

ATARI  
made in America

JOUST<sup>®</sup>

freegamemanuals.com

ATARI, INC., International Division  
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657  
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company

CD19787-91 REV. A

© 1983 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED.  
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & TM. Off.

Printed in U.S.A.

# ATARI<sup>®</sup> 2600<sup>™</sup>

ENGLISH  
FRANÇAIS  
DEUTSCH  
ITALIANO  
ESPAÑOL

ONE TO TWO PLAYERS  
UN A DEUX JOUEURS  
EIN BIS ZWEI SPIELER  
DA UNO A DUE GIOCATORI  
DE UNO A DOS JUGADORES

## JOUST<sup>®</sup>



\* JOUST is a trademark and © Williams 1982 manufactured under license from Williams Electronics Inc.

**Note:** Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an Atari Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your Atari 2600™ Video Computer System™ game.

**Remarque:** Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux Atari, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux Vidéo Atari 2600™.

**Hinweis:** Schalten Sie vor dem Einschoben oder Herausnehmen einer Atari Programm-Cassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzungsdauer Ihres Atari 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

**Nota:** Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco Atari portate sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ Atari 2600™.

**Nota:** Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego Atari gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computer™ Atari 2600™.



## GAME PLAY

There are alien worlds, and then there are alien worlds. Who could have predicted that you'd ever find yourself this far from home, astride an alien ostrich, under attack by bird-borne avengers?

Your opponents are the Buzzard Riders. There are three types, each more dangerous than the last: the Bounders (wearing red), the Hunters (wearing gray), and the Shadow Lords (wearing blue).

**Note:** Colors may vary with different television sets.



### THE JOUST

The winner of a joust is the rider whose mount is highest at the moment of contact. If the mounts are at the same level, the joust is a draw.

## LE JEU

Il y a des mondes étranges, bien plus, il y a des mondes étrangers. Qui aurait pu prévoir que vous puissiez jamais vous trouver aussi loin de chez vous, à califourchon sur une autruche venue d'ailleurs, attaqué par des vengeurs chevauchant des oiseaux?

Vos adversaires sont des Busardiers. Ils chevauchent des Buses. Ils sont de trois sortes, chacun plus dangereux que le précédent: les Sauteurs (vêtus de rouge), les Chasseurs (vêtus de gris) et les Seigneurs de l'Ombre (vêtus de bleu).

**N.S.** Les couleurs peuvent varier selon les postes de télévision.

### LA JOUTE

Le vainqueur d'un combat est celui dont la monture est la plus élevée au moment du choc. Si les montures sont au même niveau, le combat est nul.

Quand vous désarçonnez un Busardier, sa monture soudainement sans cavalier pond un œuf de frustration. Si vous ou votre monture touchez l'œuf, vous marquez des points.

## SPIEL

Niemand erahnt die Vielzahl fremdartiger Welten. Wer könnte vorhersehen, daß Sie sich einmal so weit von zu Hause wiederfinden würden, auf einem fremdartigen Strauß und angegriffen von vogelreitenden Rächern?

Ihre Gegner sind die Bussard-Reiter. Es gibt drei Arten, jede gefährlicher als die vorhergehende: Die Kriecher (rot gekleidet), die Jäger (grau gekleidet) und die Schattengräte (blau gekleidet).

**Bemerkung:** Bei verschiedenen Fernsehgeräten können die Farben anders erscheinen.

### DAS TURNIER

Der Sieger eines Stoßes ist der Reiter, dessen Reittier im Moment der Berührung höher fliegt. Wenn die Reittiere sich in der gleichen Höhe befinden, ist dieser Stoß ein Unentschieden.

Wenn Sie einen Bussard-Reiter aus dem Sattel werfen, legt sein plötzlich reitloses Reittier ein Ei Frustration hin. Wenn Sie oder Ihr Reittier das Ei berühren, bekommen Sie Extra-

## IL GIOCO

Ci sono mondi lontani e mondi lontani. Chi l'avrebbe detto che vi sareste trovati così distanti da casa, a cavalcare uno strano struzzo, aggrediti da nemici a cavallo di uccelli?

