

WHALES™

FOR

ATARI* VCS 2600

25



REF. NO. 83125

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

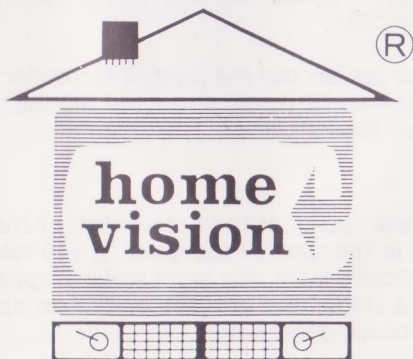
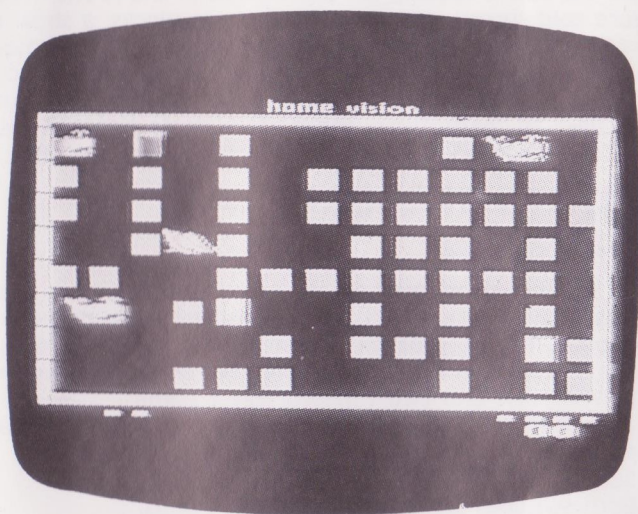
Instructions

Istruzioni

Instrucciones

Instrukties

WHALES™



WHALES

While the seal is seeking for the crystals in the Arctic Ocean severe cold surrounded by a heap of ice blocks, a shoal of whales is coming around and wait for a favorable moment to swallow the weak and timid seal. What you have to do is to give the seal a hand to push the ice blocks and try to crush the whales to death. The purpose of the game is that the seal finds the three crystals and has them arranged in a line.

SETTING THE CONSOLE CONTROLS

1. To select a game number (see game selection box), press down the game select switch. The game number will appear at the top of the screen. The score will appear at the bottom of the screen. One number will appear for one-player game and two for two player game.
2. Press the "Game Reset Switch" and you are ready to start the action.
3. Setting of the difficulty switch:
Both switches set at position A: no bonus.
Both switches set at position B: one extra seal by advancing a stage.

JOYSTICK CONTROLLERS:

In a one player game, use the left hand joystick controller.

In a two players game, the first player uses the left hand joystick controller.

The player or players use the joystick controller to guide the seal across the Arctic Ocean. Press the red button to push or crush the ice blocks.

SEAL

Three seals will appear at the bottom left of the screen. This will happen at the start of the game. If you selected position B of the difficult switch, the extra seal will appear when you completed a stage. The amount of seal to appear on the screen will never exceed four.

WHALES

A total of seven whales will appear at the bottom right of the screen. In normal game conditions, there will always be three whale on the screen. If you succeed, by pushing the ice blocks, to crush a whale to death, you will get 100 points. When you have crushed the seven whales to death, the picture plane will advance to start.

CRYSTALS

Three crystals are set to different positions. If you can manage to arrange the three crystals into a vertical or an horizontal line, you will get 5000 points. The ice wall will start flashing and a piece of music will be heard. If, during this period of can crush a whale you then will get 300 points.

If a seal and a whale are swimming together closely along the ice wall try to kick that wall be using joystick and red button. You will then hear a "warning" sound that will last from 1 to 4 seconds and the ice wall will start flashing. You will then receive 300 points for the first second, 500 for the second and 800 points for the third. All this points will add.

GAME SELECTION BOX

Game Number	1	2	3	4	5	6	7	8
Whales Crawl Speed	X				X		X	X
Whales Walking Speed				X		X		
Whales Jogging Speed			X					
Whales Running Speed		X						

WALE

ZIEL DES SPIELS

In ozeanischer Kälte, umgeben von Eisblöcken, sucht eine arme Robbe nach Kristallen. Eine Gruppe von Walen beobachtet unsere Robbe und wartet auf einen günstigen Moment, um sie zu fressen.

