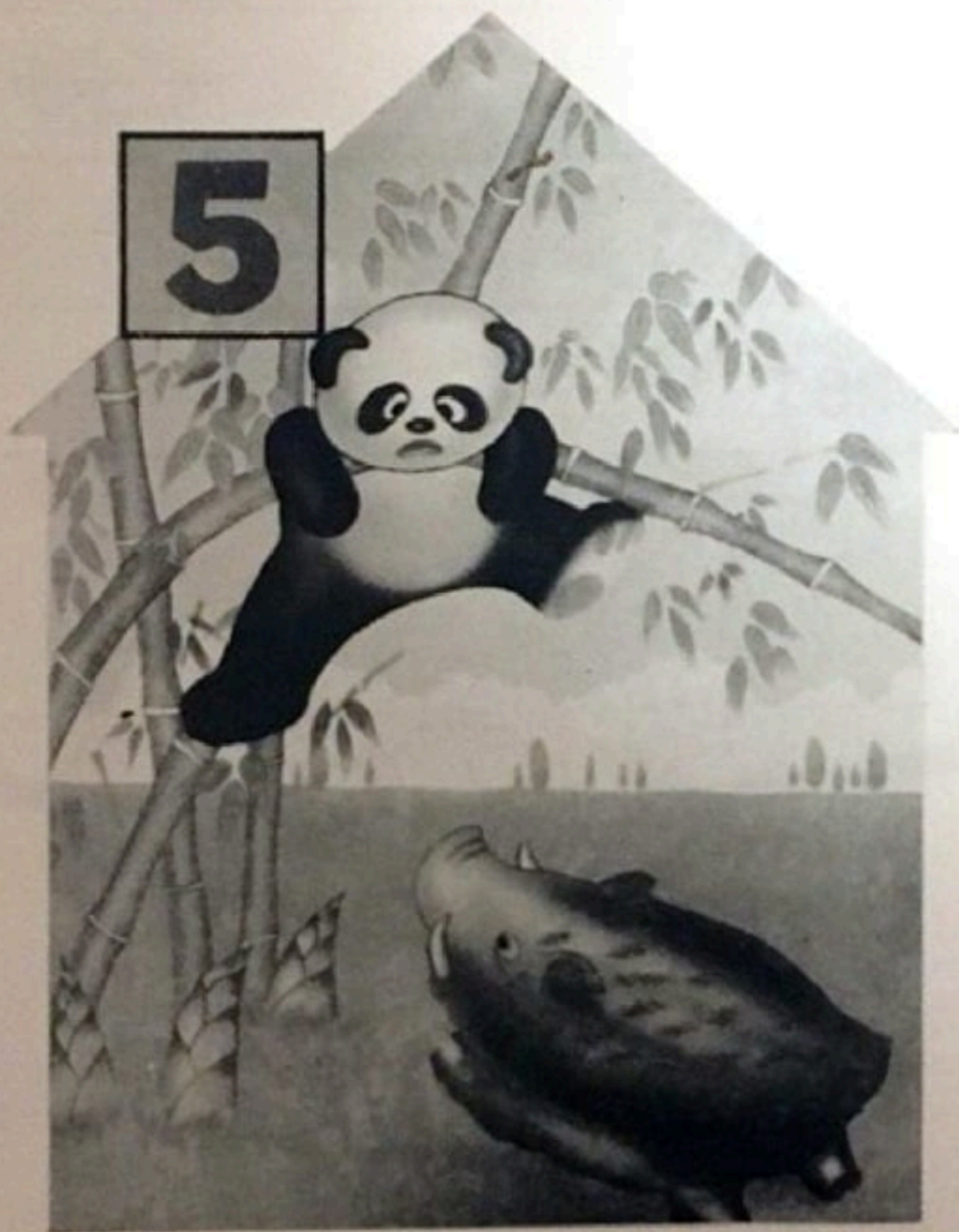


PANDA CHASE™

**FOR
ATARI* VCS 2600**



REF. NO. 83105

GAME INSTRUCTIONS MANUAL



TM

**DISTRIBUTED BY:
267 BLD, LEOPOLD II
1080 BRUSSELS, BELGIUM**

MADE BY: TAIWAN GEM INT'L CORP P.O. BOX 3832, TLX 12430

*ATARI is a registered trademark of ATARI INC.