I vostri avversari sono i Cavalieri Avvoltoia. Ce ne sono di tre tipi, ciascuno più pericoloso dell'altro: i Saltatori (vestiti di rosso), i Cacciatori (vestiti di grigio), e i Signori della Ombra (vestiti di blu).

**Nota bene:** Il colore può variare a seconda del tipo di apparecchio televisivo.

### IL TORNEO

Il vincitore di uno scontro è il cavaliere che cavalca più in alto al momento del contatto. Se l'altezza è la stessa, lo scontro termina alla pari.

Quando disarcionate un Cavaliere Avvoltoia, il suo avvoltoio rimasta improvvisamente senza guida, per la frustrazione deposita un uovo. Se voi o la vostra cavalcatura toccate l'uovo, acquistate punti e

## EL JUEGO

Hay mundos extraños y hay otros mundos aún más extraños, pero ¿quién hubiera podido saber que algún día usted se encontraría tan lejos de su hogar, cabalgando una extraña avestruz y bajo el ataque de vengadores montados en aves?

Sus adversarios son los Jinetes montados en Buitres que aparecen en tres formas, cada una más peligrosa que la anterior: los Asaltadores (vestidos de rojo), los Cazadores (vestidos de gris) y los Caballeros de las Tinieblas (vestidos de azul).

**Nota:** Los colores pueden variar en diferentes televisores.

### EL TORNEO

El ganador es el jinete cuya cabalgadura se encuentra a una altura más elevada al momento del contacto. Si las cabalgaduras se encuentran al mismo nivel, el torneo es un empate.

Quando usted desmonta a un Jinete montado en un Buitre, su cabalgadura siente subitamente y en frustración pone un huevo. Si usted o su

When you unseat a Buzzard Rider, his suddenly riderless mount lays an egg in frustration. If you or your mount touch the egg, you'll score bonus points and the egg will disappear. If you don't touch the egg, however, it will eventually hatch into an even more dangerous opponent.

When you lose a joust, you'll materialize again—if you have lives remaining—on the bottom ledge. Until a bird and rider fully materialize, they're protected from attack. Once moved, however, they become fair game for a joust.

#### OTHER DANGERS

On either side of the lowest ledge are fire pits. After the second wave of game play the pits are uncovered, and any jousting who ventures too near may fall into the deadly lava.

At certain times during the game, a deadly pterodactyl appears. The pterodactyl will try to eat you, but if you hit it directly on the beak, you'll destroy it and earn bonus points.

#### WAVES

When all of the Buzzard Riders have been unseated, a new wave of

de bonus et l'oeuf disparaîtra. Cependant, si vous manquez l'oeuf, il éclora en un adversaire encore plus dangereux.

Quand vous perdez une joute, si vous vous matérialisez à nouveau—si il vous reste des vies—sur la corniche la plus basse. Jusqu'à ce qu'un oiseau et son Cavalier se soient complètement matérialisés, ils sont protégés de l'attaque. Cependant, une fois en mouvement, they're protected dans la joute.

#### AUTRES DANGERS

Les puits de feu se trouvent de chaque côté de la corniche la plus basse. Après la seconde épreuve du jeu les puits sont découverts, et tout combattant qui s'aventure trop près peut tomber dans la lave mortelle.

A certains moments du jeu, un ptérodactyle meurtrier apparaît. Le ptérodactyle essaiera de vous dévorer mais si vous le frappez directement sur la bec, vous le détruirez et vous gagnerez des points de bonus.

#### LES EPREUVES

Quand tous les Busardiers ont été désarçonnés, une nouvelle

punkte und das Ei verschwindet. Wenn Sie aber das Ei nicht berühren, dann wird aus ihm irgendwann ein noch gefährlicherer Feind herauskriechen.

