

MR.
POSTMAN

VIDEO GAME CARTRIDGE
FOR ATARI 2600 GAME
CONSOLES

ATARI is a trademark of ATARI INC.

DER POSTMANN

Wie kommt es bloß, daß es der Postmann so eilig hat? Ist es ein Geheimnis, ein Notfall oder ganz einfach ein Liebesbrief den er bringt?

Ist es das Gute oder das Böse in dieser dunklen sturmischen Nacht, das seine Speere herabschleudert und Blitze vom Himmel herunter-befiehlt?

Ah, wie auch immer, noch ist es frei und fliegt durch die Lüfte. Wenn Sie dem Postmann helfen, vielleicht erreicht er dann das Stille Land. Einen Dschungel? Einen Tunnel? Wer kann schon erraten, ob sich Himmel oder Hölle dahinter verbergen.

I. VORBEREITUNG

- Schließen Sie ihr Videosystem an.
 - Verbinden Sie das Kontrollelement mit der Konsole. Halten Sie das Kontrollelement beim Spielen so, daß sich die rote Taste während des Spiels in der oberen linken Ecke befindet.
 - Schalten Sie ihr Gerät aus und legen Sie Ihr POSTMANN-Spiel ein.
- Ziel: Der POSTMANN muß seine Nachricht ins Zentrum der Stadt bringen.

II. SPIELABSCHNITTE

Die Reise des POSTMANNs unfaßt drei Abschnitte.

1) Der Aufbruch

- Benutzen Sie den joystick, um den POSTMANN vorwärts oder ruckwärts gehen zu lassen.
- Klettern Sie auf den Baum, wenn Sie angekommen sind.
- Seien Sie unterwegs vorsichtig, um Angriffen und Schie ereien auszuweichen.
- Lassen Sie den POSTMANN auf der Baumspitze warten. Wenn sich eine gute Gelegenheit bietet und das Seil nahe heranschwingt, drücken Sie die rote Taste und schieben Sie den Joystick nach vorne, so daß der POSTMANN sich das Seil greift.
- Wenn er an dem Seil schwingt, ergreifen Sie die nächste Gelegenheit und lassen ihn auf den Rücken des Falken springen, der unter ihm vorbeifliegt.
- Wenn der POSTMANN sicher auf dem Falken gelandet ist, kommt er in die nächste Runde.

2) Der Flug im Sturm

- Halten Sie sich von den Blitzen fern, wenn Sie durch den furchterlichen Hagelsturm fliegen.
- Drücken Sie die rote Taste, um die Killervogel zu vernichten und die Hagelkörner zu zerschmettern.

- Dieser Abschnitt enthält drei Kulissen. Helfen Sie dem Postmann alle Attacken zu überwinden.

| | |
|------------------------|----------------|
| SCENE 1: 1 Killervogel | 1 Hagelkorn |
| SCENE 2: 2 Killervogel | 8 Hagelkörner |
| SCENE 3: 3 Killervogel | 12 Hagelkörner |

3) Die Stadt der Stille

- Nachdem er nun die Stadt der Stille betreten hat, muß der POSTMANN äußerst vorsichtig sein, wenn er durch die engen Straßen geht. Nur eine einzige Berührung der Mauern an der Seite, und alle vorhergehenden Anstrengungen könnten für den armen POSTMANN umsonst gewesen sein, denn jedesmal verringern sich seine Chancen.
- Das Ziel liegt tief in der Stadt der Stille. Versuchen Sie, dem POSTMANN zu helfen, sein Ziel so schnell wie möglich zu erreichen. Ihre bereits angesammelten Punkte erhöhen sich Schritt für Schritt um 10, während Sie vorankommen.

III. WERTUNG

| | |
|---|-------------|
| Punkte zu Beginn | 2000 Punkte |
| Erster Abschnitt | |
| • mit Erfolg auf dem Falken landen | 800 Punkte |
| • die erste Spielstufe abschließen | 400 Punkte |
| Zweiter Abschnitt | |
| • Überwinden der Hindernisse in Scene 1 | 500 Punkte |
| • Überwinden der Hindernisse in Scene 2 | 600 Punkte |
| • Überwinden der Hindernisse in Scene 3 | 700 Punkte |
| In dieser Spielstufe erhalten Sie zusätzliche Punkte wie folgt: | |
| • Vernichten eines Killervogels | 100 Punkte |
| • Zerschmettern eines Hagelkorns | 500 Punkte |

IV. POSTMANN IN RESERVE

Während des ganzen Spieles darf der POSTMANN fünfmal versagen. Wenn er auch nur einmal bei einem Angriff getroffen wird (Falke, Blitz, Killervogel, Hagelkorn), ist ein POSTMANN verloren. Bleibt keiner übrig, ist das Spiel vorbei.

V. NEUBEGINN DES SPIELS

- Nachdem der POSTMANN eine Reise erfolgreich abgeschlossen hat, beginnt das Spiel automatisch von vorne.
- auch wenn Sie "Game Reset" oder "Game Select" drücken, wird das Spiel wieder von neuem beginnen.