Instructions

Spielanleitung

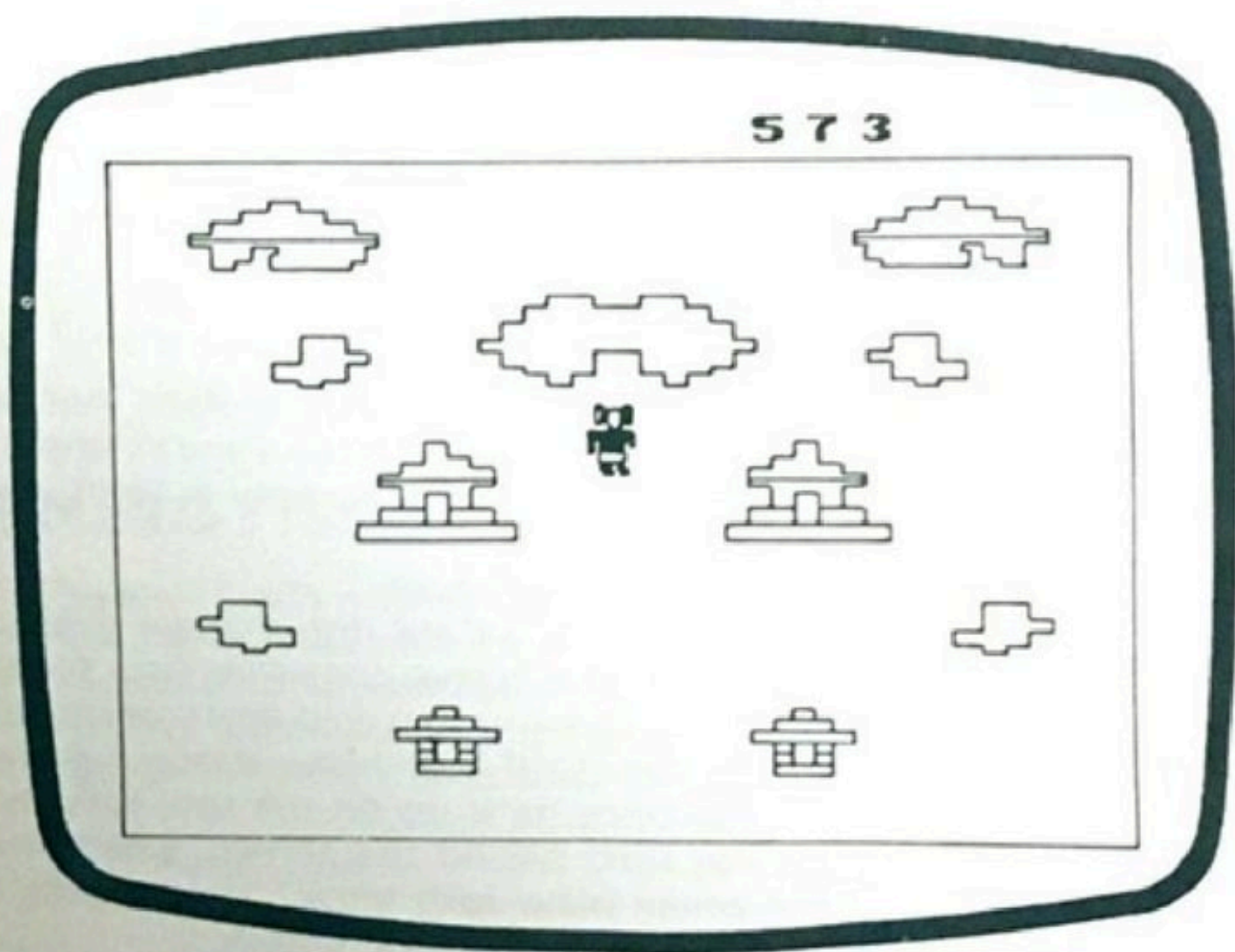
Instructions

Istruzioni

Instrucciones

Instrukties

PANDA CHASE™



FUNCTION OF THIS GAME AS FOLLOW

1. Panda is hungry, so he needs to find food which is bamboo to feed himself. In this screen, you will find tall bushes and huts on the plains. But in order to enter the huts and bushes, he might face some difficulties which he has to overcome. Once overcome all the difficulties, he gets his energy restored and plus a special bonus.
2. There are 4 different screens in this game.
A. Green Plains. B. Huts. C. Bamboo Forest. D. Traps.
There is music when Panda is moving through the plains, but his energy becomes low, score increases, but when Panda's energy comes down to 0, the Panda will die, continuously 3 times, the game is over.
The press button in this screen is not needed.
3. When Panda jumps into the hut, he will fall into an underground tunnel under the hut. Which the next screen comes up, with Panda falling with the sound of wind. There will be wild Boars which will attack him, so he has to defend himself from being attacked. So he starts jumping up the steps. Once he is up on the top, eats the bamboo on the top, he has then passed this screen, which the screen goes back to the green plain with music, and he gets a special bonus of 60 points plus 1/3 increase on energy.
 - a. In this screen, Panda can only move right or left, press the button and he jumps.
 - b. Energy becomes lower, score becomes higher, once out of energy, one panda dies, it goes back to first screen of green plain again.
 - c. If the panda is attacked by the wild boar, panda dies, then it goes back to first screen.
4. Once panda is behind the stairs, he can not jump, he must leave the stairs all the way in order to jump the stairs again, but when jumping, you must jump the stairs in a proper position; otherwise any part of panda's body touches the stair case wall he will fall down to the bottom, so you will have to start all over again, and by delaying this each time, you might run out of energy and die under the limited time.
5. When jumping, there is music to show.
6. The key part of making through this screen is on the top right side, but the wild bears come out from the right, steady and much faster, and more dangerous, but moving from the left side to the top is to work through behind the left stairs to the right side which you might fall all the way to the bottom again. Once panda is moving through the bushes on the plain, he might be lucky to walk through into the bamboo forest or unluckily fall into a trap or maybe nothing happens, only just walk through.

