ATARI®

A Warner Communications Company

© COPYRIGHT 1983 ATARI, INC.
TODOS OS DIREITOS
RESERVADOS
ATARI AND DESIGN, REG. U.S.
PAT. & TM OFF.

* KANGAROO é produzido sob licença da Sun Electronics Corp.

POLYVOX
INDÚSTRIA BRASILEIRA - G. AMAZÔNIA S.A.
AV. AÇAÍ, 875 - D.I. - MANAUS - AM.
C.G.C. 04.209.912/0001-29.
06-1900-019

ATARI® 2600™

Kangaroo™ (CANGURU)



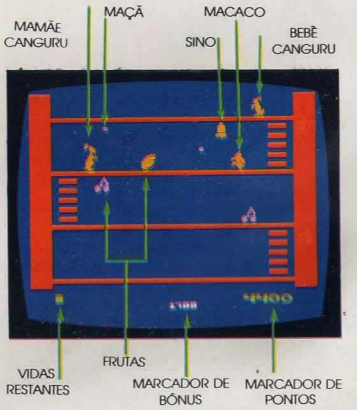
ATENÇÃO : Coloque sempre a chave POWER do console na posição "OFF" (desligado) antes de inserir ou retirar um cartucho-programa ATARI. Isto protegerá seus componentes eletrônicos e prolongará a vida de seu ATARI® 2600 Video Computer System™.

ÍNDICE

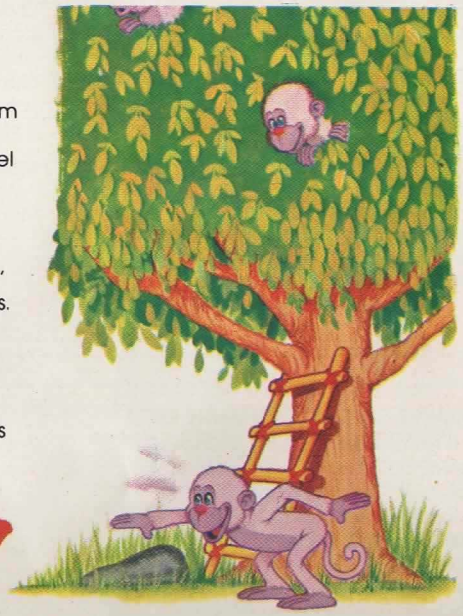
1. O JOGO pág.2
2. USO DOS CONTROLADORES pág.3
3. CONTROLES DO CONSOLE pág.4
4. VARIAÇÕES DO JOGO pág.5
5. CONTAGEM DE PONTOS pág.5
6. CONSELHOS ÚTEIS pág.6
7. GARANTIA pág.7

1-O JOGO

O objetivo do jogo é marcar o maior número possível de pontos enquanto você ajuda Mamãe Canguru a resgatar seu precioso bebê. Utilize seu controlador (joystick) para guiar Mamãe Canguru. Você começa o jogo com três vidas.
Durante esta missão de resgate, Mamãe Canguru encontra muitos obstáculos. Empurre a alavanca do controlador para frente para ajudá-la a subir escadas, pular sobre troncos e maçãs. Ajude-a a apanhar frutas de bônus e faça tocar o sino que está na parte superior da tela, fazendo-a pular para alcançar as frutas e o sino. Desloque a alavanca em diagonal para a direita e para a esquerda para ajudar Mamãe Canguru a dar Super Saltos sobre troncos. Aperte o botão vermelho para fazer Mamãe Canguru dar socos nos macacos e nas maçãs.



KANGAROO tem dois níveis de habilidade: principiante e avançado, para um ou dois jogadores (ver a Seção 4, VARIAÇÕES DO JOGO). O jogo tem andamento por níveis em ambos os níveis de habilidade. Cada nível tem três cenas. Cada cena é concluída quando Mamãe Canguru chega até seu bebê. Concluídas as três cenas, a tela pisca e você começa um "round" mais difícil das mesmas três cenas.



CENA 1

É a mais fácil de todas. Para resgatar seu bebê, Mamãe Canguru deve saltar sobre troncos de árvores e subir escadas, ao mesmo tempo em que evita os macacos e as maçãs.



CENA 2

É a mais difícil, pois Mamãe Canguru deve dar Super Saltos sobre vários troncos para chegar até seu bebê.

CENA 3

A terceira cena é semelhante às de número 1 e 2. Mamãe Canguru enfrenta o crescente desafio de mais galhos, troncos e escadas durante sua missão de resgate.

Para marcar pontos, Mamãe Canguru apanha frutas, dá socos nos macacos e maçãs e salva o Bebê Canguru.

Mamãe Canguru faz pontos extras quando apanha uma quantidade maior de frutas. Ela pode subir e descer na tela para apanhar todas as frutas.

2-USO DOS CONTROLADORES

Ligue os controladores (Joysticks) ao seu console. Certifique-se de ligar, com firmeza, os cabos dos controladores às tomadas LEFT CONTROLLER e RIGHT CONTROLLER do Video Computer System™. Nos jogos para um único jogador, ligue o seu controlador na tomada LEFT CONTROLLER do console Segure o controlador com o botão vermelho situado à sua esquerda e para cima, em direção à tela do televisor. Para maiores detalhes consulte o Manual de Instruções do console.

