

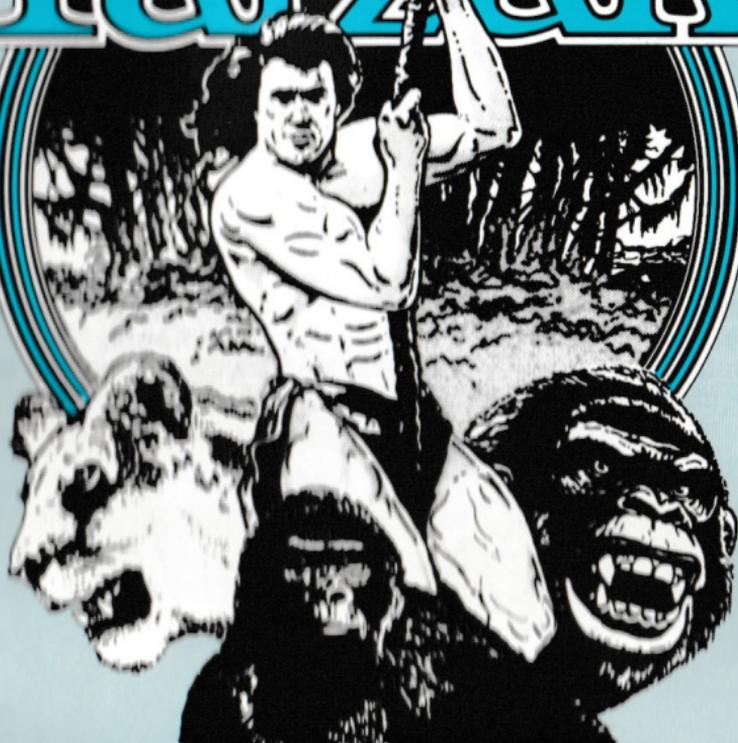
POUR  
**COLECO VISION**<sup>®</sup>  
& **ADAM**<sup>MD</sup>  
L'ORDINATEUR DOMESTIQUE

Guide N° 16492

## GUIDE D'INSTRUCTION

N° 2032

# Tarzan<sup>MD</sup>



Fonctionne avec le contrôleur ColecoVision<sup>®</sup>  
ou Super Action<sup>MD</sup>

Une aventure héroïque et palpitante à travers la jungle pour aider Tarzan<sup>MD</sup> à sauver ses Grands Singes des méchants chasseurs et de leurs alliés sauvages, les Hommes-Bêtes d'Opar. Balancez-vous au sommet des hauts arbres ou nagez dans les eaux infestées de crocodiles pour sauver la tribu des Grands Singes de Tarzan<sup>MD</sup>.

Importé par Coleco (Canada) Limitée.

**COLECO**

## VOTRE AVENTURE COMMENCE...

Vous voyagez au coeur de la jungle de l'Afrique noire dans une aventure palpitante avec Tarzan<sup>MD</sup>, le Roi de la Jungle. Des chasseurs cruels et les Hommes-Bêtes d'Opar ont enlevé la tribu des Grands Singes de Tarzan<sup>MD</sup> et les ont enfermés dans des cages un peu partout dans la jungle. Vous devez empêcher que les singes ne soient enlevés de leur jungle natale pour être expédiés dans des zoos.

Vous devez d'abord délivrer le compagnon fidèle de Tarzan<sup>MD</sup>, le singe Nkima, du camp des chasseurs. Une fois libéré, Nkima vous accompagne dans votre mission et vous avertit de la présence de serpents cachés ou de trappes traîtresses en poussant son cri perçant!

Mais prends garde, Tarzan<sup>MD</sup>! Tes ennemis jurés se cachent dans la jungle luxuriante. Bolgani, le gorille géant, Histah, le serpent sinueux et Gimla, le crocodile tueur tenteront de t'arrêter!

Le Temple du Dieu Flamboyant, enseveli sous la végétation dans la cité perdue d'Opar, représente votre ultime défi. Les derniers singes attendent leur délivrance, mais les sinistres Hommes-Bêtes vous attendent aussi! Et l'idole du Dieu Flamboyant d'Opar crache des boules de feu à quiconque ose profaner le temple!

- Pour un joueur, de 8 ans ou plus
- Dispositif de pause instantané
- Sélectionnez l'un des quatre niveaux de difficulté

## PRÉPARATION DU JEU

**ASSUREZ-VOUS QUE LE COLECOVISION® OU ADAM<sup>MD</sup> EST ÉTEINT AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.**

### Jeu à un Joueur

Utilisez le contrôleur raccordé à l'accès 1.