- a. When he is lucky to walk into the bamboo forest, his energy will increase but score remains. Once passed this screen with no problem, it switches back to the first screen, you only have to avoid the wild boars attack on this screen.
- b. When fall into the trap, you must start jumping the stairs to the top in order to get out of the trap, at the same time you must avoid attack from the boars and dogs.
 - (1) Once attacked by the boar, panda dies and start to the first screen again.
 - (2) Once attacked by the dog, panda will fall all the way to the bottom but not dead.
 - (3) If you make it to the top, you increase your energy, score and back to the first screen.

ENERGY/SCORING

Each panda starts with 48 units of energy

1. You get 2 points each time 1 energy unit is used up.
2. You get 60 points and 15 energy units when panda leaves the hut.
3. You get 100 points and 10 energy units when leaving the traps.
4. You get 48 energy units when leaving the bamboo forest.

DAS PANDA-SPIEL

DIE WICHTIGSTEN SPIELFUNKTIONEN

Panda ist hungrig und braucht zu seiner Nahrung eine bestimmte Bambusart. Es gibt große Büsche und Hütten, in die er aber nur durch Überwindung einiger Schwierigkeiten gelangen kann, bevor er seinen Belohnung findet.

IM EINZELNEN:

- A. Es gibt vier verschiedene Szenen in diesem Spiel:
1. Die grüne Ebene
 2. Hütten
 3. Bambuswald
 4. Fallen
- B. Hintergrundmusik, während Panda durch die Ebene streift. Seine Energie läßt nach, aber die Punktezahl steigt. Sinkt seine Energie bis auf "Q", stirbt er. Wenn er dreimal gestorben ist, ist das Spiel aus.
Der ACTION-Knopf wird bei dieser Spielart nicht benötigt.
- C. Wenn Panda in die Hütte geht, fällt er in einen unterirdischen Gang. Es erscheint die nächste Szene, in der Panda fällt und in der man Windgeräusche hört. Wildbären bedrohen Panda. Er beginnt also nach oben zu klettern. Ist er ganz oben angekommen, frißt er sich Bambus und hat diesen Teil überstanden. Es erscheint wieder die grüne Ebene, Musik erklingt. Gewonnen sind 60 Punkte und ein Drittel zusätzliche Energie.
1. In dieser Szene kann Panda nur nach rechts oder links gehen oder - auf Knopfdruck - springen.
 2. Die Energie läßt nach, der Punktestand steigt. Stirbt der Panda, kehrt er wieder in die erste Szene der grünen Ebene zurück.
 3. Wird Panda vom wilden Bär gebissen, stirbt er und kehrt wieder in die erste Szene zurück.