Helfen Sie der Robbe bei Ihrer Suche und zerdrücken Sie die Wale mit den Eisblöcken.

Ziel des Spiels ist, daß unsere Robbe die 3 Kristalle findet und sie vertikal oder horizontal in eine Reihe bringt.

EINSTELLUNGEN

1. Wählen Sie die Nummer des gewünschten Spiels (siehe unten) mithilfe des Spielwahlschalters. Die Nummer des gewählten Spiels erscheint auf dem Bildschirm oben, der Punktestand unten. Spielt man allein, erscheint nur eine Nummer.
2. Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie den "Game Reset Switch".
3. Einstellung der Schwierigkeits-Wahlschalter:
 - beide Schalter auf "A": kein Extrapunkt
 - beide Schalter auf "B": 1 zusätzliche Robbe nach dem Spiel

VERWENDUNG DER SPIELHEBEL

Spielt man das Spiel allein, benutzt man nur den linken Spielhebel. Bei 2 Spielern beginnt der Spieler mit dem rechten Spielhebel.

Der oder die Spieler können mit dem Spielhebel die Robbe vorwärts, rückwärts, nach links oder nach rechts bewegen. Durch Drücken des roten Knopfs werden die Eisblöcke verschoben oder zerdrückt.

ROBBEN

3 Robben erscheinen zu Beginn des Spiels unten links auf dem Bildschirm. Wenn Sie den Spielwahlschalter auf "B" gestellt haben, erscheint die zusätzliche Robbe, wenn Sie eine Partie beendet haben. Es erscheinen also nie mehr als 4 Robben auf Ihrem Bildschirm.

WALE

Auf der Unterseite Ihres Bildschirms erscheinen insgesamt 7 Wale. unter normalen Bedingungen sind jedoch nie mehr als 3 Wale im Spiel. Wenn Sie einen Wal zwischen 2 Eisblöcken zerdrücken können, bekommen Sie 100 Punkte. Wenn Sie alle 7 Wale getötet haben, beginnt das Spiel von vorn.

KRISTALLE

Die 3 Kristalle befinden sich an verschiedenen Stellen. Wenn Sie sie horizontal oder vertikal in eine Reihe bringen können, bekommen Sie 5.000 Punkte. Die Eisblöcke blinken dann und es ertönt eine Melodie. Gelingt es Ihnen, in dieser Zeit einen Wal zu töten, bekommen Sie 300 Punkte.

Wenn ein Wal und eine Robbe dicht beieinander an den Eisblöcken entlangschwimmen, versuchen Sie mithilfe des Spielhebels und des roten Knopfs, daß sie diese Mauer berühren. sie hören dann ein Warnsignal und die Eisblöcke blinken 1 bis 4 Sekunden lang auf. Für die erste Sekunde erhalten Sie 300 Punkte, für die zweite 500 und für die dritte 800. Diese Punkte addieren sich.

SPIELWAHLSCHALTER

Nummer des Spiels	1	2	3	4	5	6	7	8
Wale sehr langsam	X				X		X	X
Wale langsam				X		X		
Wale mittelschnell			X					
Wale schnell		X						

LES BALEINES

BUT DU JEU.

Dans le froid océan Arctique, entouré de blocs de glace, un pauvre phoque recherche des cristaux. Une troupe de baleines surveille notre phoque et attend le moment favorable pour le manger.

Tout ce que vous devez faire est d'aider le phoque dans ses recherches et pousser la glace pour essayer d'écraser les baleines.

Le but du jeu est que notre phoque trouve les 3 cristaux et les aligne, soit verticalement soit horizontalement.

POSITIONNEMENT DES CONTROLES DE LA COMMANDE.

- 1.-Pour sélectionner le numéro du jeu (voir votre mode d'emploi à ce chapitre) appuyer sur le bouton de sélection du jeu. Le numéro du jeu choisi apparaîtra dans le haut de votre écran tandis que votre score, lui, apparaîtra dans le bas. Si l'on joue seul, un seul nombre apparaîtra.
- 2.-Pour commencer le jeu, appuyer sur le "Game Reset Switch"
- 3.-Positionnement des interrupteurs de difficulté.
 - Les deux interrupteurs sur "A": pas de bonus
 - Les deux interrupteurs sur "B": 1 phoque supplémentaire après un jeu.