### Choisissez votre défi

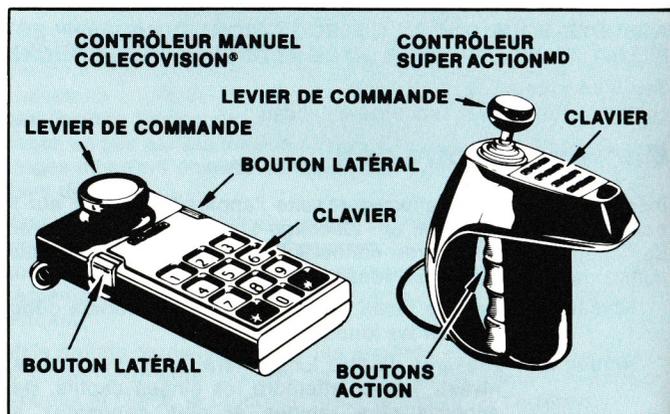
Insérez la cartouche; allumez ensuite l'appareil. Appuyez sur le bouton de réinitialisation et l'affichage-titre apparaîtra à l'écran. L'affichage des niveaux de difficulté suivra peu après et il vous suffira de choisir celui qui vous convient.

- Niveau 1:** Le plus facile, conçu pour les aventuriers débutants et les joueurs plus jeunes.
- Niveau 2:** Présente un plus long itinéraire de voyage qu'au niveau 1 pour atteindre les singes captifs. Des ennemis plus rapides et plus dangereux se cachent derrière la beauté paisible de la jungle.
- Niveau 3:** Une aventure périlleuse qui vous offre des défis du calibre des jeux de centres d'amusement.
- Niveau 4:** Présente la plus longue route pour accéder à l'endroit où sont emprisonnés les singes, et vos ennemis vous poursuivent impitoyablement à la manière du léopard mangeur-d'hommes.

Vous choisissez votre niveau de difficulté en appuyant sur la touche numérique correspondante sur le clavier du contrôleur manuel.

Vous êtes maintenant prêt à débiter votre aventure dans la jungle.

# UTILISATION DES CONTRÔLEURS



**1. Clavier:** Après un jeu, appuyez sur le bouton \* du clavier pour rejouer le même niveau; appuyez sur # pour revenir à l'affichage des options de jeu. Appuyez sur \* durant le jeu pour faire une pause; pressez \* pour reprendre le jeu. Durant le jeu, appuyez sur # pour arrêter le roulement de tambour; pressez encore # pour ramener la musique. Durant le jeu, pressez n'importe quel chiffre sur le clavier pour entendre TarzanMD hurler son impressionnant cri du singe. Ce magnifique cri déclare la suprématie indiscutée de TarzanMD comme Roi de la Jungle.

## 2. Levier de commande

### TarzanMD à la course et à la nage:

Poussez le levier vers la gauche ou vers la droite pour faire courir TarzanMD dans la direction désirée lorsqu'il est sur les branches d'arbres, le dessus des cages ou les plates-formes du temple. Lorsque TarzanMD court au sol ou nage, il peut se déplacer vers la droite ou vers la gauche ou en diagonale dans quatre directions: en avant ou en arrière vers la droite, ou en avant ou en arrière vers la gauche, suivant la direction dans laquelle le levier de commande est poussé.

### Pour faire grimper TarzanMD:

Poussez le levier de commande vers le haut (en l'éloignant de vous, vers le bas (vers vous), vers le haut à gauche ou à droite, ou vers le bas à gauche ou à droite pour faire grimper TarzanMD dans la direction désirée. Poussez le levier vers la gauche ou vers la droite pour faire grimper TarzanMD en diagonale dans la direction où il se déplace. TarzanMD peut grimper sur les lianes épaisses du Temple du Dieu Flamboyant, sur le mât central dans les cages où les singes sont détenus prisonniers des chasseurs et sur les chaînes de ces cages. Il doit toujours être placé directement en face de tout objet sur lequel il veut grimper.

## 3. Boutons latéraux ou boutons action

### Pour faire sauter TarzanMD

Lorsque TarzanMD court, pressez le bouton latéral droit ou le bouton action orange du contrôleur Super ActionMD pour le faire sauter dans la direction où il se dirige. Lorsqu'il nage, pressez le bouton latéral droit ou le bouton action orange du contrôleur Super ActionMD pour le faire sauter dans l'eau ou hors de l'eau. (TarzanMD ne peut sauter dans l'eau ou hors de l'eau que s'il est près du bord de l'eau). TarzanMD peut sauter à partir du sol ou de l'eau pour grimper sur une surface appropriée. Lorsque TarzanMD grimpe, pressez le bouton latéral droit ou le bouton action orange et poussez le levier vers la gauche ou vers la droite EN MÊME TEMPS pour le faire sauter dans la direction désirée.