Ist Panda hinter den Leitern, kann er nicht springen. Zum Springen muß er in der richtigen Stellung sein, weil er sonst wieder herunterfällt und von vorne beginnen muß. Dabei kann er Energie verlieren und vielleicht frühzeitig sterben.

Beim Leiterstegen erklingt Musik.

Der wichtigste Teil, der hier zu überstehen ist, ist oben rechts. Wildbären kommen aber immer nur von rechts und werden immer schneller und gefährlicher. Der Panda kann sich nach rechts oder links bewegen und muß aufpassen, nicht von den Leitern zu fallen.

Wenn Panda durch die Busche der Ebene streift, kann er Glück haben und in den Bambuswald gelangen oder Pech haben und in eine Falle geraten. Vielleicht passiert aber auch weder das eine noch das andere und er durchstreift die Ebene ohne Zwischenfälle.

- A. Wenn er in einen Bambuswald gelangt, erhöht sich seine Energie, der Punktestand bleibt. Ist diese Szene gefahrlos überstanden, erscheint wieder die erste Szene. Hier muß er sich nur vor den Wildbären in Acht nehmen.
- B. Fällt er in eine Falle, muß er versuchen, über die Leitern wieder nach oben zu gelangen. Dabei muß er sich vor Hunden und Bären in Acht nehmen.
 - 1. Wird Panda vom wilden Bar gebissen, stirbt er und beginnt wieder in der ersten Szene.
 - 2. Wird Panda vom Hund gebissen, fällt er wieder auf den Boden, ist aber nicht tot.
 - 3. Oben angelangt, erhöhen sich Energie und Punktestand. Zurück zur ersten Szene.

ENERGIE UND PUNKTESTAND

Jeder Panda beginnt mit 48 Energieeinheiten.

- A. Es gibt 2 Punkte pro verbrauchter Energieeinheit.
- B. Es gibt 60 Punkte und 15 Energieeinheiten, wenn Panda die Hütte verläßt.
- C. Es gibt 100 Punkte und 10 Energieeinheiten, wenn Panda sich aus einer Falle befreit hat.
- D. Es gibt 48 Energieeinheiten beim Verlassen des Bambuswalds.

LE JEU DU PANDA

PRINCIPALES FONCTIONS DU JEU

Le panda a faim et pour se nourrir il doit trouver une sorte particulière de bambou. Dans la plaine il y a d'épais buissons et des huttes. Mais pour entrer dans une hutte ou pénétrer dans les buissons, le panda doit affronter certaines difficultés. S'il parvient à les surmonter, le panda pourra se nourrir et en outre, il recevra un bonus spécial.

DETAIL

- A. Le jeu se compose de quatre écrans différents.
1. La verte plaine
 2. Les huttes
 3. La forêt de bambous
 4. Les pièges.
- B. On entend un fond musical. Lorsque le panda se déplace dans la plaine on entend également de la musique mais, lorsque l'énergie du panda atteint le point Q, le panda meurt. Lorsqu'il meurt trois fois de suite, le jeu est terminé.
- Dans cet écran il n'est pas nécessaire d'utiliser le boutonpoussoir.
- C. Quand le panda entre dans la hutte il tombe dans un tunnel souterrain (L'écran suivant apparaît, le panda est en train de tomber et on entend un bruit de vent). Des sangliers sauvages attaquent le panda qui doit se défendre contre leurs attaques. Il commence donc à remonter les marches en sautant. Une fois le sommet atteint, il mange le bambou et il a alors franchi une étrappe. L'écran affiche à nouveau la plaine verte, on entend de la musique, le panda reçoit un bonus spécial de 60 points et son énergie a augmenté d'un tiers (1/3).
1. Sur cet écran, le panda ne peut se déplacer que vers la gauche ou vers la droite. Si vous enfoncez le boutonpoussoir, il peut sauter.
 2. L'énergie diminue, le score augmente. Lorsqu'il n'a plus d'énergie, le panda meurt. On revient à nouveau au premier écran représentant la plaine verte.
 3. S'il est mordu par un sanglier, le panda meurt et il retourne alors au premier écran.

