



ATARI  
MUSEUM.NL



English Instructions  
Anweisungen auf Deutsch  
Instructions en français  
Instrucciones en español  
Instrukties in nederlands  
Istruzioni in italiano

# AMIDAR

FOR THE ATARI<sup>®</sup> VIDEO COMPUTER SYSTEM<sup>™</sup>

Atari<sup>®</sup> and Atari Video Computer System<sup>™</sup> are trademarks of Atari, Inc.

Om te beginnen ben je een gorilla in een vlak met hokjes, die achterna gezeten wordt door woeste krijgers. De gorilla moet alle hokjes verven, maar de krijgers willen de gorilla vermatigen. Jij moet er dus voor zorgen dat de gorilla uit de handen van de krijgers blijft terwijl hij de hokjes een kleur geeft. Als dat je lukt, verander je plotseling in een verkwast die door varkens achterna gezeten wordt. Dan begint de race weer even snel van voren af aan!

### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is zoveel mogelijk hokjes te verven, zonder in de handen van de krijgers of de varkens te vallen – en onderweg zo veel mogelijk punten te scoren.

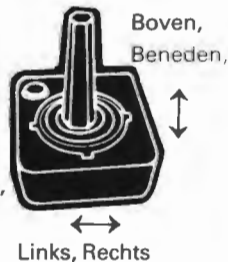
### HET AFSTELLEN VAN HET AFSPEELAPPARAAT

1. Het instellen van de DIFFICULTY – knop (moeilijkheidsgraad):  
 Positie A – het spel begint op niveau 1; vijf krijgers patrouilleren op hun gemak door het vlak  
 Positie B – het spel begint op niveau 3; er zijn nu 5 krijgers die sneller door het vlak patrouilleren.
2. Druk de GAME RESET knop naar beneden – het spel kan nu beginnen.

### DE STUURKNUPPEL

Omdat dit een spel voor èèn-speler is, heb je maar één stuurknuppel nodig. Je moet de stuurknuppel stevig in de LINKER aansluiting aan de achterkant van het apparaat bevestigen.

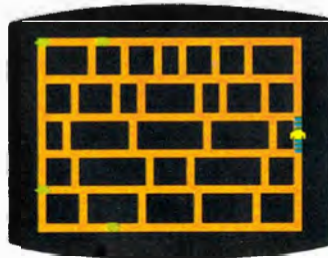
Gebruik de stuurknuppel om de gorilla's en de verkwasten naar boven, beneden, links en rechts door het vlak te bewegen.



### HET SPELEN

De eerste ronde in AMIDAR is het spelletje met de krijgers en de gorilla's. In deze ronde heb je drie gorilla's ter beschikking om het hele vlak te verven. Zodra je de RESET knop aanraakt,

zie je de eerste gorilla aan de rechterkant van het scherm verschijnen. Na een korte pauze zal het spel beginnen. *Terwijl je aan het spelen bent, kun je in de rechterbenedenhoek van het scherm zien hoeveel gorilla's er nog over zijn.*



Zodra de krijgers hun patrouille beginnen, moet je beginnen met het verven van het vlak voor het verven moet je de gorilla langs de lijnen die de verschillende "hokjes" in het vlak vormen, bewegen. Als je langs één kant van het hokje loopt, wordt die kant blauw. Als je alle vier de kanten van het hokje langs bent gegaan wordt het hele hokje blauw. Op deze manier moet je proberen het hele vlak te verven. Het is niet nodig alle kanten van één hokje langs te lopen voordat je een ander hokje verft. Je kunt je net zoals je zelf wilt door het vlak bewegen. Pas wel op voor de krijgers want zy vernietigen de gorilla.

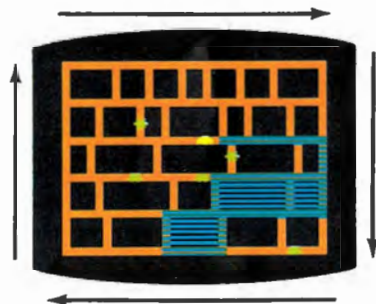
### DE MANIER WAAROP DE KRIJGERS ZICH BEWEGEN

De krijgers zijn meedogenloos, en daarom moet je eerst een paar dingen over ze weten voordat je ze kunt ontwijken:

- **De krijgers gaan altijd de eerste hoek om die ze tegenkomen.** Laten we eens aannemen dat een krijger op je af komt. Geen paniek. . als er tussen jou en de krijger een hoek is, zul je zien dat de krijger de hoek omgaat, en je kunt verder gaan met verven.