### Pour que TarzanMD se balance:

TarzanMD peut se balancer sur les lianes pendantes (non pas sur les lianes immobiles enroulées autour des arbres) et sur les chaînes des cages où sont enfermés les singes. Lorsque TarzanMD bondit et attrape une liane pendante, celle-ci se balance en décrivant un arc dans la direction où il se dirigeait. TarzanMD peut sauter de la liane dans la direction où il regarde. Calculez avec soin le moment de son saut!

### Pour que TarzanMD frappe:

Appuyez sur le bouton latéral gauche ou le bouton action orange du contrôleur Super ActionMD pour que TarzanMD frappe dans la direction où il regarde. Si TarzanMD est en train de grimper, il frappe vers le haut.

**NOTE:** Les boutons action bleu et mauve et la roue d'accélération du contrôleur Super ActionMD ne sont pas utilisés.

## RÈGLES DU JEU

### Entrée, à gauche de la scène

Tarzan<sup>MD</sup> entre dans toutes les scènes de l'aventure du côté gauche de la scène et doit toujours en sortir du côté droit. Dans les scènes où Tarzan<sup>MD</sup> doit libérer les singes prisonniers, il ne peut sortir d'une scène tant que tous les singes de cette scène n'ont pas été délivrés. Une fois qu'il a libéré tous les singes, Tarzan<sup>MD</sup> doit sortir de la scène EN COURANT directement dans la jungle.

### Tarzan<sup>MD</sup>, l'invincible

Bien entendu, il n'y a qu'un seul et unique Tarzan<sup>MD</sup>. Il n'est jamais éliminé de l'aventure. Celle-ci ne se termine que lorsque la vitalité de Tarzan<sup>MD</sup> est temporairement diminuée. Une attaque de l'ennemi ou une chute au sol ou dans l'eau étourdiront Tarzan<sup>MD</sup>. Lorsque cela se produit, Tarzan<sup>MD</sup> est incapable de bouger ou d'attaquer pendant une courte période.

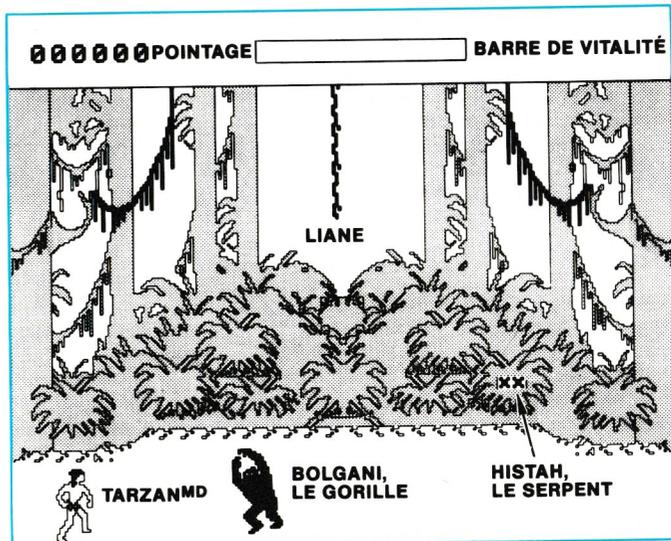
Une barre de vitalité rouge apparaît au centre supérieur de chaque scène. Lorsque Tarzan<sup>MD</sup> est assommé ou perd Nkima, la barre de vitalité rouge devient plus petite. Toutes les fois que Tarzan<sup>MD</sup> libère un singe ou assomme un ennemi, vous gagnez des points. Pour tous les 1 000 points que vous gagnez, la barre de vitalité devient plus longue. Lorsque Tarzan<sup>MD</sup> termine un tour de jeu en libérant tous les singes et en triomphant de l'idole du Dieu Flamboyant, vous gagnez 1 000 points-primés pour chaque segment restant de la barre de vitalité. Lorsque cette barre disparaît, le jeu est terminé.

### La mission de Tarzan<sup>MD</sup>

Tarzan<sup>MD</sup> doit libérer tous les singes captifs avant que les chasseurs ne les envoient dans des zoos. Vous gagnez 2 000 points pour chaque singe que Tarzan<sup>MD</sup> libère. Le pointage apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.

## Les adversaires de Tarzan<sup>MD</sup>

Dans sa course à travers la jungle à la recherche des singes, Tarzan<sup>MD</sup> est menacé par de dangereux ennemis! Tarzan<sup>MD</sup> assomme ses ennemis en les frappant, ou en sautant ou en tombant dessus. Vous gagnez 500 points lorsque Tarzan<sup>MD</sup> assomme un Homme-Bête, et 750 points lorsqu'il assomme Bolgani. Vous gagnez 1 000 points lorsque Tarzan<sup>MD</sup> saute ou tombe sur Histah, et 1 500 points lorsqu'il saute ou tombe sur Gimla.



