

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



A VIDEO
GAME CARTRIDGE FROM

 **PARKER**

FROGGER™

Under License From Sega Enterprises, Inc.

™ designates a trademark of Sega Enterprises, Inc.

©
FOR THE ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM™

Atari and Atari Video Computer System™ are trademarks of Atari, Inc.



Alle sprongen! Het is net alsof de thuisbasis slechts een paar sprongen weg is, maar ... dat kan een misleidende indruk geven. Allereerst is er een gevaarlijke snelweg die overgestoken moet worden, vol met snelle auto's en vrachtwagens. Dan is er een kolkende rivier die gekruist moet worden vol met kikker-etende wezens. Hoe kan Frogger veilig thuiskomen? Doordat jij hem daarbij begeleid. Wees een gids voor Frogger gedurende deze gevaarlijke reis, en je zult opspringen van plezier.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kikkers (Froggers) veilig naar de overkant te loodsen – en onderweg de meeste punten te scoren.

HET AFSTELLEN VAN HET AFSPEELAPPARAAT

1. Om een spel nummer te kiezen moet je hande! GAME SELECT naar beneden duwen. Het spelnummer verschijnt dan aan de bovenkant van het scherm.
2. De "DIFFICULTY" (moeilijkheidsgraad) – hendel instellen:
 Positie A – Je zult Frogger kwijtraken als hij van het scherm verdwijnt op een drijvend object
 Positie B – Frogger kan in deze positie gerust van het scherm verdwijnen op een drijvend voorwerp. Hij zal dan opnieuw verschijnen aan de andere zijde van het scherm zodat je verder kunt spelen. Frogger kan niet van het scherm *springen*.

Als je alleen speelt moet je de linker "DIFFICULTY" – hendel gebruiken. In een spel met 2 spelers gebruikt de eerste speler de linker "DIFFICULTY" – hendel en de tweede speler gebruikt de rechter "DIFFICULTY" – hendel.

3. Duw naar beneden de GAME RESET – hendel – en je bent klaar voor de actie.

DE SPEELHENDELS

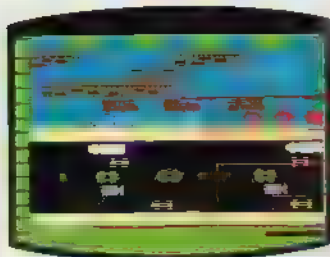
Zorg ervoor dat je de speelhendels stevig bevestigd in de aansluitstukken in de achterzijde van het video-systeem. Gebruik de linker speelhendel als je alleen speelt.

Gebruik de speelhendel om Frogger naar voren, naar achteren, naar links en naar rechts te laten springen. In spel 1-4 moet je de speelhendel *één keer* bewegen in de gewenste spring-richting van Frogger. Frogger zal dan één sprong maken in die richting. Je *moet* dit elke keer doen als je Frogger een *sprong* wilt laten maken. In spel 5 en 6, wordt Frogger "snelle" Frogger! Zo lang je de speelhendel *vasthoudt* zal Frogger steeds blijven springen in die richting.



HET SPELLEN

Deze illustratie laat de reis zien die Frogger moet afleggen vanaf de berm van de weg tot de thuisbasis:



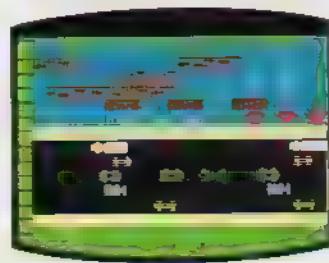
- thuisbasis
- rivier kant
- wegberm
- Tijdband
- reserve kikkers

Je zult het spel beginnen met 3 kikkers. De eerste kikker verschijnt op de wegberm langs het verkeer. De overblijvende kikkers worden zichtbaar als witte vierkantjes linksonder op het scherm.



Je hebt slechts 30 seconden beschikbaar om Frogger vanaf de wegberm naar de overkant te krijgen in één van de blauwe open vakjes boven in het scherm.

De tijd wordt gemeten door een tijdband, de zwarte band die je in de rechter-benedenhoek van het scherm ziet. Als je slechts 5 seconden over hebt om Frogger in een thuisbasis te krijgen, zul je een waarschuwings-signaal horen en de band rood zien worden.



Als je tijd om is voordat Frogger de overkant bereikt, zul je hem verliezen. als dit gebeurt, zul je een "plons" geluid horen en een groene "X" zien verschijnen waar Frogger het laatst was toen er geen tijd meer over was.



