



544-37737

Mountain Man



© ITT Family Games 1983
ITT is not related to ATARI, Inc.

FOR ATARI* VCS 2600
*ATARI is a trademark of ATARI, Inc.

Spielanleitung

Instructions

Instructions

Istruzioni

Instrucciones

Instrukties

Mountain Man



DEUTSCH. Mountain Man rast auf Skiern durch Alaskas Berge. Kilometer um Kilometer. Er muß erst Hindernissen ausweichen und dann greifen ihn wilde Tiere an. Durch gezielte Schüsse und geschicktes Wedeln kannst Du ihn retten.

ENGLISH. Mountain Man races on skis through Alaska's mountains. Mile for mile. First he has to avoid obstacles, and then he is attacked by wild animals. You can save him with well aimed shots and skillful waving.

FRANÇAIS. Mountain Man parcourt à toute vitesse sur ses skis les montagnes de l'Alaska. De kilomètre en kilomètre. Il doit tout d'abord éviter les obstacles et il est ensuite attaqué par les animaux sauvages. Tu peux le sauver en tirant bien et en godillant habilement.

ITALIANO. Mountain Man sfreccia con gli sci per i monti dell'Alasca. Chilometro per chilometro. Deve prima evitare degli ostacoli e poi lo attaccano degli animali feroci. Con spari ben mirati e scodinzolando abilmente puoi salvarlo.

ESPAÑOL. Mountain Man va a toda velocidad sobre esquís por las montañas de Alaska. Kilómetro por kilómetro. Primero tiene que esquivar obstáculos y después lo atacan animales salvajes. A través de tiros precisos y coleadas Habilitosas puedes tú salvarlo.

NEDERLANDS. Mountain Man raast op skiën door de bergen van Alaska. Kilometer na kilometer. Eerst moet hij hindernissen uitwijken en dan wordt hij door wilde dieren aangevallen. Door goed gerichte schoten en door behendig zigzaggen kun je hem redden.

ITT Family Games sind für die Benutzung im ATARI® Video Computer System 2600 vorgesehen. Schließ' Deinen ATARI vorschriftsmäßig an. Überprüfe vor allem alle Kabelverbindungen.

Nach Einstecken der Cassette stellst Du Deinen ATARI auf ON. Mit der Taste Game Select wählst Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Dann drücke die Reset-Taste. Halte das Steuergerät so, daß der rote Knopf nach links oben auf den Bildschirm gerichtet ist.



1. Mountain Man hat eine steile, 33 km lange Abfahrt durch Alaskas einsame Schneeberge zu bewältigen. Dabei muß er durch geschicktes Wedeln allen Hindernissen ausweichen, sonst stürzt er. Mit dem Joystick kannst Du ihn nach rechts, nach links und nach unten dirigieren.
2. Zurück kann Mountain Man nicht! Wenn er zu weit nach unten gefahren ist (wo die Gefahr am größten ist und es die meisten Punkte gibt), kannst Du ihn ganz durchfahren lassen, so daß er oben wieder erscheint.
3. Du bestimmst die Geschwindigkeit seiner Abfahrt durch Drücken des Game Select-Hebels. Stufe 1 ist ganz langsam, bis Stufe 16 wird's immer schneller.
4. Endlich ist Mountain Man wieder auf freiem Gelände. Aber - jetzt schleichen sich von allen Seiten gefährliche Bären, hungerrige Wölfe und starke Elche an ihn heran. Es sind so viele, daß er ihnen nicht ausweichen kann. Deshalb muß er gut zielen und sie erlegen. Du hilfst ihm dabei, wenn Du auf den roten Knopf drückst.
5. Du bekommst 10 Punkte für jeden Kilometer Abfahrt, den Mountain Man ohne Zusammenstoß zurücklegt. Jedesmal, wenn Mountain Man ein Tier erlegt, werden Dir weitere Punkte gutgeschrieben. Und zwar am unteren Bildschirmrand: 25 Punkte, in der Mitte: 50 Punkte und am oberen Bildschirmrand: 100 Punkte.
6. Jedes Spiel hat drei Durchgänge. Jedesmal, wenn Du 1000 Punkte erreichst, kriegt Mountain Man eine zusätzliche Abfahrts-Chance.