### Bolgani, le gorille

Le rusé Bolgani se cache dans le haut des arbres jusqu'à ce que Tarzan<sup>MD</sup> entre en scène. C'est alors que le gorille géant s'élanche du haut des arbres pour se jeter au sol! Il hurle ensuite un cri tonitruant et attaque immédiatement Tarzan<sup>MD</sup>! Si Tarzan<sup>MD</sup> frappe Bolgani, celui-ci s'enrage et devient encore plus agressif. Bolgani peut attaquer au sol ou dans les arbres, mais il n'entre jamais dans l'eau. Si Tarzan<sup>MD</sup> réussit à faire tomber Bolgani, dans l'eau, le gorille est éliminé.

## Histah, le serpent

Histah, le vilain serpent, est dissimulé dans les broussailles denses. Seuls ses yeux jaunes méchants peuvent être vus. Lorsque Tarzan<sup>MD</sup> s'en approche, Histah s'élanche des broussailles et frappe Tarzan de ses crochets découverts! Histah peut ramper sur le sol et grimper, mais il ne peut entrer dans l'eau. Tarzan<sup>MD</sup> ne peut éliminer Histah qu'en sautant ou en tombant sur lui.

## Gimla, le crocodile

Gimla est l'ennemi de Tarzan<sup>MD</sup> sous l'eau. Une fois dans l'eau, Tarzan<sup>MD</sup> doit dépasser à la nage le féroce reptile! Gimla vise Tarzan<sup>MD</sup> et nage directement vers lui. Lorsque Gimla est prêt à attaquer, il ouvre grand ses mâchoires. Tarzan<sup>MD</sup> peut assommer Gimla en sautant ou en tombant sur lui à partir d'en haut. Si Tarzan<sup>MD</sup> est assommé sous l'eau et que Gimla nage au-dessus, le Roi de la Jungle peut tirer Gimla par dessous au moment où il réapparaît. Lorsque Gimla est éliminé, il disparaît sous la surface de l'eau dans un éclaboussement!

## Trappes

Les chasseurs ont creusé des trappes un peu partout dans la jungle pour attraper Tarzan<sup>MD</sup>. Ces trappes peuvent apparaître sous les pas de Tarzan<sup>MD</sup> alors qu'il court à travers la jungle. S'il tombe dans l'une de ces trappes, il est assommé. Tarzan<sup>MD</sup> saute en dehors de la trappe lorsqu'il se remet de son étourdissement. Déplacez le levier de commande pour choisir la direction dans laquelle il va sauter lorsqu'il sort de la trappe.

## Dans le camp de l'ennemi

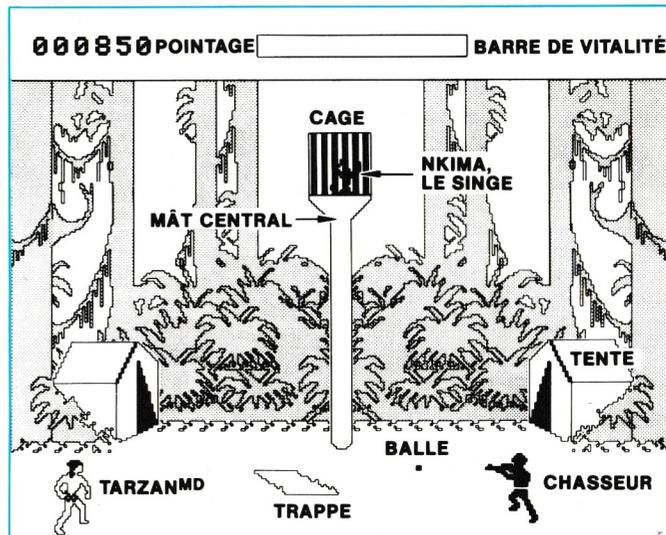
Le fidèle compagnon de Tarzan<sup>MD</sup>, Nkima le singe, est emprisonné dans une cage au haut du mât central dans le camp des chasseurs. Tarzan<sup>MD</sup> doit grimper sur ce mât et sauver Nkima.

## Les trappes de la terreur

Les chasseurs ont piégé le camp avec des trappes. Si Tarzan<sup>MD</sup> frappe un chasseur dans l'une de ces trappes, le chasseur est éliminé, mais un autre sort bientôt d'une des tentes.

## Fusils pour la chasse à l'éléphant

Les chasseurs sont armés de fusils pour la chasse à l'éléphant. Si Tarzan<sup>MD</sup> est effleuré par une balle alors qu'il est debout au sol, il tombe sur ses genoux, inconscient. S'il est touché par une balle alors qu'il est en train de grimper, il tombe au sol.

