRADA RAPIDA
- CAPACIDADES ELEVADAS DE PILOTO Y DESAFIOS EXCITANTES
- CONTROLES DE PALANCA DE MANDO

Ahora, como nunca antes, puede experimentar las emociones y la excitación de los combates cósmicos... ¡Después de todo, nadie conoce el espacio mejor que Buck Rogers, ni hay quien tenga más experiencia en los buenos juegos que SEGA!

VERSION OFICIAL DE ARCADE

SEGA[®]

VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO • VIDEOSPIELCASSETTE
CARTUCCIA VIDEOGIOCO • CARTUCHO DE VIDEOJUEGO



Copyright © 1983 SEGA ENTERPRISES, INC.
CONGO BONGO is a trademark of Sega Enterprises, Inc.
STAR TREK is a trademark of Paramount Pictures Corporation.
BUCK ROGERS is a trademark of the Dille Family Trust.
ATARI and 2600 are trademarks of Atari, Inc.

MADE IN HONG KONG.

006-10