UTILISATION DE LA COMMANDE.

Si le jeu se joue à un seul joueur, la commande de gauche sera seule utilisée.

Si le jeu se joue à deux joueurs, celui qui a la commande de droite joue le premier.

Le ou les joueurs utilisent la commande pour faire avancer ou reculer le phoque. Elle le fait aussi aller vers la gauche ou vers la droite. Enfoncez le bouton rouge pour pousser ou écraser les blocs de glace.

PHOQUES.

Trois phoques apparaîtront en bas à gauche de l'écran. Ceci se passera en début de jeu Si vous utilisez la position "B" de votre sélecteur de jeu, le phoque supplémentaire apparaîtra quand vous aurez terminé une partie.

Le nombre total de phoques qui apparaîtra sur votre écran ne dépassera donc jamais quatre.

BALEINES.

Un total de 7 baleines apparaîtra en bas à droite de votre écran. Dans des conditions normales, il n'y aura jamais plus de 3 baleines dans le jeu. Si, en l'écrasant entre des blocs de glace, vous parvenez à tuer une baleine, vous obtenez 100 points. Quand vous aurez détruit les 7 baleines, le jeu revient au départ.

CRISTAUX.

Les 3 cristaux se trouvent à des endroits différents. Si vous parvenez à les placer soit horizontalement soit verticalement, vous obtenez 5000 points. Les blocs de glace vont alors clignoter et il y aura de la musique. Si, pendant de temps, vous parvenez à détruire une baleine, vous obtenez 300 points.

Si, le long des blocs de glace, il y a une baleine et un phoque qui nagent près l'un de l'autre, essayez, au moyen de la commande et du bouton rouge de leur faire toucher ce mur. Vous entendrez alors un son "d'avertissement" et les cubes de glace se mettront aussi à clignoter pendant une durée de 1 à 4 secondes.

Vous recevrez alors 300 points pour la première seconde, 500 pour la 2ème et 800 pour la 3ème. Tous ces points s'additionnent.

BOITIER DE SELECTION DU JEU.

Numéro du jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
Baleines très lentes	X				X		X	X
Baleines lentes				X		X		
Baleines à vitesse moyenne			X					
Baleines rapides.		X						

LE ORCHE

SCOPO DEL GIOCO

Nel glaciale oceano artico, attornata da spezzoni di ghiaccio, una povera foca è alla ricerca di tre cristalli. Un branco di orche sorveglia la foca ed aspetta il momento favorevole per divorarla.

Voi dovrete aiutare la foca nelle sue ricerche e spingere i blocchi di ghiaccio per cercare di schiacciare le orche.

Lo scopo del gioco è che la foca trovi i 3 cristalli e li allinei sia verticalmente sia orizzontalmente.

POSIZIONAMENTO DEI COMANDI

1. Per selezionare il numero del gioco (vedi il manuale d'istruzioni a tale capitolo) spingere sul pulsante di selezione di gioco. Il numero del gioco scelto apparirà in alto sul vostro schermo allorché il punteggio apparirà in basso. Se si gioca da soli, apparirà un solo numero.
2. Per cominciare a giocare, premere il "Game Reset switch".
3. Posizionamento degli interruttori di difficoltà
 - I due interruttori su "A": niente bonus
 - I due intrruttori su "B": I foca supplementare dopo un gioco.

UTILIZZAZIONE DEI COMANDI

Se si gioca da soli, si utilizzerà soltanto il comando di sinistra. Se si gioca in due, il giocatore con il comando di destra gioca per primo.

Il o i giocatori utilizzano il comando per fare avanzare o indietreggiare la foca. La foca può anche andare a destra e a sinistra. Premere il pulsante rosso per spingere o per schiacciare i blocchi di ghiaccio.

LE FOCHE

Tre fochezappariranno a sinistra in basso sullo schermo all'inizio del gioco. Se utilizzate la posizione "B" del vostro selettore di gioco, la foca supplementare apparirà quando avrete completato una partita.

Il numero totale di foche cha apparirà sul vostro schermo non sarà dunque mai superiore a quattro.

LE ORCHE

In basso a destra sul vostro schermo apparirà un totale di 7 orche.

In condizioni normali, non ci saranno mai più di 3 orche alla volta nel gioco. Se riuscite ad uccidere un'orca, schiacciandola fra dei blocchi di ghiaccio, ottenete 100 punti. Quando avete distrutto le 7 orche, il gioco ritorna al suo punto di partenza.