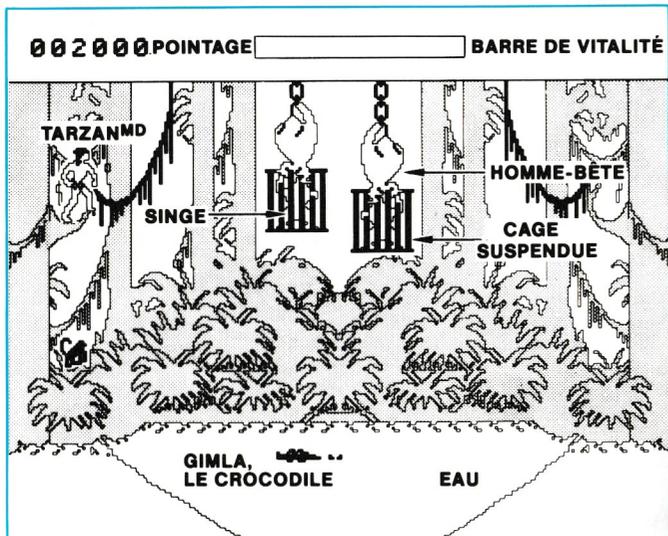


## À la rescousse!

Amenez Tarzan<sup>MD</sup> devant le mât central et poussez le levier de commande pour le faire grimper au mât. Faites-le monter jusqu'à la plate-forme de la cage. Lorsque Tarzan<sup>MD</sup> atteint la plate-forme, appuyez sur le bouton latéral gauche ou le bouton action jaune pour lui faire frapper les barreaux et ouvrir la cage. Calculez avec soin le temps d'escalade: le chasseur est en train d'effectuer un violent tir de barrage!

## La chute de Nkima

Une fois libéré, Nkima accompagne Tarzan<sup>MD</sup> et l'avertit de la présence de serpents et de trappes cachés en poussant un cri perçant! Mais l'amour que Nkima porte à Tarzan<sup>MD</sup> n'égale en rien son amour pour les bananes. Si Tarzan<sup>MD</sup> passe trop près d'un régime de bananes dorées, Nkima les aperçoit et abandonne Tarzan<sup>MD</sup> pour manger toutes les bananes rondes et savoureuses. Mais Tarzan<sup>MD</sup> perd de la vitalité lorsqu'il perd Nkima.



## Péril mortel

Les Hommes-Bêtes ont emprisonné des singes dans des cages suspendues au-dessus des eaux infestées de crocodiles. Pour libérer les singes, il faut que Tarzan<sup>MD</sup> grimpe à l'un ou l'autre arbre placé de chaque côté de la scène. Pressez le bouton latéral droit ou le bouton action orange pour le faire sauter de l'arbre à la liane, puis sur la cage. La liane se balance en décrivant un arc

dans la direction où se déplaçait Tarzan<sup>MD</sup>. Il doit sauter à partir de la liane au moment approprié du balancement pour pouvoir atteindre la cage. Si Tarzan<sup>MD</sup> ne calcule pas son temps de saut avec soin, il risque de tomber et d'être assommé.

## Affrontement avec les Hommes-Bêtes

Chaque cage suspendue est gardée par un Homme-Bête. L'Homme-Bête combat féroce pour empêcher Tarzan<sup>MD</sup> de libérer le singe. Si un coup de l'Homme-Bête porte, Tarzan<sup>MD</sup> risque de tomber dans l'eau en-dessous. Et rappelez-vous que Gimla l'affamé, nage dans ces eaux! Si Tarzan<sup>MD</sup> frappe un Homme-Bête, il le fait tomber de la cage et il peut ainsi porter secours aux autres singes. (Tarzan<sup>MD</sup> n'a pas à vaincre les Hommes-Bêtes pour délivrer les singes captifs!)

## Délivrance des prisonniers

Tarzan<sup>MD</sup> frappe le dessus des barreaux de la cage pour libérer le prisonnier. Le singe grimpe ensuite à la chaîne et disparaît dans les sommets des arbres de la jungle.

## Au Temple du Dieu Flamboyant

Les derniers singes sont détenus dans le Temple du Dieu Flamboyant de la mystérieuse cité d'Opar, la maison des Hommes-Bêtes. Ils gardent jalousement leur temple. L'affreuse idole du Dieu Flamboyant émerge du haut du temple. Tarzan<sup>MD</sup> doit grimper sur le temple, niveau par niveau, à l'aide des lianes. Attention aux fissures dans le sol des niveaux du temple. Si Tarzan<sup>MD</sup> marche sur l'une de ces fissures traîtresses, il glisse et tombe.

