

TARZAN™ is a trademark owned by EDGAR RICE BURROUGHS, INC. and used by permission. © 1984 by EDGAR RICE BURROUGHS, INC. and COLECO INDUSTRIES INC. All Rights Reserved.

ColecoVision®, ADAM™, and Super Action™ are trademarks of Coleco Industries, Inc. © 1983 by Coleco Industries, Inc. All Rights Reserved.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY IN THE UNITED KINGDOM BY
CBS ELECTRONICS, WOODLEY, BERKS.

IMPORTANT

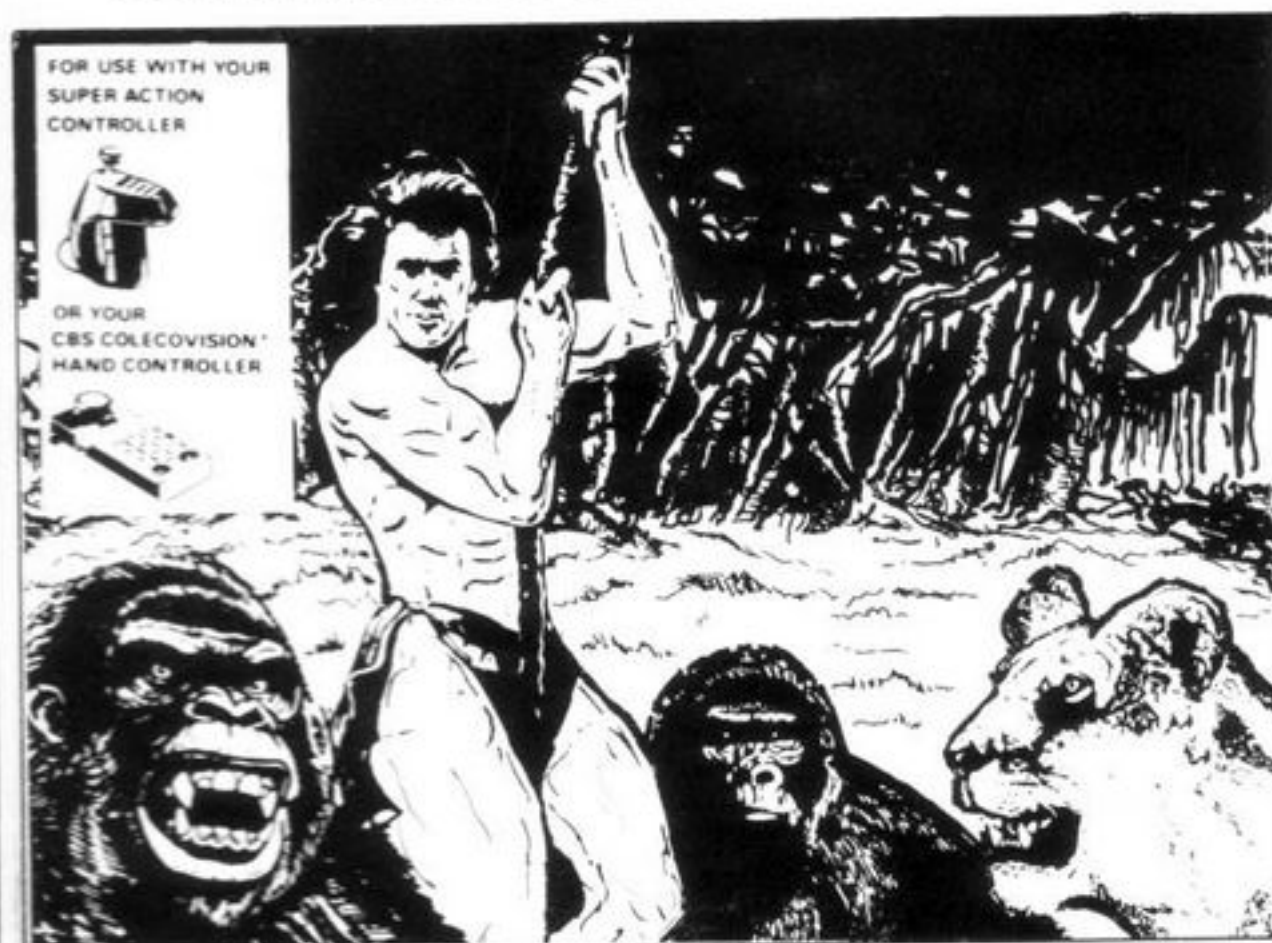
Please ensure that you complete and post the cartridge warranty registration form. Failure to do so may result in delays in repair or replacement of any cartridge which becomes defective.

CBS
ELECTRONICS

CBS Electronics Headley Road East Woodley Berks

TARZAN

CARTRIDGE INSTRUCTIONS



CBS Electronics Video Game Cartridge for use with
CBS ColecoVision™ or the ADAM™ Family Computer System

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions
Mode d'emploi en Français

Page 3
Page 17

CBS is a trademark of CBS Inc.
ColecoVision®, ADAM™ & Super Action™
are trademarks of Coleco Industries, Inc.
© 1983 CBS Inc. BUMP 'N' JUMP™
© 1982 Data East USA, Inc.
Printed in Holland

GAME DESCRIPTION

YOUR ADVENTURE BEGINS

Journey to the heart of darkest Africa on a thrilling adventure with Tarzan™, Lord of the Jungle. Cruel hunters and the Beastmen of Opar have abducted Tarzan's™ tribe of Great Apes and imprisoned them in cages throughout the jungle. It's up to you to save the apes from being shipped out of their jungle home to zoos.

First, rescue Tarzan's™ faithful monkey companion, Nkima, from the hunters' camp. Once freed, Nkima accompanies you on your mission and alerts you to hidden snakes and treacherous pit traps with his shrill cry!

Take heed, Tarzan™, you have sworn enemies lurking in the vine-festooned jungle. Bolgani, the gigantic gorilla, Histah, the sinuous serpent, and Gimla, the killer crocodile will try to stop you!

The vine-shrouded Temple of the Flaming God in the lost city of Opar holds your final challenge. The last apes wait for release—but the sinister Beastmen wait too! And the fire-breathing Flaming Idol of Opar hurls fireballs at those who dare desecrate the temple!

- For one player, ages 8 and up • Instant pause feature • Select from four skill levels

GETTING READY TO PLAY

ALWAYS MAKE SURE THE CBS COLECOVISION® OR ADAM™ IS TURNED OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE

One-Player Game

Use the **Port 1** controller.

Choose Your Challenge

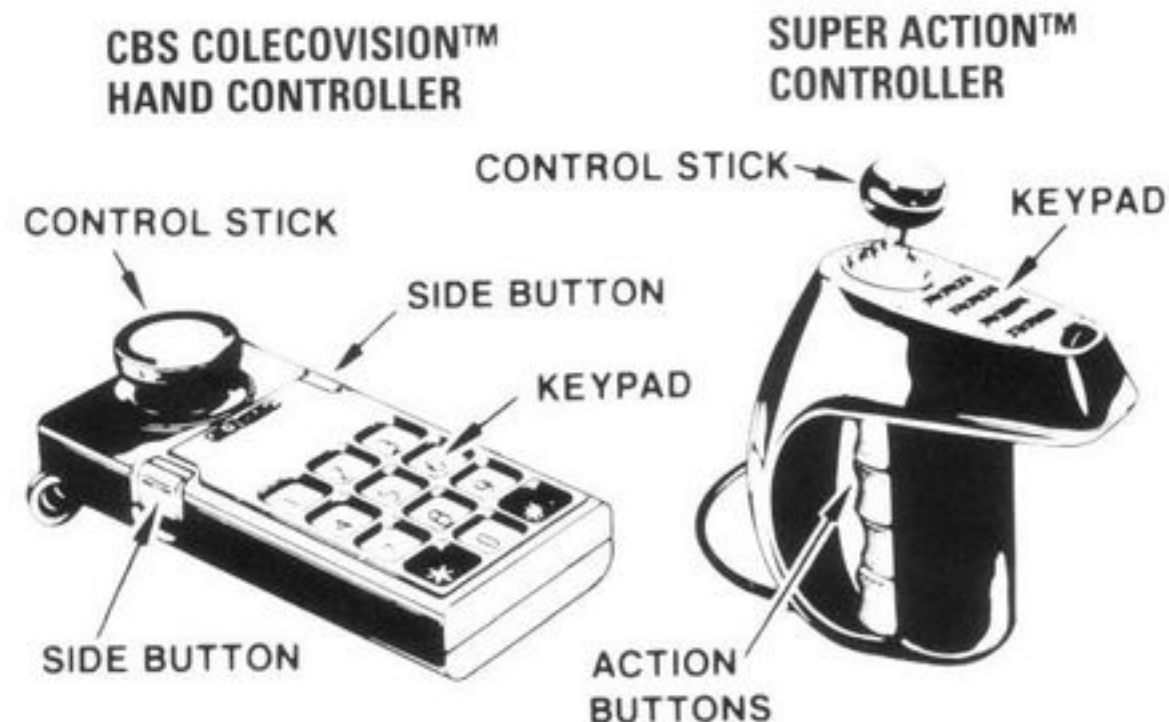
Insert the cartridge; then turn your game system on. Press the Reset Switch. The Title screen appears on your TV. Wait for the Skill Level screen to appear, then choose your skill level.