Quand le panda est derrière l'escalier, il ne peut pas sauter, il doit tout-à-fait quitter l'escalier pour pouvoir à nouveau sauter sur les marches mais en sautant, il faut que le panda soit en bonne position sinon une partie de son corps touche l'escalier, il tombe sur le sol et il faudra tout recommencer et ce faisant, le panda perdra de son énergie et il finira par mourir en peu de temps.

En sautant les marches on entend de la musique.

Sur cet écran, l'endroit le plus difficile à franchir se trouve du côté droit, au sommet. Or, les sangliers sauvages ne viennent que de ce côté et ils sont particulièrement rapides et dangereux. Mais en se déplaçant de la gauche vers le sommet, le panda doit passer derrière les marches de gauche pour aller vers la droite et il risque donc de tomber à nouveau sur le sol.

Quand le panda traverse les buissons, dans la plaine, il peut avoir de la chance et traverser une forêt de bambous ou de la malchance et tomber dans un piège ou encore ne rien avoir du tout et traverser simplement les buissons.

- A. S'il parvient à se diriger vers la forêt de bambous, son énergie augmentera mais le score demeurera inchangé. Une fois cette étape franchie sans difficultés, on revient au premier écran où il faut simplement essayer d'éviter les attaques des sangliers.
- B. Lorsqu'il tombe dans le piège, le panda doit remonter les marches en sautant vers le sommet afin de sortir du piège et en même temps il faut éviter les attaques des sangliers et des chiens.
 - 1. Quand il a été mordu par un sanglier, le panda meurt et on revient au premier écran.
 - 2. Quand il a été mordu par un chien, le panda tombe tout-à-fait sur le sol mais il ne meurt pas.
 - 3. Si vous l'amenez au sommet, son énergie ainsi que son score augmentent et on revient au premier écran.

ENERGIE/SCORE

Au départ, chaque panda a une réserve de 48 unités d'énergie.

- A. Vous obtenez 2 points chaque fois que vous avez dépensé une unité d'énergie.
- B. Vous obtenez 60 points et 15 unités d'énergie lorsque le panda quitte la hutte.
- C. Vous obtenez 100 points et 10 unités d'énergie lorsque le panda quitte l'escalier.
- D. Vous obtenez 48 unités d'énergie lorsque le panda quitte la forêt de bambous.

GIOCO DEL PANDA

GENERALITÀ SULLO SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Il panda ha fame, e per nutrirsi deve trovare una varietà particolare di bambù. Quest'ultimo si trova in de cespugli e nelle capanne che si trovano in pianura, o anche nella foresta di bambù. Tuttavia, per entrare nei cespugli o nelle capanne, il panda deve superare alcuni ostacoli. Se ci riesce, il panda diventa più energetico e riceve un bonus speciale.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA

- A. Il gioco comprende 4 sfondi diversi.
- a. La pianura verde b. Le capanne c. La foresta di bambù d. Le trappole
- B. Quando il panda si muove in pianura, si sente uno sfondo musicale. Man mano che il panda avanza, la sua energia diminuisce, benché il punteggio aumenti. Il panda muore quando la sua energia arriva a 0. Il giocatore dispone di tre panda, ed il gioco finisce dopo la morte del terzo.
- In questa fase di gioco non si utilizza il pulsante speciale.
- C. Entrando in una capanna, il panda in un tunnel sotterraneo (lo sfondo scnessivo appare, dopo uno scorrimento verticale, con la visione del panda che cade ed un rumore di vento). Dopo la caduta, il panda deve difendersi dagli attacchi degli orsi selvatici. Cercherà dunque di arrampicarsi sugli scalini. Arrivato in cima, esso mangia il bambù che vi si trova e questa fase di gioco finisce. Sullo schermo riappare la pianura verde, si risente la musica, il panda aumenta le sue energie di $\frac{1}{3}$ e si riceve un bonus speciale di 60 punti.
1. In questa fase di gioco il panda può muoversi solo verso la destra o la sinistra e saltare premendo il pulsante speciale.
 2. L'energia diminuendo, il punteggio aumenta, ed il panda muore se la sua energia finisce. In tal caso, riappare il primo sfondo, ossia la pianura verde.
 3. Il panda muore anche quando viene morso da un orso selvatico, e anche in questo caso riappare la pianura verde, ed il gioco ricomincia con un altro panda.