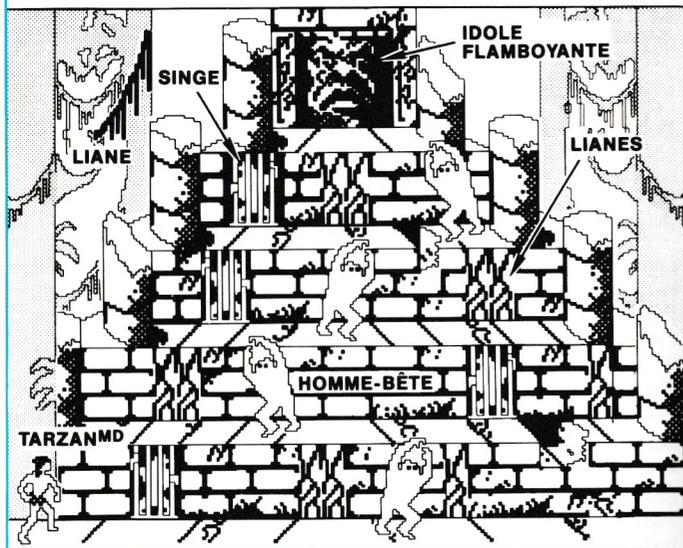
Lorsque Tarzan<sup>MD</sup> a libéré le premier singe, l'idole se réveille et crache des boules de feu au profanateur de cet affreux endroit.

Lorsque tous les singes sont libérés, la bouche de l'idole du Dieu Flamboyant lance une langue de feu fulgurante. Si Tarzan<sup>MD</sup> est frappé par la langue de feu, il tombe d'un niveau du temple, inconscient.

## Défaite de l'idole

Lorsque Tarzan<sup>MD</sup> a libéré tous les singes, il s'engage avec l'idole diabolique dans un combat héroïque entre le bien et le mal. Il doit escalader avec précaution les plates-formes du temple, en mesurant son escalade de façon à ne pas être touché par les boules de feu. Pour prendre d'assaut la niche de l'idole, située au cinquième niveau, et affronter l'idole diabolique, Tarzan<sup>MD</sup> doit grimper au sommet du temple parmi les bouffées de feu émises

003850 POINTAGE  BARRE DE VITALITÉ



par la langue de feu de l'idole! Lorsque Tarzan<sup>MD</sup> a atteint le sommet du temple, pressez n'importe quel bouton du clavier pour entendre son puissant cri du singe. Seul le grand cri du singe de Tarzan<sup>MD</sup> peut vaincre l'idole! Tarzan<sup>MD</sup> entreprend ensuite un nouveau jeu d'aventures excitantes dans la jungle, qui renferme encore plus de défis que la dernière aventure!

## Dispositif spécial de pause

Même le Roi de la Jungle a des moments de fatigue. Si l'action se corse et que vous voulez prendre une pause, vous n'avez qu'à presser ★ durant le jeu. Pressez ★ à nouveau pour revenir à l'action.

## Réinitialisation

Le bouton de réinitialisation sur la console ou sur Adam<sup>MD</sup> interrompt le jeu et vous ramène à l'affichage-titre. Il peut être utilisé pour commencer un nouveau jeu à n'importe quel moment, et en cas de mauvais fonctionnement du jeu.

## Remise au jeu

Pressez ★ pour rejouer l'option de jeu Tarzan<sup>MD</sup> que vous venez tout juste de terminer. Pressez # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

## POINTAGE

ACTIONS DE TARZAN <sup>MD</sup>	POINTS
Singe captif libéré.....	2 000 points
Homme-Bête assommé.....	500 points
Bolgani assommé.....	750 points
Histah éliminé.....	1 000 points
Gimla éliminé.....	1 500 points

## Points-Primes

Si Tarzan libère tous les singes et défait au temple l'idole du Dieu Flamboyant, vous gagnez 1 000 points-primes pour chaque segment restant de la barre de vitalité à la fin du jeu.

## LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instruction vous présente les notions de base sur la manière de jouer à Tarzan<sup>MD</sup>, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de vous assurer un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous!

## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'avec une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 3700 St-Patrick, Montréal, Québec, Canada H4E 1A2 — Service à la clientèle — Électronique. S'il est prouvé que votre cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur et de ce fait, n'est pas couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

### SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**  
**3700 St-Patrick**  
**Montréal, Québec, Canada**  
**H4E 1A2**  
**Service à la clientèle — Électronique**



**TARZAN<sup>MD</sup> est un marque déposée de EDGAR RICE BURROUGHS, INC., utilisée sous autorisation. © 1984 EDGAR RICE BURROUGHS, INC. et COLECO (CANADA) LIMITÉE. Tous droits réservés.**

**ColecoVision<sup>®</sup>, ADAM<sup>MD</sup> et Super Action<sup>MD</sup> sont des marques déposées de Coleco (Canada) Limitée. © 1983 Coleco (Canada) Limitée. Tous droits réservés.**

**Emballage, Programmation et Audio-visuel, Coleco (Canada) Limitée. Tous droits réservés.**



**TARZAN<sup>TM</sup> is a trademark owned by EDGAR RICE BURROUGHS, INC. and used by permission. © 1984 by EDGAR RICE BURROUGHS, INC. and COLECO (CANADA) LIMITÉE.**