VAN WEGBERM TOT RIVIERKANT

Frogger begint zijn gevaarlijke reis vanaf de wegberm, met voor hem 5 rijen van auto's en vrachtwagens. Wanneer de muziek stopt ben je klaar om Frogger te laten springen! Probeer Frogger door het verkeer te loodsen. Het verkeer reist in verschillende richtingen en op verschillende snelheid, dus wees voorzichtig! Frogger zal worden "geplet" als hij enig deel van een auto aanraakt of als hij overreden wordt!

VAN RIVIERKANT TOT RIVIER

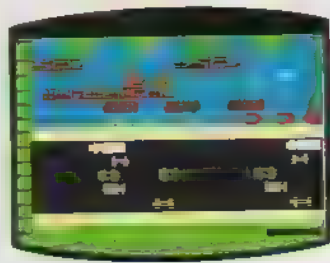
Omdat Frogger niet kan zwemmen in de rivier (de stroming is te sterk) moet je hem laten springen van een rij houtstammen, schildpadden of krokodillen op de volgende om zo de rivier over te steken.



1. Houtstammen:

Frogger kan zijwaarts springen van de ene houtstam op de andere; hij kan ook vooruit en achteruit springen op een ander drijvend voorwerp. Maar hij zal in de rivier belanden als hij links of rechts van een houtstam springt.

2. Schildpadden: De rode vormen die op de rivier drijven zijn de schildpadden. Frogger is veilig op hun gepantserde schilden zowel als in het water tussen twee schildpadden (2 of meer schildpadden op 'n rij). Hij kan vooruit en achteruit springen op een ander drijvend voorwerp. Maar hij zal in de rivier belanden als hij vanaf de laatste schildpad naar links of rechts springt.



3. Duikende schildpadden:

Deze slimme schildpadden kunnen drijven op het water en duiken onder water! Als ze rood zijn, dan is het veilig voor Frogger om op hun schild te springen. Maar als ze eenmaal lichtblauw worden, pas dan op! Dat

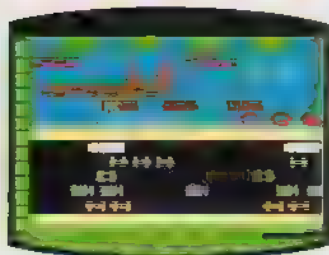
betekent dat ze op het punt staan om te duiken, dus verplaats Frogger op een ander drijvend voorwerp, en snel! Als je niet vlug genoeg bent, dan is dat het einde van Frogger.

Maar deze schildpadden kunnen niet altijd onder water blijven. Als je een serie lichtblauwe schildpadden plotseling ziet verschijnen op het scherm, betekent dit dat ze naar boven komen voor lucht. Ze zullen spoedig van kleur veranderen naar rood, zodat Frogger veilig op hun schild kan zitten totdat ze weer duiken.



Terwijl je de rivier oversteeft moet je hierop letten:

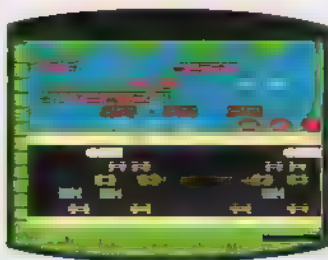
1. Vrouwtjes kikker: Zo nu en dan zul je een witte "vrouwtjes" kikker fanatiek zien springen over een houtstam. Als je Frogger op diezelfde stam laat landen om haar op te pikken en in veiligheid te brengen, zul je bonuspunten scoren. Je hoeft slechts Frogger dicht bij haar te laten landen en ze springt zo op zijn rug. Je zult een hoogtonig geluid horen als dat gebeurt. Nu probeer je Frogger – en vrouwtjes kikker veilig in de thuisbasis te krijgen.



2. Krokodillen: Krokodillen zwemmen zo nu en dan tussen de houtstammen. Je zult ze hun bekken zien openen en dichtslaan, in afwachting van een lekker Frogger hapje! Frogger is veilig op de rug en staart van een

krokodil. Maar Frogger is verloren als hij landt op de bek van een krokodil!

3. Van het scherm drijven: Frogger verdwijnt in "DIFFICULTY" positie A als hij van het scherm afdrijft op een houtstam, schildpad of krokodil. Dit gebeurt niet in "DIFFICULTY" positie B.



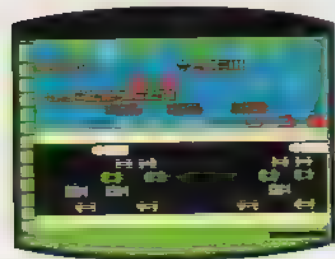
4. Slangen: Slangen zullen verschijnen op de rivierkant en houtstammen naarmate het spel moeilijker wordt. Je kunt Frogger laten springen op de rug van een slang maar hij sneuvelt als hij te dicht bij de bek van de slang komt!