- Skill 1** is the easiest, suitable for beginning adventurers and younger players.
- Skill 2** gives a longer road than Skill 1 to travel to reach the captured apes. Faster and more dangerous enemies lurk in the peaceful beauty of the jungle.
- Skill 3** is a perilous adventure that offers arcade-level challenges.
- Skill 4** gives you the longest road to where the apes are imprisoned, and your enemies pursue you with the ruthlessness of a man-eating leopard.

Choose your skill level by pressing the corresponding number on the hand controller keypad.

You're now ready to start your jungle adventure.

USING YOUR CONTROLS



- 1. Keypad:** Press Keypad Button* after a game to replay the same skill level; press # after a game to return to the Option screen. Press * during play to pause; press* again to resume play. Press # during play to stop the drum music; press # again to restore the music.

During play, press **any** number on the keypad to make Tarzan™ bellow the awesome "ape-roar". This magnificent cry declares Tarzan's™ supremacy as the undisputed King of the Jungle.

2. Control Stick

Tarzan™ Running and Swimming:

Move the Control Stick left or right to make Tarzan™ run in the selected direction when he is on tree limbs, cage tops, or temple platforms.

When Tarzan™ is running on the jungle floor or swimming, he can move left or right or diagonally in four directions: forward or backward right or forward or backward left depending on which direction the Control Stick is moved.

Tarzan™ Climbing:

Move the Control Stick up (away from you), down (toward you), left-up, left-down, right-up or right-down to make Tarzan™ climb in the selected direction. Move the Control Stick left or right to make Tarzan™ climb diagonally in the direction he last moved. Tarzan™ can climb on the thick vines at the Temple of the Flaming God, the centrepole in the hunters' ape cages and the chains on ape cages. He must always be directly in front of any object he wants to climb.

3. Side Buttons or Action Buttons

Leaping:

When Tarzan™ is running, press the Right Side Button or Orange Action Button on the Super Action™ Controller to make him leap in the direction he is facing. When Tarzan™ is swimming, press the Right Side Button or Orange Action Button on the Super Action™ Controller to make him leap into or out of the water. (Tarzan™ can leap into or out of the water only when he is next to the water's edge.) Tarzan™ can leap from the jungle floor or water onto a climbing surface.

When Tarzan™ is climbing, press the Right Side Button or the Orange Action Button and move the Control Stick left or right **at the same time** to make him leap in the selected direction.

Swinging:

Tarzan™ can swing on hanging vines (not stationary vines wrapped around trees) and the chains on the captured apes' cages. When Tarzan™ leaps and grabs a hanging vine, the vine starts swinging in an arc in the direction he was moving. Tarzan™ can leap in the direction he is facing from the vine. Time the leap carefully!

Punching:

Press the Left Side Button or Yellow Action Button on the Super Action™ Controller to make Tarzan™ punch in the direction he is facing. If Tarzan™ is climbing, he punches upward.

NOTE: On the Super Action™ Controller, the Blue and Purple Action Buttons and the Speed Roller are not used.

HERE'S HOW TO PLAY

Enter, stage left

Tarzan™ enters all scenes in the adventure from the left side; he must always exit at the right side of the scene. In scenes in which Tarzan™ must free captured apes, he cannot exit a scene until all apes in the scene have been rescued. After Tarzan™ has freed the apes in a scene, he must exit by **running** right into the jungle.

Tarzan™, the invincible

Of course, there is one and only one Tarzan™. He is never eliminated from the adventure. The adventure ends only when Tarzan's™ vitality is temporarily depleted. An attack by an enemy or falling onto the jungle floor or into the water will stun Tarzan™. When Tarzan™ is stunned, he is unable to move or attack for a short time.

A **red** Vitality bar appears in the top-centre of each scene. When Tarzan™ is stunned or loses Nkima, the red Vitality bar gets smaller. Every time Tarzan™ frees an ape or stuns an enemy, you earn points. For every 1000 points you earn, the Vitality bar gets longer. When Tarzan™ ends a round by freeing all the apes and vanquishing the Idol of the Flaming God, you earn a bonus of 1000 points for each segment remaining in the Vitality bar. When the Vitality bar disappears, the game is over.

Tarzan's™ mission

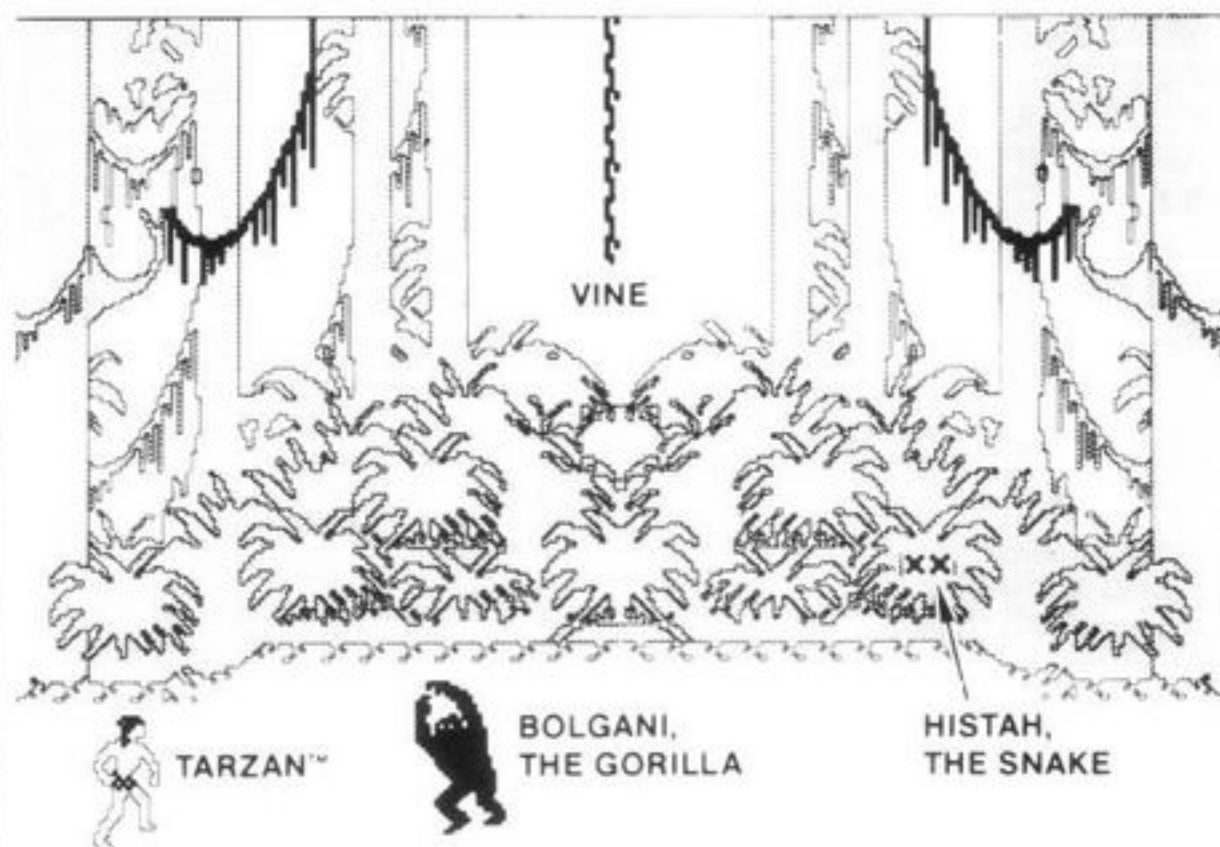
Tarzan™ must free all the captured apes before the hunters ship them out of the jungle to zoos. You earn 2000 points for each ape Tarzan™ frees. The score appears in the upper lefthand corner of the screen.

Tarzan's™ adversaries

As Tarzan™ races through the jungle in search of the apes, he is menaced by dangerous foes! Tarzan™ stuns some enemies by punching them and others by leaping or falling onto them. You earn 500 points when Tarzan™ stuns a Beastman and 750 points when Tarzan™ punches and stuns Bolgani. You earn 1000 points when Tarzan™ leaps or falls onto Histah and 1500 points when he leaps or falls onto Gimla.

000000 SCORE

VITALITY BAR



Bolgani, the gorilla

Crafty Bolgani hides in the treetops until Tarzan™ enters the scene. Then the gigantic gorilla drops down through the trees toward the jungle floor! He bellows a thunderous roar and immediately attacks Tarzan™! If Tarzan™ punches Bolgani, it enrages the brute and makes him even more aggressive. Bolgani can attack on the jungle floor or in the trees; he never enters the water. If Tarzan™ punches Bolgani into the water, the gorilla is eliminated.