**ColecoVision<sup>®</sup>, ADAM<sup>TM</sup>, and Super Action<sup>TM</sup> are trademarks of COLECO (CANADA) LIMITÉE © 1983 by COLECO (CANADA) LIMITÉE**

**All Rights Reserved. Package, Program and Audiovisual, COLECO (CANADA) LIMITÉE**

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

### SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITEE.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must

be directed to: Coleco (Canada) Limitee

Customer Service — Electronics

3700 St-Patrick

Montreal, Quebec

Canada H4E 1A2

## 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!

## 90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITEE, Customer Service — Electronics, 3700 St-Patrick, Montreal, Quebec, Canada H4E 1A2.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

## 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



Tongue of Flame! Once at the top, press any keypad Button to unloose 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!

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.

## Special Pause Feature

### 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 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! 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 tree-tops.

## At the Temple of the Flaming God

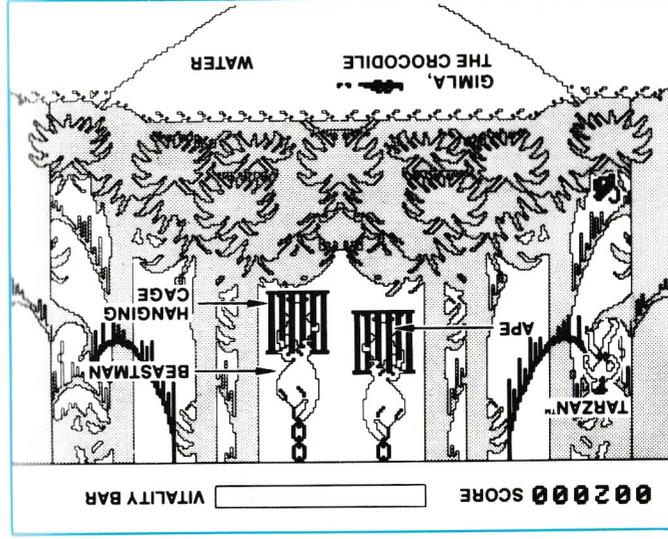
The last apes are held in the Temple of the Flaming God in the mysterious city of Opar—the home of the Beastmen. They guard the temple zealously. The hideous idol of the Flaming God looms at the top of the temple. Tarzan™ must climb the temple, level by level, using the vines. Watch out for the cracks 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.

## 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.



## 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

## 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

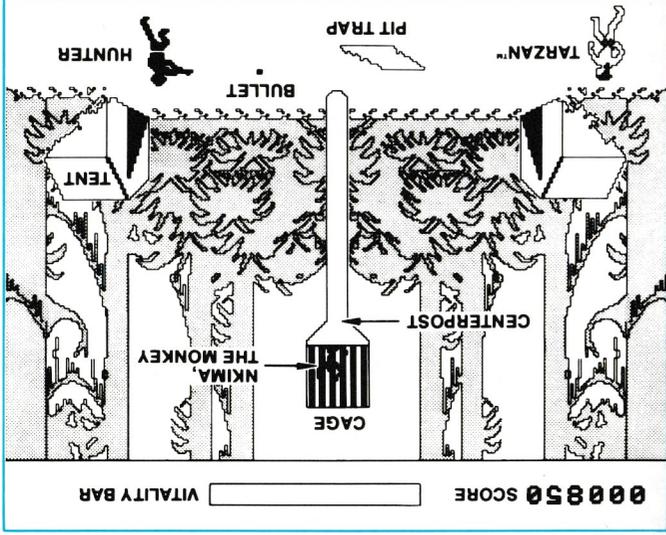
Tarzan's™ faithful companion, Nkima the monkey, is imprisoned in a cage atop the centerpost in the hunters' camp. Tarzan™ must climb the centerpost and rescue Nkima.

## 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.

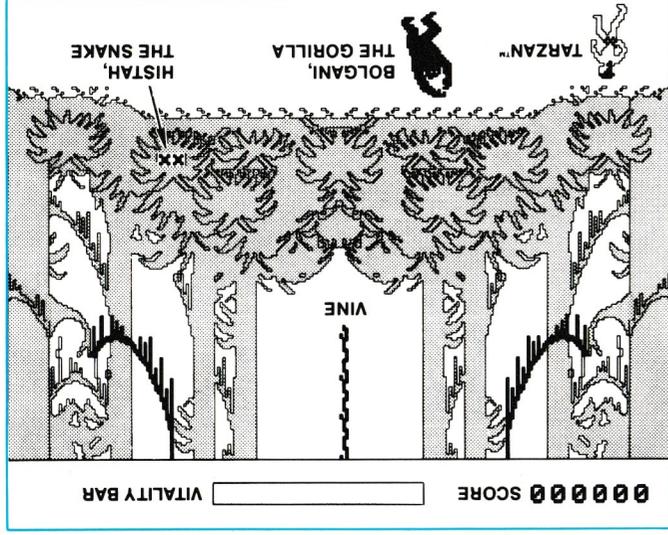


## To the rescue!

Move Tarzan™ in front of the centerpost 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!