I CRISTALLI

I tre cristalli si trovano in luoghi diversi. Se riuscite a piazzarli sia orizzontalmente sia verticalmente, ottenete 5000 punti. I blocchi di ghiaccio si mettono a lampeggiare e si ode una melodia. Se, nel frattempo, riuscite a distruggere un'orca, ottenete 300 punti.

Se, lungo i blocchi di ghiaccio, vi sono un'orca ed una foca che nuotano l'una vicino all'altra, provate, utilizzando il comando ed il pulsante rosso, a far toccare loro il muro. Udirete allora un suono "d'avvertimento" ed i cubi di ghiaccio si metteranno anch'essi a lampeggiare per un periodo da 1 a 4 secondi.

Riceverete allora 300 punti per il primo secondo, 500 per il secondo e 800 per il terzo. Tutti questi punti si addizionano.

SELETTORE DI GIOCO

Numero del gioco	1	2	3	4	5	6	7	8
Orche molto lente	X				X		X	X
Orche lente				X		X		
Orche medio-rapide			X					
Orche veloci		X						

LAS BALLENAS

DESCRIPCION DEL JUEGO

En las heladas aguas del océano ártico, rodeada de bloques de hielo, una pobre foca busca cristales. Un grupo de ballenas al acecho esperan el momento oportuno para comerse la foca.

El jugador debe ayudar a la foca en sus búsquedas y empujar los bloques de hielo para intentar apiastar las ballenas.

El juego consiste en que la foca halle los 3 cristales y los coloque, alineándolos vertical u horizontalmente.

SELECCION DEL JUEGO Y NIVEL DE DIFICULTAD

1. Para seleccionar un juego (véase el modo de empleo), se pulsa el botón correspondiente de selección de juego. El número del juego que se ha elegido aparece en lo alto de la pantalla, mientras que la puntuación aparece abajo. Si hay un solo jugador, sólo aparece un marcador.
2. Para dar comienzo a la partida, se oprime el "Game Reset Switch".
3. Posición de los interruptores de dificultad.
 - ambos interruptores en "A": no hay extras
 - ambos interruptores en "B": 1 foca suplementaria después de 1 partida.

MANDOS

Con un solo jugador, se utiliza el mando de la izquierda. Si hay dos jugadores, juega primero el que usa el mando de la abajo.

El jugador (o los jugadores) guían la foca, con su mando, hacia adelante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha. Oprimiendo el botón rojo se empujan o aplastan los bloques de hielo.

FOCAS

Al comienzo del juego, aparecen tres focas en la parte inferior de la pantalla, a la izquierda. Si el selector de dificultades está en la posición "B", aparecerá la foca suplementaria al final de la partida.

Nunca aparecerán más de 4 focas en la pantalla.

BALLENAS

Aparecen en total 7 ballenas en la parte inferior de la pantalla, a la derecha. Normalmente, nunca hay más de 3 ballenas en la pantalla. Si el jugador consigue aplastar una ballena entre dos bloques de hielo, obtiene 100 puntos. Una vez destruidas las 7 ballenas, termina la partida y el juego vuelve al comienzo.

CRISTALES

Los 3 cristales se hallan en lugares distintos. Si el jugador consigue colocarlos horizontal o verticalmente, obtiene 5000 puntos, y se encienden intermitentemente los bloques de hielo, escuchándose una musiquilla. Si el jugador consigue aplastar una ballena entretanto, obtiene 300 puntos.

Si una ballena y una foca nadan la una junto a la otra a lo largo de bloques de hielo, procure maniobrar con el mando y el botón rojo para que toquen esta pared de hielo. Se oirá entonces un "aviso", y los bloques de hielo se encenderán intermitentemente durante 1, 2, 3, ó 4 segundos. El primer segundo vale 300 puntos, el segundo 500, y el tercero 800, sumándose estos puntos en el marcador.

JUEGOS

Número del juego	1	2	3	4	5	6	7	8
Ballenas muy lentas	X				X			
Ballenas lentas				X				
Ballenas rápidas			X					
Ballenas muy rápidas		X						

DE WALVISSSEN DOEL VAN HET SPEL

In het ijskoude zeewater aan de Noordpool, temidden van drijvende ijsschotsen, zoekt een arme zeehond naar kristallen. Een school walvissen heeft een oogje op de zeehond en wacht op het goede ogenblik om hem op to eten.