3 Abfahrten

2 Spielvarianten

1 Spieler

16 Schwierigkeitsgrade-Varianten

ITT Family Games are designed for the ATARI* Video Computer System 2600. Connect your ATARI properly. Above all, make sure that all cable connectors are tightly plugged in.

Insert the cassette and set your ATARI to ON. Select the degree of difficulty with the game select button. Then press the reset button. Hold the controller so that the red button points to the upper left of the display screen.

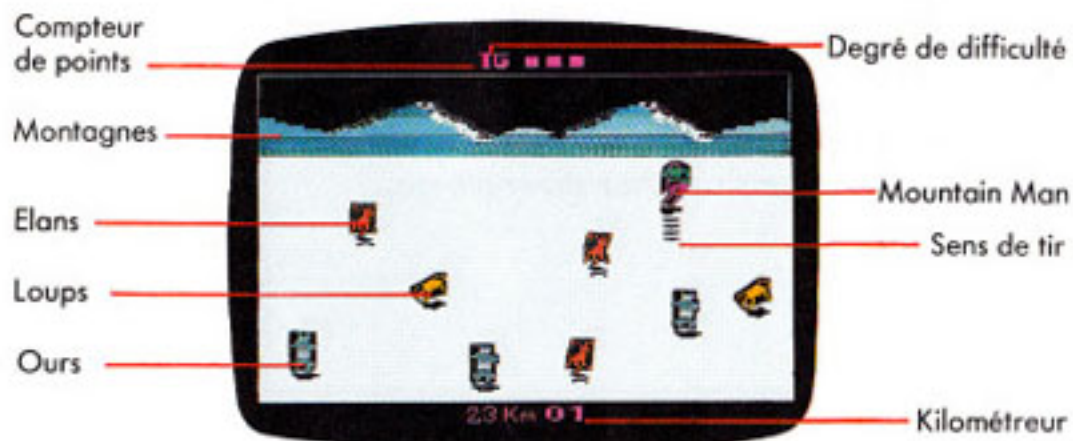


1. Mountain Man has to cope with a steep, 33 kilometer long downhill-run through Alaska's lonely snow mountains. He must avoid all obstacles by skillful waving, otherwise he will fall. With the joystick you can direct him to the right, the left and down.
2. Mountain Man cannot go back! If he has gone down too far (where the danger is greatest and the most points can be scored), you can let him pass so that he will appear on top again.
3. You determine the speed of his run by pressing the game select lever. Step 1 is very slow, but it gets faster and faster up to step 16.
4. Finally, Mountain Man has reached the wide-open spaces. But now, dangerous bears, hungry wolves, and strong elks are creeping up on him from all sides. But there are so many that he cannot get past. That is why he has to aim well and hit them. You can help him, if you press the red button.
5. You get 10 points for each kilometer that Mountain Man covers without collision. Every time Mountain Man hits an animal, you score further points, that is: 25 points at the lower edge of the display, 50 points in the middle and 100 points at the top edge.
6. Each game has three runs. Every time you score 1000 points, Mountain Man gets another downhill-go.

3 Downhill-runs
2 Game versions
1 Player
16 Grades of difficulties

ITT Family Games sont prévus pour l'emploi dans l'ordinateur vidéo ATARI*, système 2600. Branche ton ATARI selon les instructions. Contrôle avant tout toutes les liaisons par câble.

Mets, après avoir inséré la cassette, ton ATARI sur «ON». Ajuste avec la touche «Game Select» le jeu désiré. Appuie ensuite sur la touche «Reset». Tiens l'appareil de commande de façon à ce que le bouton soit dirigé à gauche, en haut, vers l'écran.