Wenn Sie ein Turnier verloren haben, beginnen Sie, solange Sie noch weitere Figuren haben, mit einem neuen Strauß auf dem untersten Strauß. Bevor Vogel und Reiter vollständig entwickelt sind, sind sie gegen Angriffe geschützt. Wenn sie aber einmal bewegt worden sind, nehmen sie am Turnier teil.

#### ANDERE GEFahren

Auf beiden Seiten des untersten Simses sind Feuerlöcher. Nach der zweiten Angriffsweile sind diese Löcher nicht mehr bedeckt, und jeder Kämpfer, der sich zu nah heranwagt, kann in die Lava fallen.

Zu bestimmten Zeiten während des Spieles erscheint eine tödliche Flugechse. Die Flugechse wird versuchen Sie zu fressen, aber wenn Sie sie genau auf den Schnabel treffen, ist sie getötet und Sie erhalten Bonuspunkte.

#### RUNDEN

Wenn alle Busard-Reiter aus dem Sattel geworfen worden sind,

l'uovo scarisce. Contrariamente se non lo toccherà e l'uoovo darà vita ad un avversario ancora più pericoloso.

Quando perdetevi uno scanzito, potete rimaterializzarvi—se vi rimangono delle vite—sul cornicione più basso. Fino a che uccello e cavaliere non sono completamente materializzati, sono protetti dagli attacchi. Non appena messi in movimento, chiaramente diventeranno oggetti del gioco.

#### ALTRI PERICOLI

Da ogni lato del cornicione più basso si trovano le fosse del fuoco. Dopo la seconda ondata di gioco le fosse vengono scoperte e ogni giocatore che vi voli troppo vicino rischia di cadere nella lava mortale.

Ad un certo punto durante il gioco, un mortale pterodattilo appare e tenta di mangiarvi, ma se lo colpite direttamente sul becco lo distruggerete e guadagnerete punti.

#### LE ONDATE

Quando tutti i Cavalieri Avvoltoia sono disarmati, arriva una

cabalgadura tocando el huevo, éste desaparecerá e usted ganará puntos adicionales. Sin embargo, si usted no logra tocar el huevo, este empollará y producirá un adversario aún más peligroso.

Cuando usted pierda un torneo, volverá a materializarse—si le sobran vidas—en el acantilado inferior. Hasta que un ave y un jinete se materialicen completamente, están protegidos del ataque. Sin embargo, una vez que se muevan, se convierten en candidatos para el combate.

#### OTROS PELIGROS

Los fosos ardientes se encuentran a cada lado del acantilado más bajo. Después de la segunda oleada del juego aparecen los fosos, y los jugadores que se acercan demasiado podrán caer en la lava ardiente.

A veces, durante el juego, aparece un pterodactil mortal. Si pterodactil tratará de devorarlo, pero si usted lo golpea directamente en el pico podrá destruirlo y ganar puntos adicionales.

#### LAS OLEADAS

Cuando todos los jinetes montados en Buitres han sido des-



game play begins. In some of the waves you can earn bonus points. These waves are:

**Survival Wave (one-player) or Team Wave (two-player):** In the one-player version, you are awarded 3000 points if your player stays alive through the entire wave. In the two-player version, both players are awarded 3000 points if neither player unseats the other.

**Gladiator Wave (two-player):** The first player to unseat the other is awarded 3000 points.

**Egg Wave:** All the Buzzard Riders begin this wave as eggs. Collect the eggs quickly, before they hatch.

**Pterodactyl Wave:** This wave starts with the pterodactyl on the screen.



Scores and remaining lives are shown at the bottom of the screen. You start out the game with five lives, and earn an additional life with every 20,000 points.

épreuve du jeu commence. Vous pouvez gagner des points de bonus dans certaines épreuves. Ces épreuves sont les suivantes:

**L'Épreuve de survie (un joueur) ou l'Épreuve en équipe (deux joueurs):** Dans la jeu en solitaire, vous êtes récompensé de 3000 points si votre joueur reste en vie pendant toute la durée de l'épreuve. Dans la partie à deux joueurs, les deux joueurs gagnent 3000 points si aucun des joueurs ne désarçonne l'autre.