Histah, the snake

Histah, the villainous viper, is concealed in the dense undergrowth. All that can be seen are his evil, yellow eyes. When Tarzan™ draws near, Histah darts from the undergrowth and strikes at Tarzan™ with bared fangs! Histah can slither across the ground and climb; he cannot enter the water. Tarzan™ can eliminate Histah only by leaping or falling on him.

Gimla, the crocodile

Gimla, is Tarzan's™ enemy in the water. Once in the water, Tarzan™ must outswim the ravenous reptile! Gimla draws a bead on Tarzan™ and cruises directly toward him. When Gimla is ready to attack, he opens his jaws wide. Tarzan™ can stun Gimla by leaping or falling onto him from above. If Tarzan™ is stunned in the water and Gimla swims over him, the Jungle Lord may pull Gimla down from below as he reappears. When eliminated, Gimla disappears beneath the surface of the water with a splash!

Pits of doom

The hunters have dug pits throughout the jungle to trap Tarzan™. As Tarzan™ races through the jungle, pit traps may appear in the jungle floor. If Tarzan™ stumbles into a pit, he is stunned. Tarzan™ leaps out of the pit when he is no longer stunned. Move the Control Stick to choose which direction he will leap as he leaves the trap.

In the enemy camp

Tarzan's™ faithful companion, Nkima the monkey, is imprisoned in a cage atop the centrepole in the hunters' camp. Tarzan™ must climb the centrepole and rescue Nkima.

Traps of terror

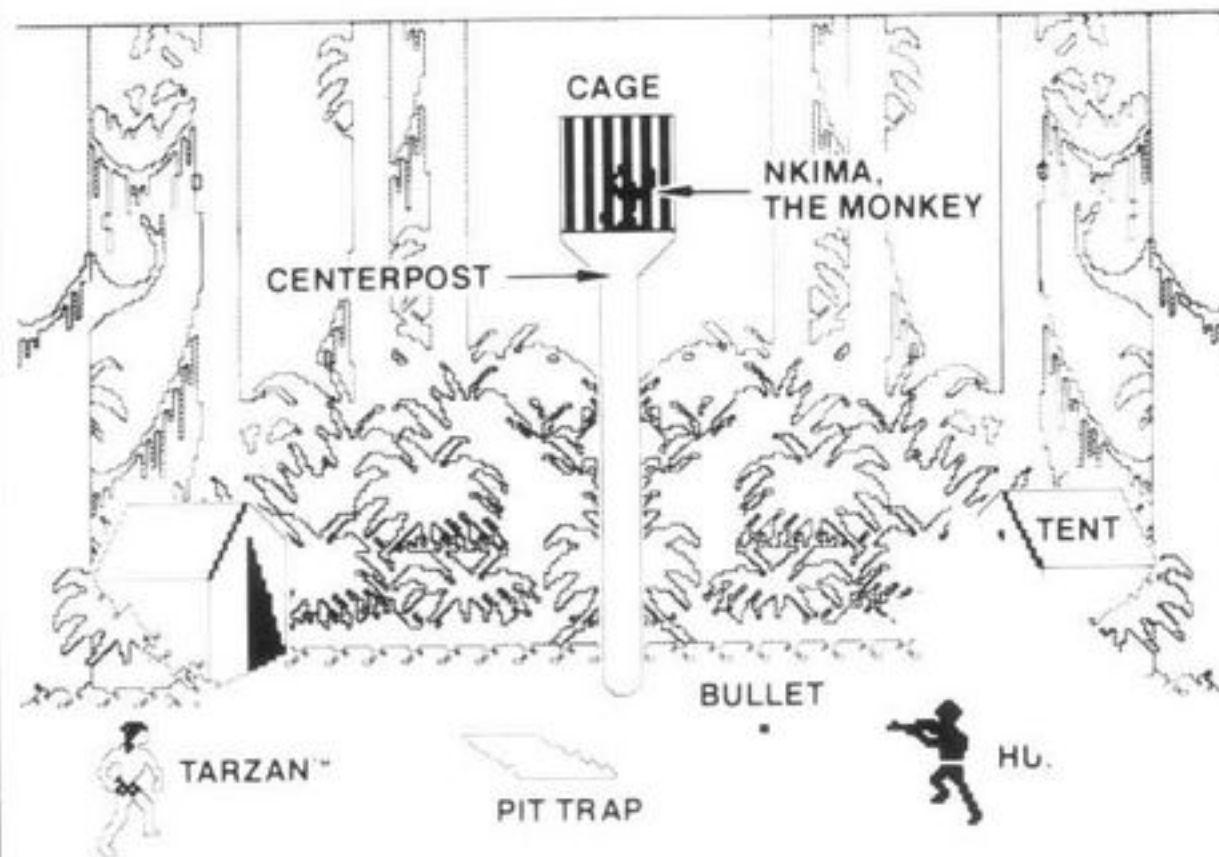
The hunters have boobytrapped the camp with pit traps. If Tarzan™ punches a hunter into a pit trap, the hunter is eliminated, but another soon appears from one of the tents.

Blazing elephant guns

The hunters are armed with elephant guns. If Tarzan™ is grazed by a bullet while on the jungle floor, he drops to his knees, stunned. If Tarzan™ is struck by a bullet while climbing, he falls to the jungle floor.

000850 SCORE

VITALITY BAR



To the rescue!

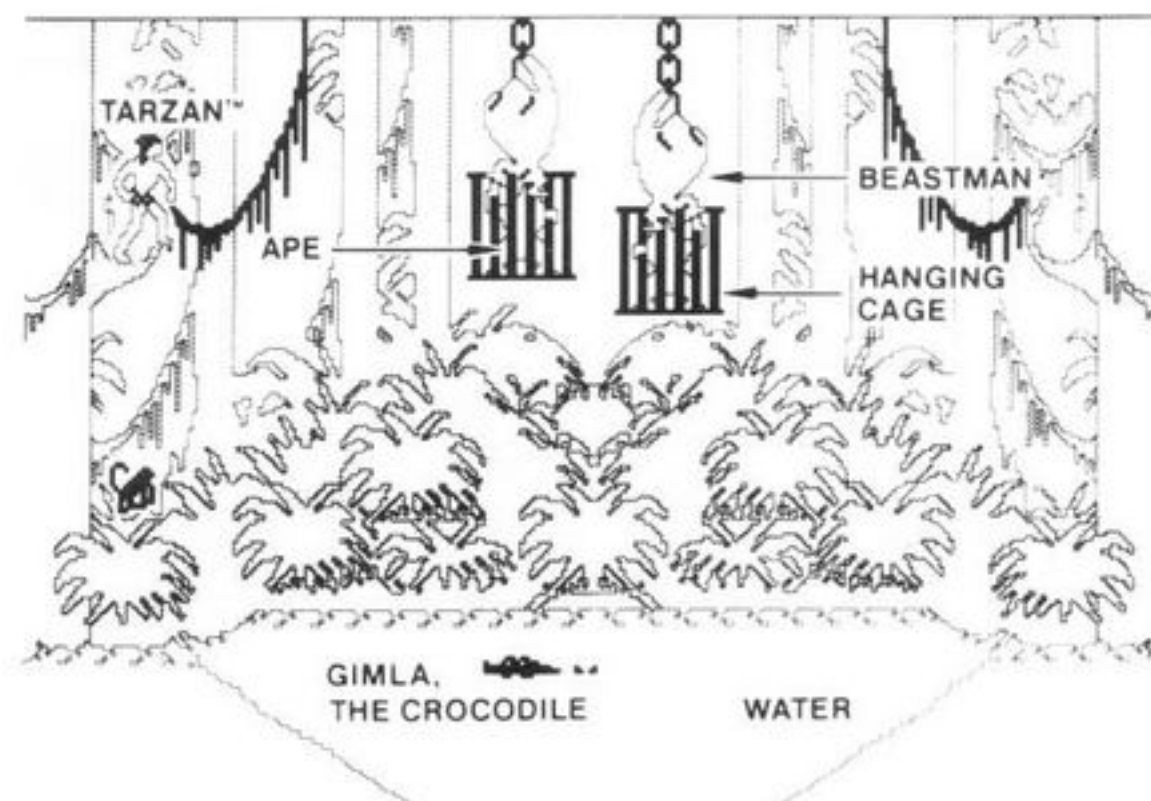
Move Tarzan™ in front of the centrepost and press the Control Stick up to climb the post. Go all the way up to the cage platform. When Tarzan™ reaches the platform, press the Left Side Button or Yellow Action Button to punch the bars and open the cage. Time the climb carefully—the hunter is firing a fierce barrage!

Nkima's downfall

Once freed, Nkima accompanies Tarzan™ and warns him of hidden snakes and pit traps with a piercing cry! However, even Nkima's love for Tarzan™ cannot match his love for bananas. If Tarzan™ passes too close to a golden bunch of bananas, Nkima spots them and deserts Tarzan™, spending the rest of the round munching bananas. Tarzan™ loses vitality if he loses Nkima.