Quando il panda salta sugli scalini, deve fare attenzione a non urtare i muri delle scale, e deve dunque trovarsi in buona posizione per saltare. Infatti, se tocca un muro con una parte qualsiasi del suo corpo, il panda cade giù per le scale dovendone ricominciare l'ascesa, correndo il rischio di ritrovarsi senza energia e di morire.

Una musichetta indica che il panda salta gli scalini.

Il lato chiave per superare questa fase è quello superiore destro. Gli orsi escono dalla destra e si spostano unicamente da destra a sinistra, più rapidi che nella fase iniziale. Il panda esce sia da destra sia da sinistra. Un pericolo supplementare è costituito dal passaggio da sinistra, sopra le scale, a destra, poiché si corre il rischio di ricadere giù.

Quando il panda si muove nella pianura verde, fra i cespugli, può sia penetrare nella foresta di bambù, il che lo fortifica, sia cadere in una trappola sia attraversare lo sfondo senza che niente gli succeda.

Il lato chiave per superare questa fase è quello superiore destro. Gli orsi escono dalla destra e si spostano unicamente da destra a sinistra, più rapidi che nella fase iniziale. Il panda esce sia da destra sia da sinistra. Un pericolo supplementare è costituito dal passaggio da sinistra, sopra le scale, a destra, poiché si corre il rischio di ricadere giù.

Quando il panda si muove nella pianura verde, fra i cespugli, può sia penetrare nella foresta di bambù, il che lo fortifica, sia cadere in una trappola sia attraversare lo sfondo senza che niente gli succeda.

- A. Quando ha la fortuna di penetrare nella foresta di bambù, la sua energia aumenta, ma il punteggio non varia. Dopo questa fase, se non ci sono stati problemi, il panda ritrova il primo scenario, facendo attenzione a non farsi attaccare dagli orsi selvatici.
- B. Si può fare uscire il panda caduto in una trappola facendogli saltare gli scalini e facendo attenzione, nello stesso tempo, ad evitare gli attacchi degli orsi e dei cani.
 - 1. Se viene morso da un orso, il panda muore e il gioco ricomincia al primo scenario.
 - 2. Se viene morso da un cane, il panda ricade in fondo alla trappola ma non muore.
 - 3. Se il panda riesce ad uscire dalla trappola, la sua energia ed il punteggio aumentano ed il gioco ritorna al primo scenario.

ENERGIA/PUNTEGGIO

Ogni panda dispone, all'inizio, di 48 unità energetiche

- A. Ogni volta che si utilizza 1 unità energetica si ottengono 2 punti.
- B. Quando il panda esce da una capanna si ottengono 60 punti e 15 unità energetiche.
- C. Quando il panda riesce ad uscire da una trappola si ottengono 100 punti e 10 unità energetiche.
- D. All'uscita dalla foresta di bambù si ottengono 48 unità energetiche.

JUEGO PANDA

LA FUNCIÓN PRINCIPAL DE ESTE JUEGO:

Panda tiene hambre, necesita entonces encontrar un tipo especial de bambú para alimentarse. Hay arbustos altos y chozas en la planicie, pero para entrar a la choza o ir entre los arbustos, Panda podría enfrentarse con algunos problemas, pero si puede vencer estos problemas conseguirá su energía más una prima especial.

EN DETALLE

- A. Hay 4 imágenes diferentes en este juego.
 - 1. La planicie verde 2. Choza 3. Bosque de bambú 4. Trampas
- B. Hay música de fondo. Cuando Panda se desplaza por la planicie también hay música, pero la energía baja, el puntaje aumenta; pero, cuando la energía de Panda baja a 0, Panda se morirá, 3 veces consecutivas, y el juego termina.
No se utiliza el Pulsador en esta imagen.
- C. Cuando Panda entra a la choza se caerá a un túnel subterráneo en la choza. (La siguiente imagen aparece, con Panda cayéndose y con sonido de viento). Jabalices atacarán a Panda, quien tendrá que defenderse de los ataques. Entonces empezará a subir a saltos los escalones. Cuando llega a la cima, come el bambú logrando pasar esta parte. En la pantalla aparece de nuevo la planicie verde, con música, y con una prima especial de 60 puntos y con un 1/3 más de energía.
 - 1. En esta imagen Panda sólo puede desplazarse de izquierda a derecha y puede saltar. Oprima el Pulsador.
 - 2. La energía baja, el puntaje sube. Una vez que está sin energía Panda se muere y aparece de nuevo la primera imagen de la planicie verde.
 - 3. Si Panda es mordido por el jabalí se morirá, entonces aparece de nuevo la primera imagen.