**L'Épreuve des gladiateurs (deux joueurs):** Le premier joueur à désarçonner l'autre gagne 3000 points.

**L'Épreuve de l'œuf:** Tous les Busardiers commencent cette épreuve sous la forme d'un œuf. Ramassez les œufs rapidement avant qu'ils n'éclosent.

**L'Épreuve du ptérodactyle:** Cette épreuve commence avec l'apparition du ptérodactyle sur l'écran.

Les scores et les vies restantes sont inscrits au bas de l'écran. Vous démarrez la partie avec cinq vies et gagnez une vie supplémentaire tous les 20 000 points.

startet eine neue Spielrunde. In einigen der Runden können Sie Bonuspunkte erreichen. Diese Runden sind:

**Überlebensrunde (ein Spieler) oder Teamrunde (zwei Spieler):** In der Ein-Spieler-Version erhalten Sie 3.000 Punkte, wenn Ihr Spieler die ganze Runde am Leben bleibt. In der Zwei-Spieler-Version erhalten beide Spieler 3.000 Punkte, wenn kein Spieler den anderen aus dem Sattel wirft.

**Gladiatorkunde (zwei Spieler):** Der Spieler, der den anderen zuerst aus dem Sattel wirft, gewinnt 3.000 Punkte.

**Eierunde:** Alle Busard-Reiter beginnen diese Runde als Eier. Sammeln Sie die Eier schnell ein, bevor sie ausschlüpfen.

**Flugechsenrunde:** Diese Runde startet mit der Flugchse auf dem Bildschirm.

Punktzahl und verbleibende Leben werden am unteren Bildschirmrand gezeigt. Sie starten das Spiel mit fünf Leben und erhalten ein zusätzliches Leben mit jeden 20.000 Punkten.

nuova ondata di scontri. In alcune delle ondate è possibile guadagnare punti. Queste ondate sono:

**Onda del superstite (un giocatore) oppure onda di squadra (due giocatori):** Nella versione per un giocatore siete ricompensati con 3000 punti se il vostro giocatore sopravvive all'intera ondata. Nella versione per due, entrambi i giocatori sono ricompensati con 3.000 punti, se nessuno dei due disarciona l'altro.

**Onda dei gladiatori (due giocatori):** Il primo giocatore che disarciona l'altro guadagna 3.000 punti.

**Onda delle uova:** Tutti i Cavalieri. Avvoltoio iniziano questa onda come uova. Raccogliete in fretta le uova prima che se schiudano.

**Onda dello pterodattilo:** Questa onda inizia con lo pterodattilo sullo schermo.

Il punteggio e il numero di vite rimaste si possono vedere in basso sullo schermo. Cominciate il gioco con cinque vite e ne guadagnate una in più ogni 20.000 punti.

montadas, comienza una nueva oleada en el juego. Algunas oleadas le dan oportunidades de ganar puntos adicionales. Estas oleadas son:

**Oleada de sobrevivencia (para un jugador) u Oleada en equipo (para dos jugadores):** En la versión para un jugador usted ganará 3.000 puntos si su jugador se mantiene vivo durante toda la oleada. En la versión para dos jugadores ambos ganarán 3.000 puntos si ninguno de ellos desmonta al otro.

**Oleada de gladiadores (para dos jugadores):** El primer jugador que desmonte a otro ganará 3.000 puntos.

**Oleada de huevos:** Todos los Jinetes montados en buitres comienzan esta oleada en forma de huevos. Recoja rápidamente los huevos antes de que empollen.

**Oleada de pterodáctiles:** Esta oleada comienza con la aparición del pterodáctil en la pantalla.

El puntaje y las vidas restantes se muestran en la parte inferior de la pantalla. Usted comienza el juego con cinco vidas y obtiene una vida adicional 20.000 puntos.