002000 SCORE

VITALITY BAR



Deadly peril

The Beastmen have imprisoned apes in cages that are suspended over crocodile-infested waters. To rescue the apes: Climb the tree at either side of the scene. Press the Right Side Button or Orange Action Button to leap from the tree to the vine and swing onto a cage. The vine swings in an arc

in the direction Tarzan™ was moving. Tarzan™ must leap from the vine at the right point in the swing to reach the cage. If Tarzan™ doesn't time the leap carefully, he may fall and be stunned.

Encounter with the Beastmen

Each hanging cage is guarded by a Beastman. The Beastman fights fiercely to stop Tarzan™ from freeing the ape. If a Beastman's punch connects, Tarzan™ may fall into the water below. And remember, Gimla is cruising hungrily below! If Tarzan™ punches a Beastman, he knocks the foe off the cage and can continue the rescue. (Tarzan™ does not have to defeat the Beastmen to rescue the caged apes!)

Freeing the captives

Tarzan™ punches the top of the cage bars to free the captive. The ape then scrambles up the chain and melts into the jungle treetops.

At the Temple of the Flaming God

The last apes are held in the Temple of the Flaming God in the mysterious city of Opar—the home of the Beastmen. They guard the temple zealously. The hideous Idol of the Flaming God looms at the top of the temple. Tarzan™ must climb the temple, level by level, using the vines. Watch out for the cracks in the flooring of the temple levels. If Tarzan™ steps into one of these treacherous cracks, he slips and falls.

After Tarzan™ frees the first ape, the idol awakens, hurling fireballs at the violator of this unholy place.

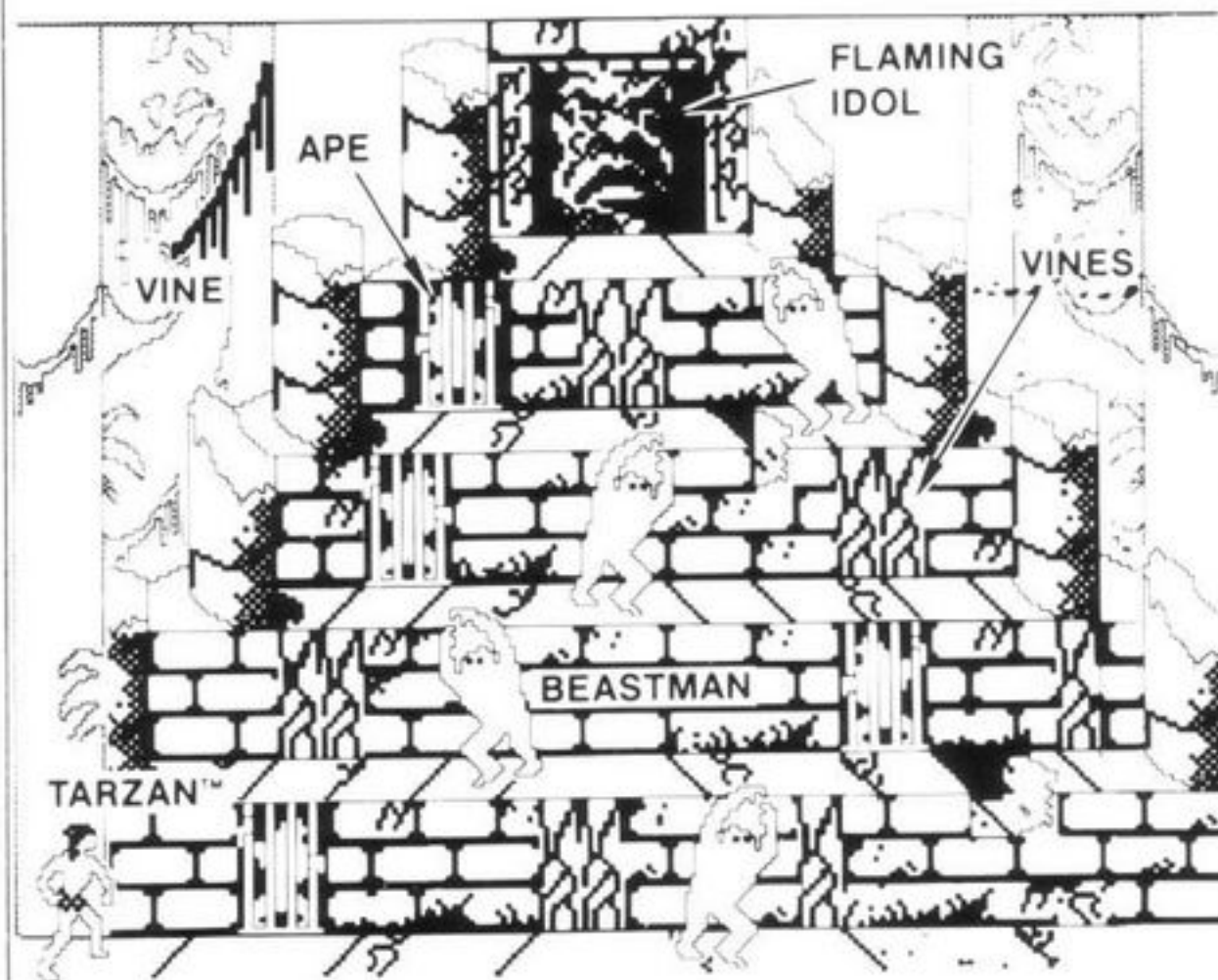
When all the apes have been freed, a searing tongue of flame lashes from the Flaming Idol's mouth. If Tarzan™ is struck by the tongue of flame, he falls back one temple level, stunned.

Defeating the idol

Once Tarzan™ has freed all the apes, he engages the fiendish idol in an epic contest between good and evil. He must carefully scale the temple's platforms—timing the climb so he won't be caught by the fireballs. To storm the idol's fifth level niche and confront its evil, Tarzan™ must climb to the top of the temple between blazing blasts of the idol's

003850 SCORE

VITALITY BAR



Tongue of Flame! Once at the top, press **any** Keypad Button to unleash Tarzan's™ powerful ape-roar. Only Tarzan's™ ape-roar can vanquish the idol! Then Tarzan™ begins a new round of exciting jungle adventure, more challenging than the last!

Special Pause Feature

Even the King of the Apes gets tired once in a while. If the action gets too fierce and you want to take a break, press * during play. Press * again to resume the action.

Reset

The Reset Button on the console or ADAM™ stops the game and returns you to the Title screen. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in case of game malfunction.

Starting over

Press * to replay the TARZAN™ Game Option that you've just played. Press # to go back to the Game Option Screen.

SCORING

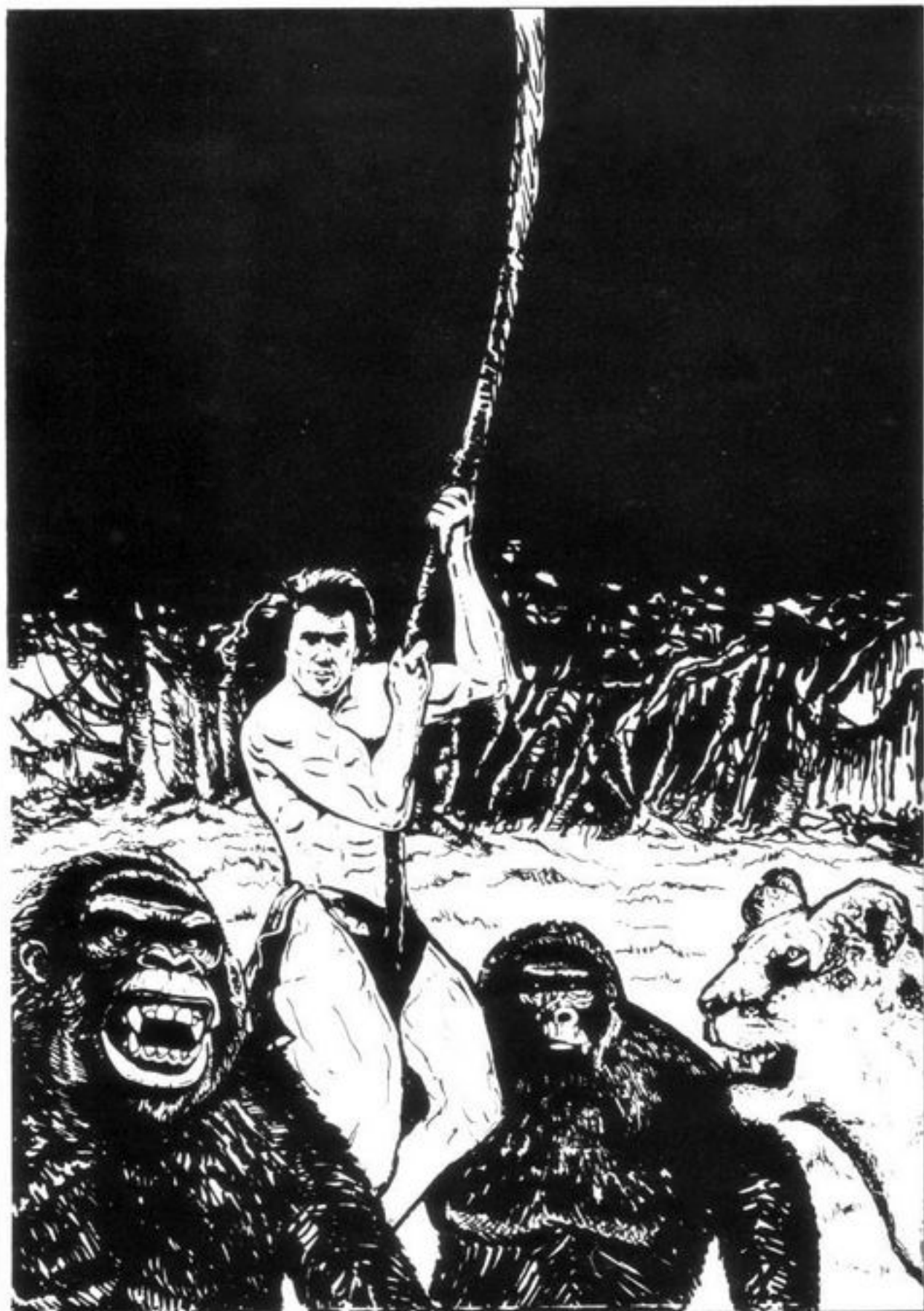
TARZAN's™ ACTIONS	POINTS SCORED
Freeing captured ape	2000 points
Stunning Beastman	500 points
Stunning Bolgani	750 points
Eliminating Histah	1000 points
Eliminating Gimla	1500 points