Una vez que Panda deja atrás la escalera, ya no puede saltar y tiene que abandonar la escalera durante todo el camino. Para subir a saltos la escalera de nuevo, cuando salta, lo debe hacer en la posición apropiada; de otra manera, cuando cualquier parte de su cuerpo toque la pared de la escalera, se caerá al fondo y tendrá que empezar de nuevo. Estas demoras le podrían hacer perder cada vez energía y lo podrían hacer morir antes del límite de tiempo.

Al subir a saltos la escalera hay música.

El jabalí viene siempre de la derecha y se mueve de derecha a izquierda, nunca al revés.

Panda viene tanto de la derecha como de la izquierda. Se desplaza en los escalones desde abajo hacia arriba. Tiene que subir rápido entonces, dando saltos, sino el jabalí lo comerá.

- A. Cuando tiene la suerte de entrar al bosque de bambú, aumentará su energía pero su puntaje no se modifica. Una vez que pasa esta imagen sin problemas, aparece de nuevo la primera imagen, en la cual sólo tendrá que evitar los ataques de los jabalíes.
- B. Cuando cae en la trampa, tendrá que subir saltando la escalera hasta la cima para salir de la trampa, al mismo tiempo, tendrá que evitar los ataques de los jabalíes y de los perros.
 - 1. Una vez que es mordido por el jabalí Panda se muere y empieza de nuevo la primera imagen.
 - 2. Cuando Panda sea mordido por el perro se caerá al fondo, pero no estará muerto.
 - 3. Al llegar arriba aumentará su energía y puntaje, y vuelve a aparecer la primera imagen.

ENERGÍA/ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Cada Panda empieza con 48 unidades de energía.

- A. Se ganan 2 puntos cada vez que se usa 1 unidad de energía.
- B. Se ganan 60 puntos y 15 unidades de energía cuando Panda sale de la choza.
- C. Se ganan 100 puntos y 10 unidades de energía cuando sale de las trampas.
- D. Se gana 48 unidades de energía cuando sale del bosque de bambú.

PANDA SPEL

SPELOPZET:

Panda heeft honger, en hij moet dus op zoek gaan naar een speciaal soort bamboe die hij lekker vindt. Op de vlakke staan hoog struikgewas en hutten en Panda heeft het soms nogal moeilijk om in die hutten en dat struikgewas binnen te geraken. Slaagt hij er echter in die moeilijkheden te overwinnen, dan krijgt Panda meer energie en een toemaatje.

GEDETAILEERD SPELVERLOOP:

- A. Dit spel omvat vier verschillende tafereelen:
- de groene vlakke
 - de hutten
 - het bamboewoud
 - de vallen
- B. Er klinkt een achtergrondmuziekje terwijl Panda over de vlakke loopt. Het melodietje blijft aanhouden, maar terwijl de score oploopt, vermindert de energie. Is de energie van Panda tot 0 gedaald, dan sterft hij. Is Panda 3 keer alle energie kwijtgeraakt dan is het spel gedaan.
De drukknop moet tijdens dit tafereel niet gebruikt worden.
- C. Loopt Panda de hut binnen dan valt hij in een daar aangebrachte ondergrondse tunnel. Dan verschijnt het volgende tafereel, waarin men Panda ziet vallen en het geluid van de wind hoort. In de tunnel zitten wilde beren die Panda aanvallen, zodat hij zich tegen hen moet verdedigen. Hij begint dus de trap op te lopen. geraakt hij boven dan kan hij de bamboe opeten die zich daar bevindt. Dit tafereeltje heeft hij dan achter de rug. De groene vlakke komt weer in beeld, er klinkt muziek, een bonus van 60 punten wordt toegekend en Panda's energie is met 1/3 toegenomen.
- In dit tafereel kan Panda alleen naar links en rechts gaan en, bij het drukken op de drukknop, naar boven springen.
 - De energie daalt, de score loopt op, maar Panda sterft wanneer hij geen energie meer heeft. Het eerste tafereel met de groene vlakke komt weer in beeld.
 - Wordt Panda door een wilde beer gebeten dan sterft hij en verschijnt het eerste tafereel weer op het scherm.