A  
B

A-Vidas Remaining  
B-Score

A-Vies restantes  
B-Score

A-Verbleibende Leben  
B-Punktzahl

A-Vite restanti  
B-Puntaggio

A-Vidas restantes  
B-Puntaje

## USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the jacks at the back of your console. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use your joystick to turn your ostrich right or left, use the red controller button to make your ostrich flap its wings. To make your ostrich fly, press the red button repeatedly.

## CONSOLE SWITCHES

Use the **GAME SELECT** switch to choose the easy or advanced skill level for one or two players. The easy version is marked by a teddy-bear symbol next to the score. In this version, you face only one opponent at a time, and Hunters, Shadow Lords, and Pterodactyls do not appear.

## EMPLOI DES COMMANDES

Employez les commandes à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Utilisez votre commande à levier pour faire tourner votre autruche vers la droite ou vers la gauche; utilisez le bouton de contrôle rouge pour la faire battre des ailes. Pour la faire voler, appuyez sur le bouton rouge à plusieurs reprises.

## COMMUTEURS DE LA CONSOLLE

Utilisez l'interrupteur **GAME SELECT** pour choisir le niveau d'adresse facile ou avancé pour un ou deux joueurs. La version pour débutant est reconnaissable au petit ours s'inscrivant à côté du score. Dans cette version, vous n'affrontez qu'un seul adver-

## ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI Programm-Cassette benutzen Sie die Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in die Buchsen an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Für Spiele mit einem Spieler wird die **LEFT CONTROLLER** Buchse benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Benutzen Sie den Steuerknüppel, um Ihren Strauß nach rechts oder links zu wenden; benutzen Sie den roten Kontrollknopf, um Ihren Strauß die Flügel schwingen zu lassen. Um ihn fliegen zu lassen, drücken Sie wiederholt den roten Knopf.

## KONSOLENSCHALTER

Benutzen Sie den **GAME SELECT** Schalter, um den leichten oder fortgeschrittenen Schwierigkeitsgrad für einen oder zwei Spieler zu wählen. Die leichte Version wird durch einen Teddybären angezeigt, der neben der Punktzahl erscheint. In dieser Version bekämpfen Sie nur

## USO DEI COMANDI

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usano i comandi a cloche. Assicurarsi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro della console. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il bottone rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Usare la leva del comando a cloche per muovere il vostro struzzo a destra o a sinistra; usare il pulsante rosso di comando per farli battere le ali. Per far volare il vostro struzzo premete ripetutamente il pulsante rosso.

## COMMUTATORI DELLA CONSOLLE

Usate **GAME SELECT** per scegliere il livello principale o abili per uno o due giocatori. La versione principiante è contrassegnata dal simbolo dell'orsacchiato accanto al punteggio. In questa versione del gioco, vi trovate di fronte ad un

## USO DE LOS CONTROLES

Use los controles de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER**. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Use su palanca de mando para hacer que su avestruz vaya hacia la derecha o hacia la izquierda; use el botón rojo de control para hacer que su avestruz agite las alas, para hacer que su avestruz vuele apriete el botón rojo repetidamente.

## CONMUTADORES DE LA CONSOLA

Use el interruptor **GAME SELECT** para seleccionar el nivel fácil o avanzado o para uno o dos jugadores. Se puede reconocer el nivel más fácil por el símbolo del osito junto al puntaje. En esta versión, usted se enfrenta solamente a un adversario a la vez, y los Caracoles, los Caba-



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA

Press **GAME RESET** to start and restart the game. The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.

## SCORING

### Unseating a Buzard Rider

Bouncer	500
Hunter	750
Shadow Lord	1500

### Collecting Eggs

1st egg	250
2nd egg	500
3rd egg	750
4th egg and each egg after	1000

### Bonuses

Losing a life	50
Unseating another player	2000
Surviving the Survival Wave	3000
Cooperating in Team Wave	3000
Unseating other player in Gladiator Wave	3000
Destroying a pterodactyl	1000

saire à la fois, et Chasseurs, Seigneurs de l'Ombre, et ptérodactyles n'apparaissent pas.