Bonus Points

If Tarzan™ frees all the apes and defeats the Flaming Idol at the temple, you earn a bonus of 1000 points for every segment left in the Vitality bar at the end of the round.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction guide provides the basic information you need to get started playing TARZAN™, but it is only the beginning. You will find that this cartridge is full of special features that make the game exciting every time you play. Experiment with different techniques—and enjoy the game!



LE JEU

VOTRE AVENTURE COMMENCE...

Les horribles chasseurs et les monstrueux Hommes-Fauves d'Opar ont capturé les Grands-singes de TARZAN™.

Ils les ont lâchement emprisonnés dans des cages disséminées à travers la jungle. A vous de les libérer pour leur éviter l'embarquement fatal qui les emportera tout droit vers les Zoos.

Dans un premier temps, libérez le fidèle compagnon de TARZAN™ Nkima, des griffes des chasseurs. Une fois libérée, Nkima vous accompagne dans votre mission et vous avertit par son cri strident de la présence de serpents cachés ou des pièges dissimulés sous vos pieds. Prenez garde, vos ennemis jurés vous surveillent dans la jungle.

Bolgani le puissant gorille, Histah le serpent sinueux, et Gimla le crocodile mangeur d'hommes essayeront par tous les moyens de vous arrêter! Le temple du Dieu des Flammes est votre but final, on le trouve dans la cité perdue d'Opar. Les derniers singes désespérés vous y attendent, mais attention les sinistres Hommes-Fauves aussi! Méfiez-vous de l'idole!! Elle lance des boules de feu à ceux qui osent profaner le temple!

- Pour un joueur, à partir de 8 ans
- Dispositif de pause instantanée
- Sélection du niveau de jeu

PREPAREZ-VOUS A JOUER

Assurez-vous que votre console CBS ColecoVision™ ou votre chaîne micro-informatique ADAM™ est éteinte avant d'introduire ou d'enlever une cartouche de jeu.

Jeu à 1 joueur.

Servez-vous du boîtier branché dans la prise 1.

Choisissez votre niveau de difficulté.

Introduisez la cartouche : allumez votre console ou votre ADAM™.

Appuyez sur le bouton Reset. Le titre apparaît sur l'écran.

Attendez l'apparition de l'écran des niveaux de jeu, puis choisissez votre niveau.

Niveau 1 : Le plus facile, il est conseillé aux débutants ou aux très jeunes.

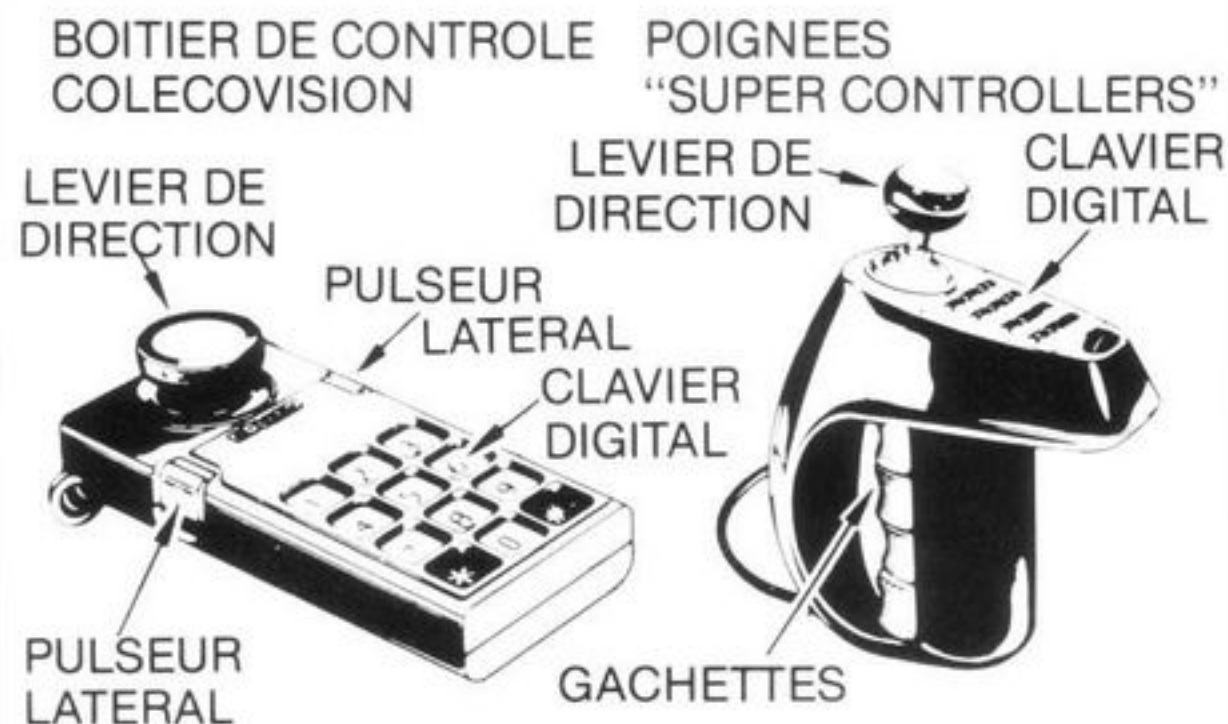
Niveau 2 : Un chemin plus long, des ennemis plus rapides et plus dangereux.

Niveau 3 : L'aventure est périlleuse. Elle offre des sensations équivalentes aux jeux d'Arcade.

Niveau 4 : La route la plus longue pour rejoindre les Singes. Vos ennemis vous poursuivent avec la férocité des léopards mangeurs d'hommes.

Choisissez votre niveau en tapant le nombre correspondant au clavier. Vous voici maintenant prêt à commencer une incroyable aventure.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



1 - Clavier : Appuyez sur * après une partie pour rejouer au même niveau de jeu, appuyez sur # après une partie pour revenir à l'écran de sélection : Appuyez sur * pendant le jeu pour obtenir une pause; appuyez de nouveau sur * pour repartir. Appuyez sur # pendant le jeu pour couper le son des tambours, appuyez de nouveau sur # pour mettre le son.

Pendant le jeu, tapez n'importe quel nombre au clavier pour entendre TARZAN™ pousser son "cri de ralliement". Ce cri puissant affirme la supériorité de TARZAN™ comme Seigneur incontesté de toute la Jungle.

2 - Levier de direction : Course et nage de TARZAN™ : Poussez le levier de direction à gauche ou à droite pour faire courir TARZAN™ dans la direction désirée quand il se trouve sur les branches d'arbres, sur le toit des cages ou sur les plate-formes du temple.

Quand TARZAN™ court dans la jungle ou nage, il peut se déplacer vers la gauche, la droite ou en diagonale : en avant ou en arrière vers la droite et en avant ou en arrière vers la gauche suivant la position du levier de direction.

Pour faire grimper TARZAN™ :

Poussez le levier de direction devant vous, vers vous, à gauche, ou à droite pour faire grimper TARZAN™ dans la direction désirée. Poussez le levier de direction à gauche ou à droite pour faire grimper TARZAN™ en diagonale dans la direction précédente. TARZAN™ peut se hisser sur les lianes épaisses du Temple du Dieu des Flammes, escalader les poteaux, grimper aux chaînes des cages pour délivrer ses amis les singes.

Il doit toujours se placer directement en face des obstacles qu'il doit escalader.

Pulseurs latéraux, saut : Quand TARZAN™ court, appuyez sur le pulseur latéral à droite ou sur le bouton d'action orange pour le faire sauter dans la direction où il est tourné. Quand TARZAN™ nage, appuyez sur le pulseur à droite pour le faire plonger ou sortir de l'eau.