1. Mountain Man doit venir à bout d'une descente abrupte de 33 km de longueur. Il doit en godillant habilement éviter les obstacles, sinon il tombe. Tu peux le diriger avec le Joystick à droite, à gauche et vers le bas.
2. Mountain Man ne peut plus aller en arrière! S'il est descendu trop bas (là où le danger est le plus grand et où l'on amasse le plus de points), tu peux alors le laisser descendre jusqu'au bout, car cela lui permet de réapparaître en haut.
3. Tu décides de la vitesse de sa descente en appuyant sur le levier «Game Select». Le degré 1 signifie: marche très lente, la vitesse s'accélère jusqu'au degré 16.
4. Mountain Man a enfin regagné un terrain libre. Mais – les ours dangereux, les loups affamés et les élan vigoureux s'approchent maintenant tout doucement de lui. Il y en a tellement qu'il ne peut pas les éviter. C'est pourquoi il doit bien tirer et les abattre. Tu l'aides à se libérer en appuyant sur le bouton rouge.
5. Tu reçois 10 points pour chaque kilomètre de descente que Mountain Man parcourt sans collision. D'autres points sont portés à ton compte à chaque fois que Mountain Man abat un animal. Et ce, sur le bord inférieur de l'écran: 25 points, au milieu: 50 points et sur le bord supérieur de l'écran: 100 points.
6. Chaque jeu a 3 passages. Mountain Man obtient à chaque fois, quand tu atteins 1000 points, une chance de descente supplémentaire.

3 descentes

2 variantes de jeu

1 joueur

16 variantes de degrés de difficulté

ITT Family Games sono previsti per l'uso nell'ATARI* Video Computer System 2600. Collega il tuo ATARI secondo le istruzioni d'uso. Controlla soprattutto tutti i cavi di collegamento. Dopo aver collegato la cassetta metti il tuo ATARI nella posizione ON. Col tasto Game Select scegli il grado di difficoltà del gioco. Poi premi il tasto Reset. Tieni l'apparecchio di comando in modo che il bottone rosso sia diretto verso sinistra in alto sullo schermo.



3 discese
2 varianti di gioco
1 giocatori
16 varianti di difficoltà di gioco

1. Mountain Man deve superare una discesa ripida, lunga 33 km., attraverso i monti nevosi e solitari dell'Alasca. Deve evitare ogni ostacolo scodinzolando abilmente, altrimenti cade. Col Joystick puoi dirigerlo a destra, sinistra ed in basso.
2. Mountain Man non può ritornare! Se è sceso troppo in basso (dove il pericolo è maggiore e ci sono i maggiori punti) puoi farlo passare fino in ultimo cosicchè riappare di nuovo sopra.
3. Comandi la velocità della sua discesa premendo la leva Game Select. Grado 1 è molto piano, fino a grado 16 diventa sempre più veloce.
4. Finalmente Mountain Man si trova di nuovo su campo libero. Ma - adesso s'avvicinano strisciando da tutte le parti degli orsi pericolosi, lupi affamati ed alci forti. Sono così tanti che non li può evitare. Perciò deve mirare bene ed ucciderli. Gli aiuti quando premi il bottone rosso.
5. Ricevi 10 punti per ogni chilometro di discesa che Mountain Man percorre senza scontro. Ogni volta che Mountain Man uccide un animale ti vengono abbuonati ulteriori punti. E cioè sul margine inferiore dello schermo: 25 punti, al centro: 50 punti e al margine superiore dello schermo: 100 punti.
6. Ogni gioco ha tre passaggi. Ogni volta che raggiungi 1000 punti, Mountain Man riceve un'ulteriore possibilità di discesa.

ITT Family Games están previstos para le uso en el sistema videocomputador 2600 de ATARI*. Conecta tu ATARI correctamente. Controla principalmente todas las conexiones de cables. Después de introducir la caseta coloca tu ATARI en ON. Con la tecla Games Select elijes tú el grado de dificultad del juego. Luego oprimes la tecla Game-Reset. Sujeta tu aparato de mando en tal forma, que el botón rojo esté dirigido hacia arriba y la izquierda sobre la pantalla.