VAN RIVIER TOT THUISBASIS

Als je met succes Frogger in een thuisbasis loodst is hij veilig en well! Je zult punten scoren elke keer als je Frogger thuis brengt, en je krijgt bonuspunten elke keer dat je 5 kikkers thuisbrengt!

Als je Frogger in z'n thuishaven laat springen, moet je op een paar dingen letten:

- 1. De thuis-sprong:** Laat Frogger de thuis-sprong maken, wanneer hij er *precies* voor staat. Als Frogger enig deel van de groene begroeiing aan de zijkanen van de thuisbasis raakt, dan belandt hij in de rivier.
- 2. Thuisbasis bezet:** Frogger kan niet in een thuisbasis springen, die al is ingenomen door een andere kikker.



- 3. Kop van een krokodil:** Als de kop van een krokodil zichtbaar wordt in een thuisbasis, dan is het niet veilig voor Frogger om daarin te springen. Hoewel, als de kop net naar de oppervlakte komt

dan kan het Frogger niet deren.

- 4. Vlieg:** Als je Frogger in een thuisbasis laat springen terwijl en vlieg zichtbaar is, dan krijgt Frogger een gratis maaltijd en scoor je extra punten!



SPEL-MOEILIKHEIDSGRAAD

Elke keer dat je 5 kikkers thuisbrengt, zul je een kort deuntje horen. Dan zal het spel voortgaan op een hogere moeilijkheidsgraad met de overblijvende kikkers. Het verkeer kun je dan moeilijker ontwijken. Er zullen minder drijvende voorwerpen zijn op de rivier, en de snelheid van deze voorwerpen zal variëren van snel tot langzaam. Frogger etende slangen zullen ook verschijnen op de rivierkant en, in toenemende moeilijkheidsniveau's, op de houtstammen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is ten einde als er geen kikkers meer over zijn.

Om opnieuw te spelen: In een één-speler spel, druk je op de rode knop bij de speelhendel om weer te spelen met hetzelfde spelnummer. In een twee-speler spel, drukken beide spelers de rode knoppen *op hetzelfde moment* om opnieuw te spelen met hetzelfde spelnummer. Om een ander spelnummer te spelen, moet je de "GAME SELECT" hendel gebruiken.



SPEL VARIATES

Frogger heeft 6 spel variaties. Spellen 1, 3 en 5 zijn één-speler spelletjes; 2, 4 en 6 zijn twee-speler spelletjes. Raadpleeg de spel selectie indicatie voor de variaties in spel nummer.

Twee-speler spellen: Spellen 2, 4 en 6 zijn twee-speler spelletjes. De linker speler gaat eerst; vervolgens speelt men om de beurt. Jouw beurt is beëindigd wanneer je een kikker verliest: je begint jouw beurt met de overblijvende kikkers. De score van elke speler wordt getoond gedurende de beurt, bovenaan het scherm. Een spel is ten einde als beide spelers al hun kikkers kwijt zijn.

HET SCOREN

Jouw score wordt bovenaan het scherm getoond gedurende het spel. De punten waardering is als volgt:

Eén succesvolle Frogger sprong vooruit1 punt
Succesvolle Frogger thuis-sprong5 punten
5 succesvolle Frogger thuis-sprongen100 punten
Vrouwjtjes kikker veilig meenemen20 punten
Vlieg opeten20 punten
Extra punten als er tijd over is2 punten
	per overblijvende seconde

Elke keer dat je 1000 punten scoort, en je hebt minder dan 4 kikkers over, dan krijg je een andere Frogger! Je zult dan nog een ander wit vierkantje in de linker benedenhoek zien.

SPEL SELECTIE INDICATIE

Wanneer je een spelnummer selecteert, zal één van deze symbolen verschijnen in de thuisbasis bovenaan het scherm.



SPEL NUMMERS

één-speler	twee-speler
1	2
3	4
5	6

SPEL NIVEAUS

gemakkelijk
moeilijker
"snelle" Frogger

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.

ATARI
MUSEUM.NL

The logo for Atari Museum.nl features the text 'ATARI' in a bold, sans-serif font above 'MUSEUM.NL' in a similar font. Below the text is a stylized graphic consisting of several vertical lines of varying heights, resembling a barcode or a digital signal, with a central line that is the tallest and has a triangular shape at its base.

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.,
JETSE STEENWEG,
CHAUSSÉE DE JETTE, 518 BRUSSELS,
BELGIE.

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



ATARI
MUSEUM.NL