(TARZAN™ peut sauter du sol de la jungle ou de l'eau, sur une surface plus haute. TARZAN™ peut traverser la jungle en sautant de lianes en lianes (pas celles enroulées autour des arbres).

Quand TARZAN™ saute et attrape une liane pendante, la liane commence à osciller dans sa direction. Attention, ne changez pas de direction à ce moment mais préparez votre saut soigneusement!

Coups : Appuyez sur le pulseur latéral gauche ou sur le bouton d'action jaune pour que TARZAN™ donne un coup de poing dans la direction qui lui fait face. Si TARZAN™ grimpe, il donne des coups vers le haut.

NOTE : Sur le Super Controller™, le bouton bleu, le bouton violet, et le bouton de vitesse sont inutiles.

COMMENT JOUER?

TARZAN™ entre toujours en scène sur le côté gauche; il doit toujours sortir par le côté droit. Dans les scènes où TARZAN™ doit libérer les singes, il ne peut sortir de la scène qu'après les avoir tous libérés.

TARZAN™, l'invincible :

Evidemment, TARZAN™ se relève toujours de ses blessures. L'aventure se termine seulement quand la vitalité de TARZAN™ est temporairement supprimée par l'attaque d'un ennemi ou la chute sur le sol de la jungle, ou dans l'eau.

Quand TARZAN™ est affaibli, il est incapable de bouger ou d'attaquer pendant une courte période.

Une échelle de vitalité rouge apparaît en haut et au centre de chaque scène. Quand TARZAN™ est affaibli ou quand il perd Nkima, l'échelle de vitalité se rétrécit. A chaque fois que TARZAN™ libère un singe ou bat un ennemi, vous gagnez des points. Pour chaque 10 000 points gagnés, l'échelle de vitalité s'allonge. Quand TARZAN™ finit un tour en ayant libéré tous les singes et vaincu l'idole du Dieu des Flammes, vous gagnez un bonus de 1000 points pour chaque fraction de vitalité restante. Le jeu est fini quand l'échelle de vitalité disparaît.

Mission de TARZAN™ :

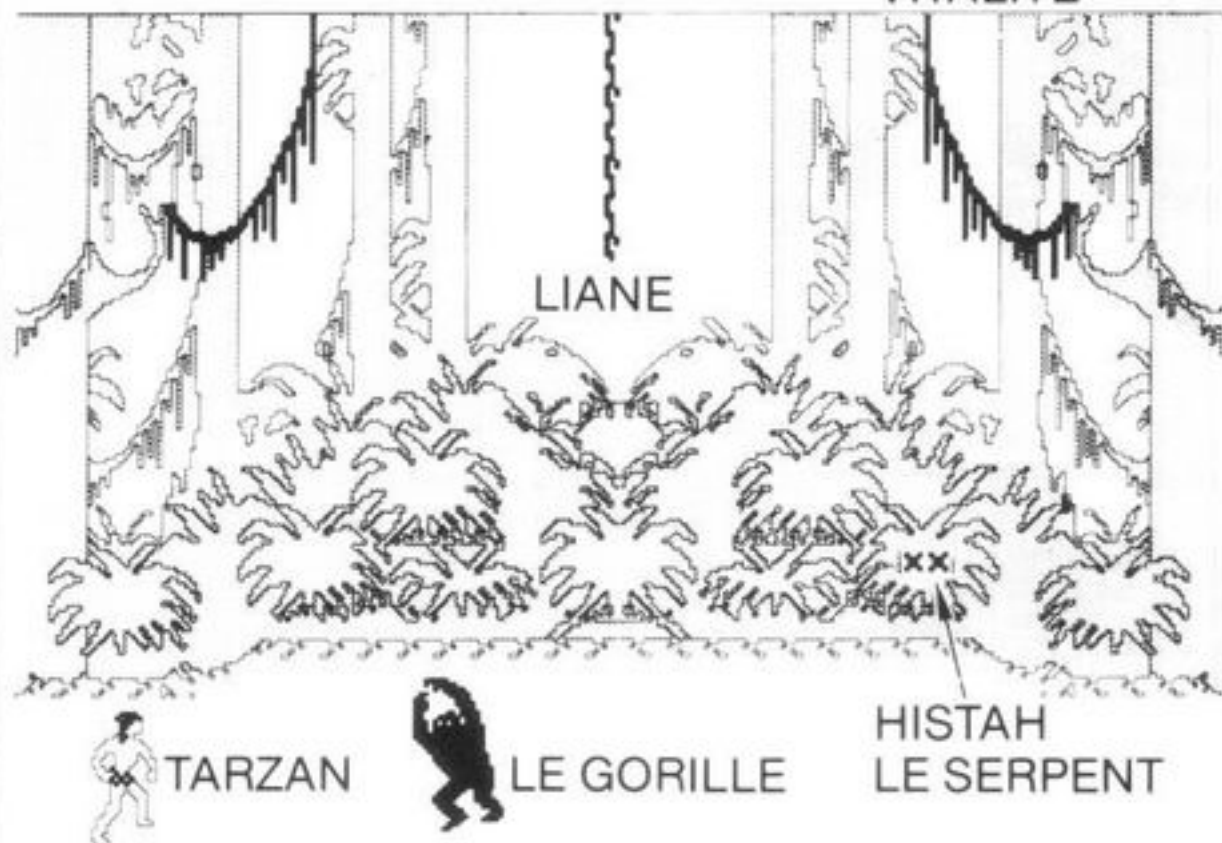
TARZAN™ doit libérer tous les singes capturés avant que les chasseurs ne les expédient hors de la jungle vers les zoos. Vous gagnez 2000 points pour chaque singe libéré. Le score s'affiche dans la partie haute à gauche de l'écran.

Les adversaires de TARZAN™ :

Alors que TARZAN™ court dans la jungle à la recherche des singes, il est menacé par de nombreux dangers! TARZAN™ bat certains ennemis en leur donnant des coups et d'autres en sautant ou en tombant sur eux. Vous gagnez 500 points quand TARZAN™ bat un guerrier et 750 points quand TARZAN™ attaque et bat Bolgani. Vous gagnez 1000 points quand TARZAN™ saute ou tombe sur Histah et 1500 points quand il saute ou tombe sur Gimba.

0,00000 SCORE

INDICE DE
VITALITE



Bolgani, le gorille :

Le puissant Bolgani se cache dans le haut des arbres jusqu'à ce que TARZAN™ entre en scène. Alors le gigantesque Gorille descend des arbres! Il pousse un rugissement et attaque immédiatement TARZAN™!

Si TARZAN™ frappe Bolgani, cela le rend encore plus agressif. Bolgani peut attaquer sur le sol de la jungle ou dans les arbres : il n'entre jamais dans l'eau. Si TARZAN™ frappe Bolgani et le fait tomber dans l'eau, le gorille est éliminé.

Histah, le Serpent :

Histah, la vipère sournoise est cachée dans la forêt, on la repère grâce à ses yeux jaunes et méchants qui scintillent dans les buissons. Quand TARZAN™ passe tout près, Histah sort de sa cachette et mord TARZAN™!

Histah peut ramper sur le sol et grimper; il ne peut pas entrer dans l'eau. TARZAN™ peut éliminer Histah en sautant ou en tombant dessus.

Gimba, le crocodile :

Une fois dans l'eau, TARZAN™ est à la merci du reptile. Quand Gimba est prêt à attaquer, il ouvre ses mâchoires prêt à mordre!

TARZAN™ peut battre Gimba en sautant ou en tombant dessus. Gimba est éliminé, quand il disparaît de la surface avec une gerbe d'eau.

Pièges :

Les chasseurs ont creusé des pièges à travers la jungle pour attraper TARZAN™. Si TARZAN™ tombe dans une fosse, il s'affaiblit et ne peut ressortir qu'après avoir repris des forces.

Actionnez le levier de direction pour choisir dans quel sens TARZAN™ doit sortir du piège.

Dans le camp des chasseurs le fidèle compagnon de TARZAN™, Nkima, est enfermé dans une cage juchée sur un poteau que TARZAN™ doit escalader pour le sauver. Arrivé en haut du mat, TARZAN™ doit donner un coup de poing dans la cage pour l'ouvrir.

Pièges dans le camp :

Les chasseurs ont placés des pièges dans le camp.