Pour commencer ou recommencer une partie, enfoncez **GAME RESET**. Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés avec ce jeu.

## SCORE

### Busardier désarçonné

Saufeur	500
Chasseur	750
Seigneur de l'Ombre	1500

### Oeufs ramassés

1er oeuf	250
2ème oeuf	500
3ème oeuf	750
4ème oeuf et tout oeuf supplémentaire	1000

### Bonus

Vie perdue	50
Autre joueur désarçonné	2000
Rescapé de l'épreuve de survie	3000
Coopération dans l'épreuve en équipe	3000
Autre joueur désarçonné dans l'épreuve des gladiateurs	3000
Ptérodactyle détruit	1000

einen Gegner zur Zeit: Jäger, Schattengrabe und Flugechsen erscheinen nicht.

Drücken Sie **GAME RESET**, um mit dem Spiel zu beginnen, oder neu zu beginnen. Die **DIFFICULTY** -Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.

## PUNKTE-ZÄHLUNG

### Ein aus dem Sattel geworfener Busard-Reiter

Knecht	500
Jäger	750
Schattengraf	1500

### Aufgesammelte Eier

Erstes Ei	250
Zweites Ei	500
Drittes Ei	750
Viertes Ei und jedes weitere Ei	1000

### Bonus

Ein Leben verlieren	50
Einen anderen Spieler aus dem Sattel werfen	2000
Die Überlebenden survive überleben	3000
Zusammenarbeit in der Teamrunde	3000
Den anderen Spieler in der Gladiatorrunde aus dem Sattel werfen	3000
Ein Flugechse töten	1000

solo avversario alla volta e non appariranno cacciatori, signori delle ombre e pterodattili.

Premi **GAME RESET** per iniziare o reiniziare il gioco. I commutatori **DIFFICULTY** non vengono usati in questo gioco.

## PUNTEGGIO

### Disarcionare un Cavaliere Avvoltoio

Saltatore	500
Cacciatore	750
Signora delle Ombre	1500

### Raccogliere le uova

Prima uova	250
Seconda uova	500
Terza uova	750
Quarta uova e seguenti	1000

### Punti Premio

Perdere una vita	50
Disarcionare un altro giocatore	2000
Superare l'onda del superstile	3000
Collaborare e partecipare nell'onda di squadra	3000
Disarcionare l'altro giocatore nell'onda dei Gladiatori	3000
Distruggere uno pterodattilo	1000

lteros de las Tinieblas y las pterodáctiles no aparecen.

Apriete el conmutador **GAME RESET** para iniciar o reiniciar el juego. Los conmutadores de **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

## PUNTAJE

### Por desmontar a jinetes montados en búfalos

Asaltador	500
Cazador	750
Caballero de las Tinieblas	1500

### Por recoger huevos

1er. huevo	250
2o. huevo	500
3er. huevo	750
4o. huevo y subsiguientes	1000

### Premios

Perdar una vida	50
Desmontar a otro jugador	2000
Superar la oleada de Sobrevivientes	3000
Cooperar en la oleada de Equipo	3000
Desmontar a otro jugador en la oleada de gladiadores	3000
Destruir a un pterodactil	1000



## STRATEGY

■ Play the beginners' version first, to learn how to control your ostrich. Try to keep your flight steady and even, rather than bouncing off ledges at high speeds.

■ When a Buzzard Rider is approaching, keep slightly below the level of his lance. Just before you make contact, flap your ostrich's wings to rise above your opponent. Try to catch the egg before it hits the ground!

■ Collect eggs quickly —if you wait too long they'll hatch into new Buzzard Riders.

■ Clear your screen of opponents as quickly as possible. If you wait too long, the Pterodactyl will appear.