3 descensos
2 variantes de juego
1 jugador
16 variantes de grados de dificultad

* ATARI is a trademark of ATARI, Inc.

1. Mountain Man tiene que superar una bajada empinada de 33 km de longitud, a través de las solitarias montañas nevadas de Alaska. Al mismo tiempo tiene que esquivar, haciendo habilidosas coleadas todos los obstáculos, sino se cae. Con el Joystick tú lo puedes dirigir hacia la derecha, hacia la izquierda o hacia abajo.
2. Mountain Man no puede ir hacia atrás! Si llegó demasiado abajo (a dónde el peligro es máximo y se reciben la mayor cantidad de puntos) puedes tú hacerle terminar el trayecto, de manera que aparezca otra vez arriba.
3. Tú determinas la velocidad de su descenso oprimiendo la palanca Game Select. Escala 1 es muy despacio, hasta escala 16 se hace cada vez más rápido.
4. Por fin se encuentra Mountain Man otra vez sobre terreno libre. Pero - ahora se le acercan a hurtadillas de todos los lados osos peligrosos, lobos hambrientos y alces vigorosos. Son tantos que no los puede esquivar. Por eso tiene que apu- tar bién y matarlos. Tú le ayudas en eso, si oprimes el botón rojo.
5. Tú recibes 10 puntos por cada kilómetro de bajada, que Mountain Man recorre sin choques. Cada vez que Mountain Man mata un animal, se te acreditan puntos adicionales. A saber en el borde inferior de la pantalla: 25 puntos, en el centro: 50 puntos y en el borde superior de la pantalla: 100 puntos.
6. Cada juego tiene tres pasadas. Cada vez que logras 1000 puntos, recibe Mountain Man un chance adicional de des- censo.

ITT Family Games zijn afgestemd op het gebruik in het ATARI* Video Computer System 2600. Sluit je ATARI aan volgens de voorschriften. Controleer vooral alle kabelverbindingen. Na inleggen van de cassette zet je je ATARI op ON. Met de knop Game Select kies je de moeilijkheidsgraad van het spel. Dan druk je op de Reset knop. Houd het stuurapparaatje zo, dat de rode knop naar links boven op het beeldscherm is gericht.



3 Afdalingen
2 Spelvarianties
1 Speler
166 Variaties van moeilijkheidsgraad

1. Mountain Man moet een stijle afdaling van 33 km lengte door de eenzame bergen van Alaska doorstaan. Daarbij moet hij door behendig zigzaggen alle hindernissen uitwijken, anders valt hij. Met de Joystick kun je hem naar rechts, naar links en naar beneden sturen.
2. Terug gaan kan Mountain Man niet! Wanneer hij te ver naar beneden is gegaan, waar het gevaar het grootste is en hij de meeste punten krijgt, kun je hem helemaal verder laten skien, zodat hij weer boven verschijnt.
3. Je bepaalt de snelheid van zijn afdaling door het indrukken van de Game Select regelaar. Niveau 1 is heel langzaam, tot niveau 16 wordt het steeds sneller.
4. Eindelijk is Mountain Man weer op vrij terrein. Maar - nu sluipen van alle kanten gevaarlijke beren, hongerige wolven en sterke elanden naar hem toe. Het zijn er zoveel, dat hij ze niet uit kan wijken. Daarom moet hij goed richten en ze neerleggen. Je helpt hem daarbij, wanneer je op de rode knop drukt.
5. Je krijgt 10 punten voor elke kilometer afdaling die Mountain Man aflegt zonder botsing. Telkens wanneer Mountain Man een dier neerlegt, krijg je er punten bij. En wel aan de onder-rand van het beeldscherm: 25 punten, in het midden: 50 punten en aan de bovenrand van het beeldscherm: 100 punten.
6. Elk spel bestaat uit drie beurten. Telkens wanneer je 1000 punten bereikt, krijgt Mountain Man een extra afdalingsmogelijkheid.