- **De krijgers kunnen elkaar voorbij lopen.** Als dit gebeurt gaan ze allebei door in hun eigen richting, en gaan de eerste hoek om die ze tegenkomen.

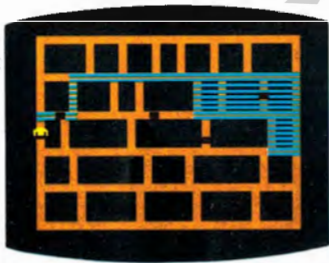
- **De krijgers zijn altijd sneller dan de gorilla.** Je hoeft daarom niet te proberen ze voorbij te rennen! Het is beter te stoppen en ze te dwingen een hoek om te gaan of de krijgers kwijt te raken door zelf een paar hoeken om te gaan.



- **In elke ronde is er één speciale krijger die anders dan de anderen is.** Deze krijger heet de Speurder. Hij patrouilleert alleen maar langs de buitenrand van het vlak. Ook deze krijger beweegt zich sneller dan de gorilla.

## DE RODE KNOP

Als je door krijgers omsingeld bent, kun je de rode knop bij de stuurknuppel indrukken en loslaten. De krijgers veranderen dan in kleine schimmen waar je gewoon doorheen kunt lopen! Je moet wel rennen, want het duurt niet lang voordat ze weer woeste krijgers worden. **Je kunt de krijgers vier keer per gorilla laten verdwijnen.** N.B.: Als je de rode knop ingedrukt blijft houden, verdwijnen en verschijnen de krijgers maximaal vier maal. Dit hangt natuurlijk af van het aantal keren dat je de krijgers al hebt laten verdwijnen.



## HET VERANDEREN VAN DE KRIJGERS IN KIPPEN

Je krijgt een kans in het spel om wraak te nemen op de krijgers. **Als je de vier hoekhoekjes** ingekleurd hebt, veranderen de krijgers in kippen. Dit gebeurt op het moment dat de laatste kant van het laatste hokje geveerd is – en nu kun jij aan het vangen slaan. Maar vergeet niet, dat de kippen (net zoals de krijgers) sneller ter been zijn dan de gorilla, dus het heeft geen zin ze achterna te zitten. Je kunt beter op de loer gaan liggen en ze vangen als ze om de hoek komen. Voor elke kip die je vangt krijg je bonuspunten. Dit moet wel snel gebeuren, want na een paar seconden zul je een waarschuwing horen en dan worden de kippen weer krijgers. N.B.: Als alle vlakken en de vier hoekhoekjes tegelijkertijd geveerd zijn, ga je automatisch door naar de volgende ronde. In plaats van de kippen krijg je dan een bonus-puntenspelletje.



## EINDE VAN DE RONDE

Vergeet niet dat je drie gorilla's (kansen) tot je beschikking hebt om het hele vlak te verven. Als de derde en laatste gorilla vernietigd is voordat je klaar bent met verven is dit het einde van de ronde en het einde van het spel.

Maar, als je kans gezien hebt het hele vlak te verven met drie of minder gorilla's, ga je door naar de tweede ronde – het spelletje met de verfkwasten en de varkens.

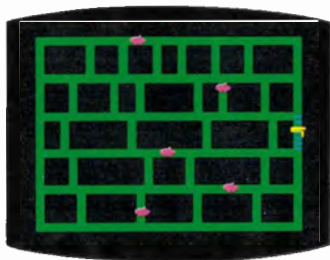
## VARKENS EN VERFKWASTEN

Deze ronde werkt op dezelfde manier als het krijger en gorilla spelletje – er is alleen een andere rolverdeling. Maar omdat dit de tweede ronde is, zullen de varkens een beetje sneller ter been zijn. En het aantal verfkwasten dat je krijgt voor het verven van het vlak hangt af van het aantal gorilla's die je in de

eerste ronde hebt gebruikt.