**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 His-tah and 1500 points when he leaps or falls onto Gimla.



## Bolgani, the gorilla

Craty 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.

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.

## Enter, stage left

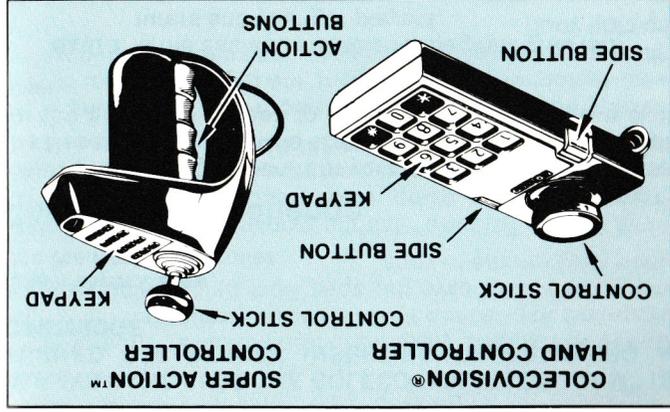
## HERE'S HOW TO PLAY

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-center 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 left-hand corner of the screen.



## 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

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 centerpost 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 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.

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, Hista, 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 hurts fireballs at those who dare desecrate the temple!

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

**ALWAYS MAKE SURE THE 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.

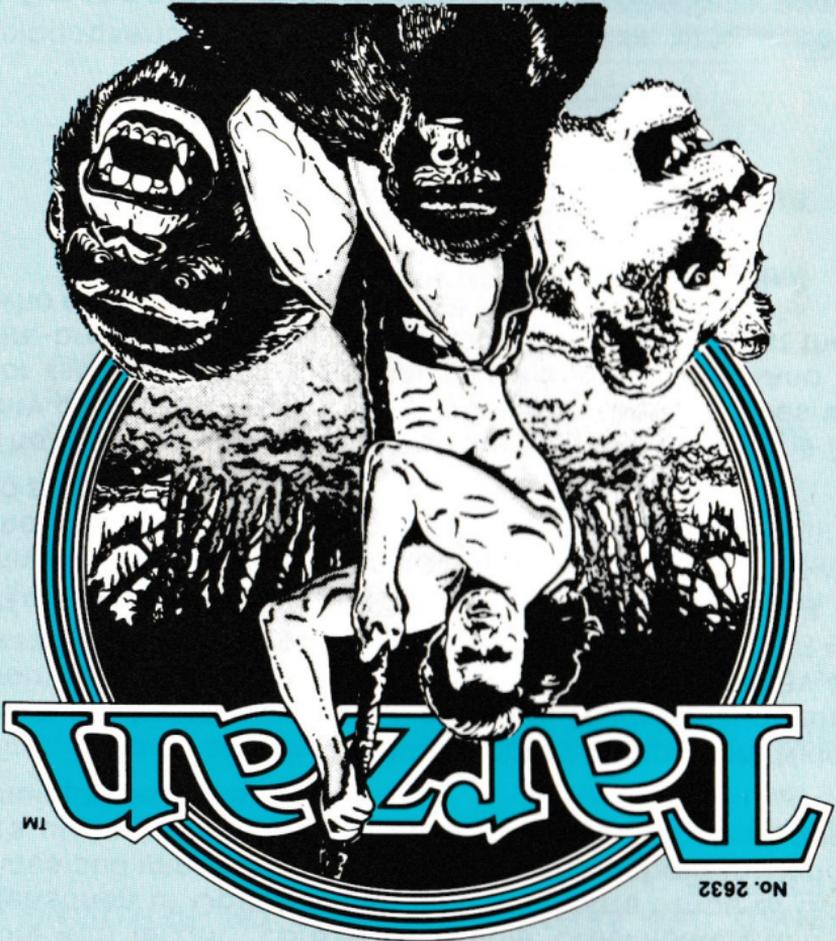
You're now ready to start your jungle adventure.

**COLECO**

Imported by Coleco (Canada) Limitée

Thrill to epic jungle adventure as you help Tarzan™ rescue his Great Apes from evil hunters and their savage allies, the Beastmen of Opar. Swing through lofty treetops or swim through crocodile-infested waters to rescue Tarzan's™ tribe of Great Apes.

Use your ColecoVision® controller or the Super Action™ Controller.



**CARTRIDGE INSTRUCTIONS**

Guide No. 16492

FOR  
**COLECO VISION**®  
& **ADAM**™  
FAMILY COMPUTER SYSTEM