Jij moet alleen maar de zeehond een handje toesteken op zijn zoektocht en de ijsschotsen opstuwen om de walvissen te verpletteren.

Het spel bestaat erin dat de zeehond de 3 kristallen vindt en ze, horizontaal of vertikaal, op één lijn plaatst.

INSTELLING BEDIENINGSELEMENTEN

1. Om het spelnummer te kiezen (zie hiervoor dit hoofdstuk in je gebruiksaanwijzing) druk je op de spelkeuzeknop. Het nummer van het gekozen spel verschijnt dan bovenaan op het scherm, terwijl de score onderaan voorkomt. Speelt men alleen, dan verschijnt er maar een getal.
2. Om het spel te laten beginnen drukt men op de "spelreset-knop".
3. Instelling van de moeilijkheidsgraad-schakelaars
 - staan de 2 schakelaars op "A": geen bonus
 - staan de 2 schakelaars op "B": 1 bijkomende zeehond na een spel.

GEBRUIK VAN DE STUURKNUPPELS

Wordt het spel slechts door een speler gespeeld, dan gebruikt hij alleen de linker stuurknuppel.

Nemen twee spelers aan het spel deel, dan moet degene met de rechtse stuurknuppel eerst spelen.

De stuurknuppel wordt door de speler(s) gebruikt om de zeehond voor-of achteruit te laten gaan. Ook bewegingen naar rechts of links zijn mogelijk. Druk op de rode knop om de ijsschotsen te doen opschuiven of te verbrijzelen.

ZEEHONDEN

In de linker benedenhoek van het scherm verschijnen drie zeehonden bij het spelbegin. Speel je op stand "B" van de spelkeuzeschakelaar, dan verschijnt bij het einde van een partij een extra zeehond op het scherm.

In totaal bevinden zich dus nooit meer dan vier zeehonden tegelijk op het scherm.

WALVISSEN

Rechts onder aan het scherm komen in totaal 7 walvissen voor. Bij een normaal spelverloop komen er nooit meer dan 3 walvissen tegelijk in het spel. Slaag je erin een walvis tussen twee ijsschotsen te verpletteren, dan krijg je 100 punten. Heb je alle 7 walvissen uitgeschakeld, dan begint een nieuw spelletje.

KRISTALLEN

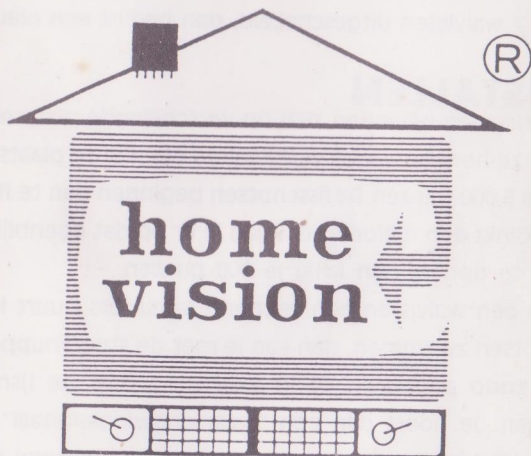
De 3 kristallen bevinden zich op verschillende plaatsen. Slaag je erin ze horizontaal of vertikaal op één lijn te plaatsen, dan krijg je 5,000 punten. De ijsschotsen beginnen dan te flikkeren en er klinkt een melodietje. Slaag je er op dat ogenblik in een walvis te doden, dan krijg je 300 punten.

Indien een walvis en een zeehond in elkaars buurt langs de ijsschotsen zwemmen, dan kan je met de stuurknuppel en de rode knop proberen ze in aanraking met de ijsmuur te brengen. Je hoort dan een "waarschuwingssignaal" en de ijsschotsen beginnen dan ook te flikkeren voor een duur van 1 tot 4 seconden.

Je krijgt dan 300 punten voor de eerste seconde, 500 voor de tweede en 800 voor de derde. Deze scores worden bij elkaar opgeteld.

SPELKEUZETABEL

Spelnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
Zeer langzame walvissen	X				X		X	X
Langzame walvissen				X		X		
Walvissen met een gemiddelde snelheid			X					
Snelle walvissen		X						



TM

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

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