Als er aan het eind van de eerste ronde nog drie gorilla's op het scherm te zien zijn, krijg je drie verfkwasten. Als er twee gorilla's over zijn krijg je twee verfkwasten plus één voor het afmaken van de ronde. Als je nog maar één gorilla op het scherm over hebt krijg je één verfkwast, plus nog een voor het afmaken van de ronde.

Als je kans ziet het hele vlak te verven met je beschikbare verfkwasten of minder, ga je door naar ronde drie – weer met onze oude vrienden de krijgers en de gorilla's. Het aantal gorilla's dat je in de derde ronde krijgt hangt weer af van het aantal verfkwasten dat je in de tweede ronde gebruikt hebt.



## SPEL-MOEILIKHEIDSGRAAD

Zolang je in het spel kunt blijven, verwissel je van krijger, gorilla spel naar varkens-verfwasten en omgekeerd. Maar hoe langer je doorgaat des te sneller het wordt. Je kunt zo 6 rondes doorgaan. De eerste ronde is het langzaamste, ronde zes is de snelste. In de 3e t/m de 6e ronde zijn er zes krijgers/varkens in plaats van vijf!

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als er geen gorilla's/verfwasten meer over zijn.

**Als je weer wilt beginnen, moet je de GAME RESET knop naar beneden drukken.**

## STRATEGISCHE TIPS

- Als je in het vlak een hoek om wilt is het een goed idee dit d.m.v. de stuurknuppel te doen om te voorkomen dat je de draai mist.
- De manier om de meeste punten te behalen met het vangen van kippen, is één kant van het laatste hoekhokje ongeveer laten, te wachten tot de krijgers/kippen vlak bij je zijn en dan pas de laatste kant te verven. Zo heb je een grotere kans de kippen te vangen dan op andere punten in het vlak.

**HET SCOREN**

De score wordt gedurende het spel aan de rechteronderkant van het scherm getoond. De puntenwaardering is als volgt:

Het verven van één kant

van een hokje .....

**Horizontale lijnen:** 1 tot 6 punten, afhankelijk van de lengte van de lijn. 1 punt voor de kortste, 6 punten voor de langste lijn.

**Vertikalen lijnen:** 1 punt

Het verven van een

heel hokje .....

50 punten

Het vangen van een kip ....

100 punten



Ronde	Aantal leden van de patrouilles	Snelheid
1	5 krijgers	langzaamst
2	5 varkens	↓ snelst
3	6 krijgers	
4	6 varkens	
5	6 krijgers	
6	6 varkens	

Als je de zesde ronde bereikt hebt blijf je doorspelen op hetzelfde niveau (met zes krijgers/varkens die op topsnelheid patrouilleren) totdat je geen gorilla's of verkwasten meer hebt.

INDIEN U MOEILIKHEDEN ONDERVINDT BIJ HET GEBRUIK  
VAN DIT PRODUKT, TREEDT DAN IN VERBINDING MET DE  
NAASTBIJZIJNDE AFDELING DIE BELAST IS MET HET  
KONTAKT NA DE VERKOOP.



**IN NEDERLAND**

CLIPPER GAMES & TOYS B.V.,  
KONINGINNEWEG 6,  
1075 CX. AMSTERDAM,  
NEDERLAND

**IN ENGELAND EN IERLAND**

THE PALITTOY COMPANY,  
OWEN STREET,  
COALVILLE  
LEICESTER LE6 2DE,  
ENGLAND.

**IN DUITSLAND**

GENERAL MILLS INC.,  
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,  
KLOECKNERSTRASSE 1,  
D-6054 RODGAU 3,  
BRD.

**IN FRANKRIJK**

MIRO MECCANO S.A.,  
118-130 AVENUE JEAN JAURES,  
75019 PARIS,  
FRANCE.

**IN SPANJE**

P.B.P. S.A.,  
HOSTALRIC (GIRONA),  
ESPAÑA.

**IN BELGIE**

N.V. DESKA S.A.,  
JUTSE STEENWEG,  
CHAUSSEE DE JETTE, 518 BRUSSELS,  
BELGIE.

ELDERSEN IN EUROPA DIENT U DE PALITTOY COMPANY  
IN ENGELAND TE BENADEREN.



ATARI  
MUSEUM.NL