PULINHO

Movimente a alavanca do controlador para a direita ou para a esquerda para fazer Mamãe Canguru dar pulinhos para a direita ou para a esquerda.

SALTO

Empurre a alavanca do

controlador para frente para fazer Mamãe Canguru saltar.

ESQUIVA
Puxe a alavanca do controlador para trás para fazer Mamãe Canguru abaixar-se.

SUPER SALTO
Movimente a alavanca do controlador em diagonal para frente e para a direita para Mamãe Canguru dar um Super Salto para a direita; para frente e para a esquerda para fazê-la dar um Super Salto para a esquerda. Continue mantendo a alavanca na posição diagonal para dar saltos ainda mais altos.

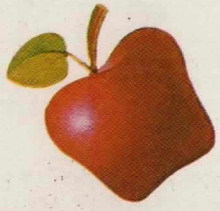
SOCO
Aperte o botão vermelho para Mamãe Canguru dar um soco.

3-CONTROLES DO CONSOLE

CHAVES GAME SELECT/GAME RESET
Pressione para baixo a chave GAME SELECT para escolher a variação do jogo desejada.
Escolhida a variação, pressione para baixo a chave GAME RESET para dar início ao jogo. O botão vermelho do controlador também pode ser pressionado para iniciar um jogo ou reiniciá-lo depois de terminado o anterior.

Na versão para principiantes, quatro macacos perseguem e atiram maçãs em Mamãe Canguru. A versão avançada tem início no segundo nível, com os macacos atirando uma quantidade maior de maçãs e com maior velocidade.

CHAVES DIFFICULTY
As chaves DIFFICULTY não são uttilizadas neste jogo.



4-VARIAÇÕES DO JOGO

Posicione para baixo a chave GAME SELECT para escolher uma variação do jogo.

Um Bebê Canguru
Um Jogador - Principiante

Um Bebê Canguru e um Macaco
Um Jogador - Avançado

Dois Bebês Canguru
Dois Jogadores - Principiantes

Dois Bebês Canguru e Dois Macacos
Dois Jogadores - Avançados

5-CONTAGEM DE PONTOS



Durante sua vez, sua contagem de pontos é mostrada no canto superior direito da tela. O número de vidas restantes é indicado por quadradinhos no canto inferior esquerdo.

MACACOS

Quando Mamãe Canguru acerta um soco em um macaco, você faz 200 pontos. Por outro lado, se um macaco tocar em Mamãe Canguru você perde uma vida.

MAÇÃ

As maçãs caem ou são atiradas em Mamãe Canguru. Quando ela acerta um soco em uma maçã que cai, você marca 200 pontos; acertando um soco em uma maçã atirada, você faz 100 pontos. Quando Mamãe Canguru é tocada por uma maçã, você perde uma vida.

FRUTAS

O jogo tem início com três morangos, cada um valendo 100 pontos. Mamãe Canguru pode marcar pontos de bônus pulando e apanhando as frutas. Quando ela pula e faz soar o sino, as frutas que tiver apanhado são substituídas por outras mais valiosas.

controlador para frente para fazer Mamãe Canguru saltar.

ESQUIVA
Puxe a alavanca do controlador para trás para fazer Mamãe Canguru abaixar-se.

SUPER SALTO
Movimente a alavanca do controlador em diagonal para frente e para a direita para Mamãe Canguru dar um Super Salto para a direita; para frente e para a esquerda para fazê-la dar um Super Salto para a esquerda. Continue mantendo a alavanca na posição diagonal para dar saltos ainda mais altos.

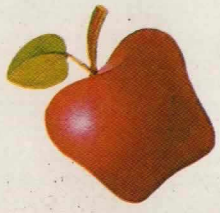
SOCO
Aperte o botão vermelho para Mamãe Canguru dar um soco.

3-CONTROLES DO CONSOLE

CHAVES GAME SELECT/GAME RESET
Pressione para baixo a chave GAME SELECT para escolher a variação do jogo desejada.
Escolhida a variação, pressione para baixo a chave GAME RESET para dar início ao jogo. O botão vermelho do controlador também pode ser pressionado para iniciar um jogo ou reiniciá-lo depois de terminado o anterior.

Na versão para principiantes, quatro macacos perseguem e atiram maçãs em Mamãe Canguru. A versão avançada tem início no segundo nível, com os macacos atirando uma quantidade maior de maçãs e com maior velocidade.

CHAVES DIFFICULTY
As chaves DIFFICULTY não são uttilizadas neste jogo.



4-VARIAÇÕES DO JOGO

Posicione para baixo a chave GAME SELECT para escolher uma variação do jogo.

Um Bebê Canguru
Um Jogador - Principiante

Um Bebê Canguru e um Macaco
Um Jogador - Avançado

Dois Bebês Canguru
Dois Jogadores - Principiantes

Dois Bebês Canguru e Dois Macacos
Dois Jogadores - Avançados

5-CONTAGEM DE PONTOS



Durante sua vez, sua contagem de pontos é mostrada no canto superior direito da tela. O número de vidas restantes é indicado por quadradinhos no canto inferior esquerdo.