■ Stay away from the sides of the jousting arena, since this is where Buzzard Riders and pterodactyls first appear.



## STRATEGIE

■ Commencez par jouer la partie pour débutants afin d'apprendre à contrôler votre autruche. Essayez de maintenir un vol sûr et régulier plutôt que de sauter à grande vitesse par-dessus les corniches.

■ Quand un Bussardier s'approche, restez légèrement au dessous de sa lance. Juste avant qu'il ne se fasse le contact, faites battre des ailes de l'autruche pour l'élever au dessus de votre adversaire. Essayez d'attraper l'oeuf avant qu'il ne touche le sol.

■ Ramassez vite les oeufs. Si vous attendez trop longtemps ils éclosent en de nouveaux Bussardiers.

■ Faites disparaître de l'écran vos adversaires aussi vite que possible. Si vous attendez trop longtemps, le ptérodactyle apparaît.

■ Restez à l'écart des bords de l'arène de combat, puisque c'est de là qu'apparaissent en premier les Bussardiers et les ptérodactyles.

## STRATEGIA

■ Spielen Sie die Anfangsversion zuerst, um die Kontrolle über Ihren Strauß zu erlernen. Versuchen Sie Ihren Flug stetig und gleichmäßig zu halten anstatt mit hoher Geschwindigkeit von den Simsen abzuprallen.

■ Wenn sich Ihnen ein Bussard-Reiter nähert, bleiben Sie dicht unterhalb der Höhe seiner Lanze. Kurz vor dem Zusammenstoß schlagen Sie die Flügel Ihres Straußes um höher als Ihr Feind zu kommen. Versuchen Sie das Ei zu fangen, bevor es den Grund berührt!

■ Sammeln Sie die Eier schnell auf. —wenn Sie zu lange warten sind ein neuer Bussard-Reiter ausgeschlüpft.

■ Entledigen Sie sich so schnell wie möglich Ihrer Feinde auf dem Bildschirm. Wenn Sie zu lange warten, wird die Flugechse auftauchen.

■ Bleiben Sie fern von den Seiten des Kampfplatzes, weil hier die Bussard-Reiter und Flugechsen zuerst erscheinen.

## STRATEGIA

■ Iniziate con una partita per principianti, per imparare a controllare il vostro struzzo. Cercate di tenere il volo diritto e regolare, piuttosto che balzare sui cornicioni ad alta velocità.

■ Quando un Cavaliere Avvoltoio si avvicina, tenetevi leggermente al di sotto del livello della sua lancia. Poco prima del contatto battete le ali del vostro struzzo per alzarvi al di sopra dell'avversario. Cercate di acchiappare l'uovo prima che tocchi il suolo!

■ Racogliete velocemente le uova, se aspettate troppo, si schiudano in nuovi Cavalieri Avvoltoio.

■ Sgomberate lo schermo dagli avversari il più in fretta possibile. Se aspettate troppo compare lo pterodattilo.

■ State lontani dai bordi del campo di combattimento, poiché è qui che i Cavalieri Avvoltoio e i pterodattili appaiono.

## ESTRATEGIA

■ Juegue primero al nivel de principiante para aprender a controlar a su avestruz. Trate de mantener el vuelo firme y regular en lugar de saltar de los bordes a gran velocidad.

■ Cuando se acerque un jinete montado en un buitre manténgase ligeramente debajo del nivel de su lanza. Antes de hacer contacto, mueva las alas de su avestruz para elevarse por encima de su adversario. Trate de atrapar el huevo antes de que este caiga al suelo.

■ Recoja los huevos pronto si demora demasiado, estos empollarán nuevos jinetes montados en buitres.

■ Haga desaparecer a sus adversarios de la pantalla lo más pronto posible. Si espera demasiado tiempo aparecerá el pterodáctil.

■ Manténgase lejos de los orillos del campo de torneos, ya que ahí aparecen por primera vez los jinetes en buitres y los pterodáctiles.