Staat Panda achter de trap, dan kan hij niet naar boven lopen. Hij moet dus zorgen dat hij recht voor de trap in een goede uitgangspositie staat, anders zal hij met een of ander lichaamsdeel de muren raken en helemaal naar beneden vallen. Panda moet dan opnieuw beginnen naar boven te lopen, maar hij kan hierdoor zoveel tijd

verliezen dat zijn energie uitgeput raakt en hij sterft nog voor zijn tijd om is.

Terwijl Panda de trap oploopt, weerklinkt er een melodietje.

Bij dit tafereel komt het er vooral op aan rechtsboven aan te komen, gezien de wilde beren, die snel en gevaarlijk zijn, alleen van rechts komen en zich naar links bewegen, nooit omgekeerd. Probeert Panda nu van links naar de rechterbovenhoek de trappen op te lopen, dan kan hij natuurlijk wel naar beneden vallen en helemaal opnieuw moeten beginnen.

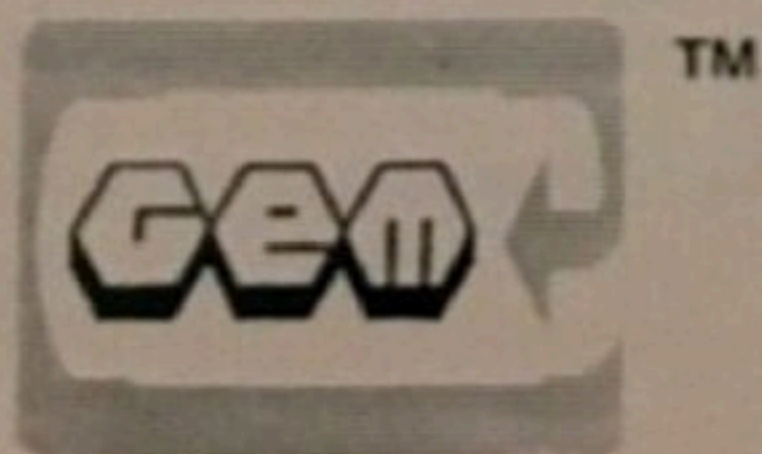
Wanneer Panda door het struikgewas op de vlakte loopt, dan heeft hij misschien het eluk in het bamboewoud terecht te komen, of het ongeluk op de bodem van een val te belanden. Of er gebeurt helemaal niets: Panda loopt dan alleen maar over de vlakte.

- A. Heeft Panda het geluk in een bamboewoud terecht te komen, dan stijgt zijn energie, maar blijft zijn score onveranderd. Werd dit tafereel zonder problemen doorlopen, dan verschijnt het eerste tafereel weer op het scherm, en moet Panda alleen proberen de aanvallende beren te ontwijken.
- B. Belandt Panda in een val, dan moet hij de trappen oplopen om uit de val te geraken, en terzelfdertijd de aanvallende beren en honden ontwijken.
 - 1. Wordt Panda door een beer gebeten, dan sterft hij en komt het eerste tafereel weer in beeld.
 - 2. Wordt Panda door een hond gebeten, dan valt hij helemaal naar beneden. Hij sterft dan echter niet.
 - 3. Bereikt Panda de bovenste trede van de trap dan stijgen zijn energie en score en verschijnt het eerste tafereel terug op het scherm.

ENERGIE/SCORE

Elke Panda heeft bij het spelbegin 48 energie-eenheden.

- A. Je krijg 2 punten telkens wanneer 1 energie-eenheid is opgebruikt.
- B. Je krijgt 60 punten en 15 energie-eenheden wanneer Panda de hut verlaat.
- C. Je krijgt 100 punten en 10 energie-eenheden wanneer Panda uit een val klautert.
- D. Je krijgt 48 energie-eenheden wanneer Panda uit het bamboewoud komt.



DISTRIBUTED BY:
267 BLD, LEOPOLD II
1080 BRUSSELS, BELGIUM

MADE BY: TAIWAN GEM INT'L CORP P.O. BOX 3832, TLX 12430