MACACOS

Quando Mamãe Canguru acerta um soco em um macaco, você faz 200 pontos. Por outro lado, se um macaco tocar em Mamãe Canguru você perde uma vida.

MAÇÃ

As maçãs caem ou são atiradas em Mamãe Canguru. Quando ela acerta um soco em uma maçã que cai, você marca 200 pontos; acertando um soco em uma maçã atirada, você faz 100 pontos. Quando Mamãe Canguru é tocada por uma maçã, você perde uma vida.

FRUTAS

O jogo tem início com três morangos, cada um valendo 100 pontos. Mamãe Canguru pode marcar pontos de bônus pulando e apanhando as frutas. Quando ela pula e faz soar o sino, as frutas que tiver apanhado são substituídas por outras mais valiosas.

MORANGOS	100 PONTOS
TOMATES	200 PONTOS
CEREJAS	400 PONTOS
ABACAXIS	800 PONTOS

A cada 20.000 pontos, você ganha uma vida de bônus.

MARCADOR DE BÔNUS

O número localizado na parte central inferior da tela é o Marcador de Bônus. Ele começa marcando 2.000 pontos no início de cada jogo. Quanto mais tempo Mamãe Canguru levar para resgatar seu bebê, maior a quantidade de pontos de bônus que você perde. Após o resgate do Bebê Canguru, os pontos de bônus que restarem são somados à sua contagem. Você perde uma vida caso o Marcador de Bônus chegue a zero.

6-CONSELHOS UTEIS

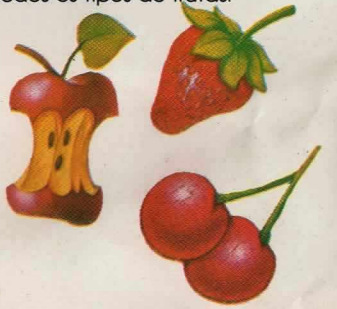
° Quando um macaco for em direção à Mamãe Canguru, pronto para atirar-lhe uma maçã, verifique a posição do braço que vai atirá-la. Se ele estiver baixado, a maçã será atirada para baixo e Mamãe Canguru deverá pular sobre ela. Opostamente, se o braço do macaco estiver levatando, a maçã será atirada para cima e Mamãe Canguru deverá abaixar-se. Nos níveis mais elevados, as maçãs são atiradas a meia altura e Mamãe Canguru deve soqueá-las ou saltar sobre as mesmas.

° A subida da escada deve ser feita na velocidade exata, de forma que Mamãe Canguru fique fora da linha de fogo das maçãs que caem sobre ela.

° Os macacos são geralmente mais perigosos quando Mamãe Canguru se afasta deles. Ela deve, portanto, movimentar-se em sua direção para acertá-los com um soco antes que eles possam atirar maçãs.

° Os saltos devem ser dados no momento exato. Mamãe Canguru pode saltar da extremidade de um galho ou de um tronco, mas deve tocar com os pés no chão com firmeza. Ao preparar um Super Salto, faça com que Mamãe Canguru vá até o final do tronco, com os dedos dos pés sobre sua extremidade. Puxe então a alavanca do controlador para trás e coloque-a imediatamente para frente, na direção do seu salto.

° Para conseguir maiores contagens, faça Mamãe Canguru subir e descer na tela até apanhar todos os tipos de frutas.



GARANTIA

A POLYVOX garante este cartucho-programa (Game-Program™) contra defeitos de material e mão-de-obra pelo período de 3 meses a partir da data de compra, sendo a Nota Fiscal de venda ao consumidor o documento comprobatório da sua validade.

A POLYVOX se obriga a reparar ou a substituir, a seu própio critério, este cartucho-programa, quando o mesmo for colocado nos postos de Assistência Técnica especialmente autorizados a atender produtos ATARI.

Nas localidades do Território Nacional onde não exista serviço autorizado POLYVOX/ATARI, as despesas de transporte do cartucho correrão por conta do consumidor.

Esta Garantia será válida respeitadas as seguintes condições:

a. O defeito deverá ter ocorrido sob condições normais de uso, a critério dos técnicos dos Postos de Assistência Técnica Autorizada POLYVOX/ATARI. Isto significa que não deverá ser decorrente de acidentes, quedas ou **uso com outros aparelhos que não o ATARI**® 2600 Video Computer System™;

b. Também a critério dos Técnicos dos Postos de Assistência Técnica Autorizada POLYVOX/ATARI, o cartucho não deverá apresentar sinais de haver sido entregue para conserto a técnicos ou pessoas não autorizadas;

c. A Nota Fiscal de venda ao consumidor não deverá apresentar correções nem rasuras.

Atenção: Para garantir o perfeito funcionamento deste Cartucho-Programa Atari, utilize-se sempre dos Postos de Assistência Técnica POLYVOX/ATARI, mesmo depois de vencida a Garantia.

Estes Postos são os únicos que contam com peças originais e técnicos especialmente treinados para cuidar do seu ATARI.