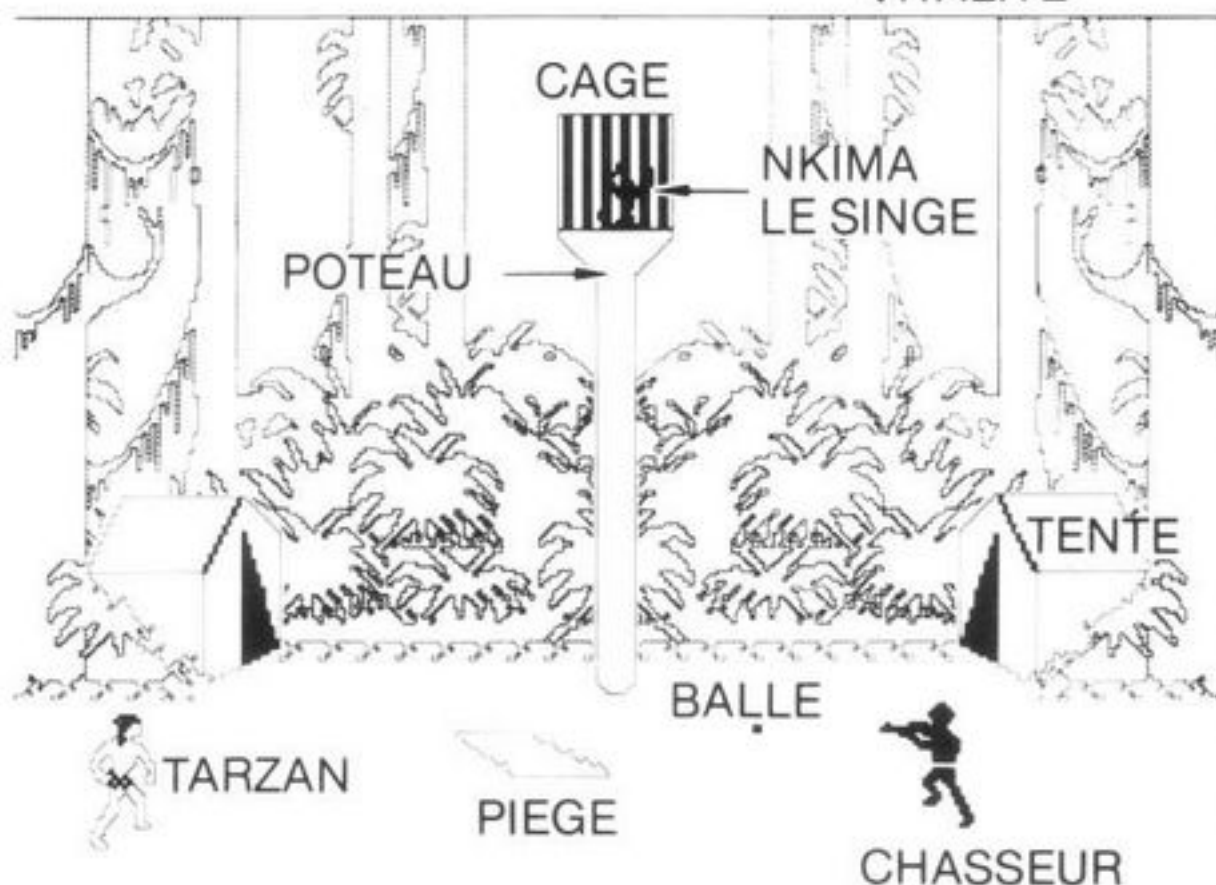
Si TARZAN™ pousse un chasseur dans un piège, ce chasseur est éliminé, il est tout de suite remplacé par un autre.

Fusils à éléphants :

Les chasseurs sont armés de fusils à éléphants. Si TARZAN™ est touché par une balle quand il est sur le sol, il tombe.

000850 SCORE

INDICE DE
VITALITE



Au secours!

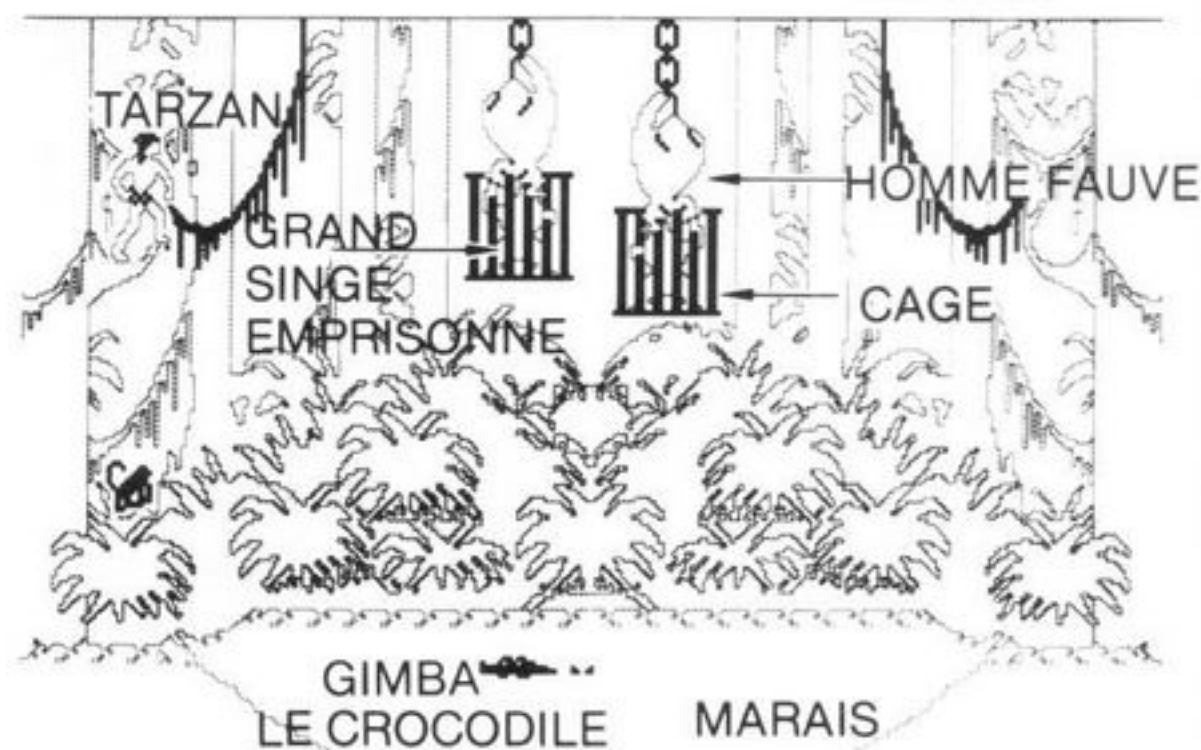
Amenez TARZAN™ en face du poteau et poussez le levier de direction pour le faire grimper jusqu'à la cage, puis appuyez sur le pulseur latéral gauche ou sur le bouton d'action jaune pour ouvrir la cage. Attention le chasseur se prépare à tirer. Faites vite!

Descente de Nkima :

Une fois libéré, Nkima accompagne TARZAN™ et le prévient de la présence des serpents et des pièges par son cri perçant! Cependant, son amitié pour TARZAN™ n'atteint pas sa passion pour les bananes. Si TARZAN™ passe trop près d'un régime de bananes Nkima abandonne TARZAN™, jusqu'à la fin de la partie. TARZAN™ perd de la vitalité s'il perd Nkima, donc attention aux bananes.

002000 SCORE

INDICE DE
VITALITE



Dangers mortels :

Les Hommes-Fauves ont enfermé les singes dans des cages suspendues au-dessus de l'eau infestée de crocodiles. Pour sauver les singes :

Grimpez sur un des arbres, appuyez sur le pulseur latéral de droite ou le bouton orange pour sauter de l'arbre sur la liane et atterrir sur la cage. La liane oscille dans la direction où TARZAN™ se déplaçait précédemment. TARZAN™ doit sauter de la liane au bon moment pour atteindre la cage. Si TARZAN™ n'exécute pas un saut parfaitement, il tombe!

Rencontre avec les Hommes-Fauves :

Chaque cage suspendue est gardée par un Homme-Fauve. TARZAN™ doit d'abord éliminer le gardien avant de libérer son singe.

TARZAN™ peut à la suite d'un coup donné par l'homme-fauve tomber à l'eau ou Gimba attend l'heure du déjeuner.

Libération des captifs :

TARZAN™ frappe sur le haut des barreaux pour libérer le captif. Le singe grimpe alors le long de la chaîne et retourne dans la jungle.

Le Temple du Dieu des Flammes :

Les derniers singes sont prisonniers dans le Temple du Dieu des Flammes dans la cité mystérieuse d'Opar. Les Hommes-Fauves gardent précieusement le temple. TARZAN™ doit escalader le temple, niveau par niveau, en se servant des lianes. Si TARZAN™ tombe dans une des fissures, il glisse et tombe. Une fois que TARZAN™ a libéré le premier singe, l'idole se réveille en lançant des boules de feu sur le profanateur. Quand tous les singes ont été relâchés, une longue langue de feu surgit de la bouche de l'idole.

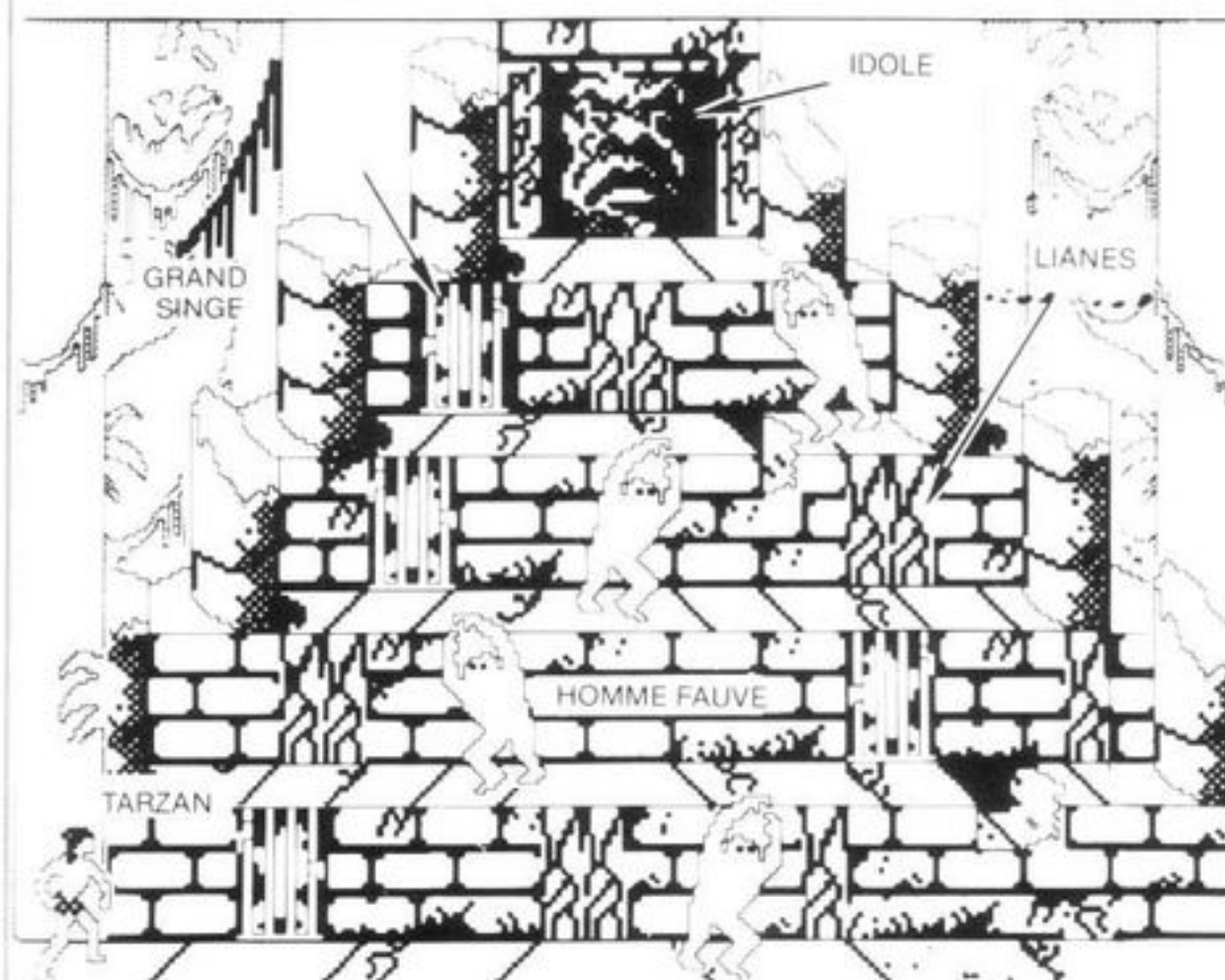
Si TARZAN™ est touché par la langue de feu, il descend d'un niveau.

Défaite de l'idole :

Une fois que TARZAN™ a libéré tous les singes, il commence la lutte finale contre la terrible idole, bataille épique entre le bien et le mal. Il doit grimper prudemment tous les niveaux du temple en faisant attention de ne pas être touché par les boules de feu. Pour atteindre le cinquième niveau, TARZAN™ doit grimper sur le toit du temple en évitant les terribles brûlures de sa langue de feu ! Une fois en haut, appuyez sur n'importe quel bouton du clavier pour libérer l'incroyable cri de ralliement de TARZAN™. Seul ce cri peut vaincre l'idole ! Une fois l'idole vaincue TARZAN™ peut recommencer une nouvelle partie, plus passionnante que la précédente !

003850 SCORE

INDICE DE
VITALITE



Dispositif spécial de pause :

Même le Seigneur de la Jungle peut être fatigué de temps en temps. Si l'action devient trop dense et que vous désirez faire une pause, appuyez sur *. Appuyez de nouveau sur * pour repartir.

Remise à zéro :

Le bouton Reset sur votre console CBS ColecoVision™ ou votre Adam™ arrête le déroulement du jeu et vous ramène à l'écran du titre. Il peut être également utilisé pour commencer une nouvelle partie à tout moment, ainsi qu'en cas de mauvais fonctionnement du jeu.

Pour recommencer :

Appuyez sur * pour rejouer à TARZAN™ au niveau de jeu que vous aviez déjà sélectionné. Appuyez sur # pour revenir à l'écran de choix du niveau de jeu.

SCORE

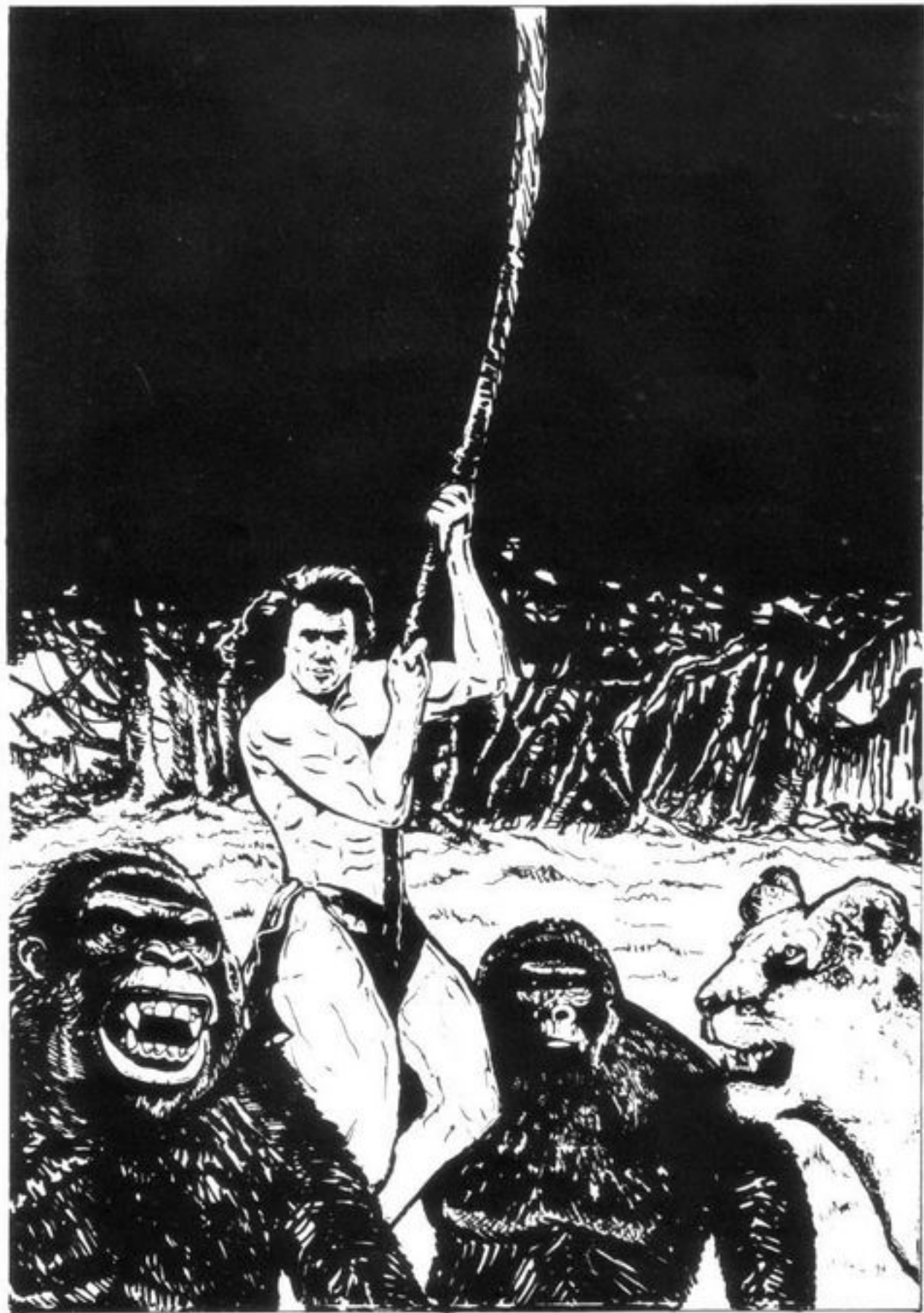
Action de TARZAN™	Points attribués
Libération d'un singe	2 000 points
Elimination d'un Homme-Fauve	500 points
Elimination de Bolgani	750 points
Elimination de Histah	1 000 points
Elimination de Gimba	1 500 points

Points de bonus

Si TARZAN™ libère tous les fauves et bat l'idole, un bonus de 1 000 points par tranche de vitalité restante vous est attribué à la fin de la partie.

DECouvrez TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à TARZAN™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!



COLECOBox Art

www.colecoboxart.com