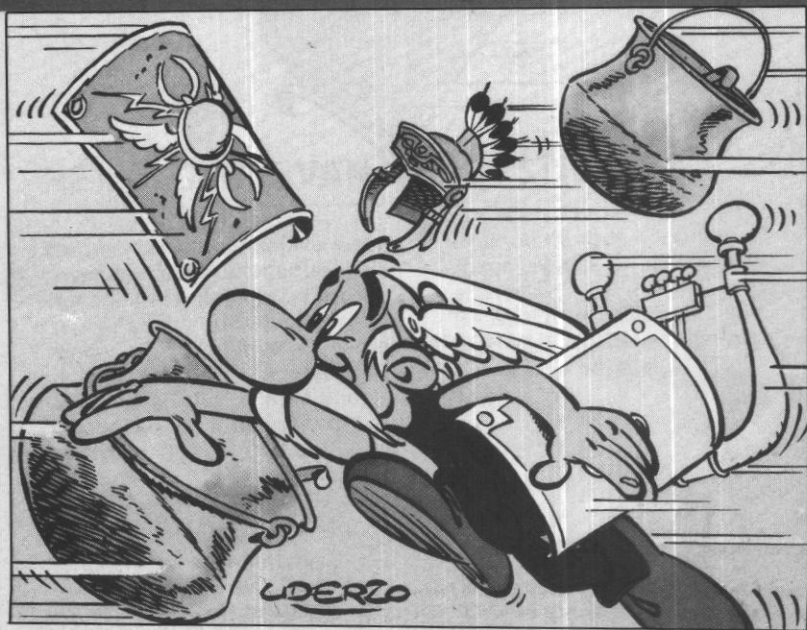


# ATARI<sup>®</sup> 2600<sup>™</sup>

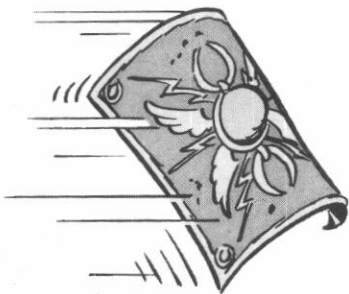
Nederlands • 1 of 2 spelerspel

## ASTERIX\*



\* © 1983 Les Editions ALBERT RENE, GOSCINNY & UDERZO

# ASTERIX\*



## OPMERKING:

Alvorens een cassette van ATARI Game Program™ in te zetten of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de electronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van uw spel ATARI 2600™ Video Computer System™.

# ASTERIX

We bevinden ons in het jaar 50 v. Chr.; heel Gallië is bezet door de Romeinen. Heel Gallië? Nee! Er is namelijk één Gallisch dorp, vlak bij de Romeinse buitenposten dat nog steeds weerstand biedt aan de Romeinse legioenen. Volgens rapporten van Romeinse spionnen worden de dorpelingen geleid door twee Gallische helden; Asterix en Obelix.

De eerste held, Asterix, is een kleine schrandere krijger met een grote snor. Asterix verkrijgt zijn bovenmenselijke kracht uit een toverdrank die de Dorpsdruide Getafix voor hem brouwt.

De andere held is de opmerkelijk sterke en hongerige vriend van Asterix, Obelix. Obelix is dol op wilde zwijnen en is altijd wel te vinden voor een stevig gevecht met de Romeinen.

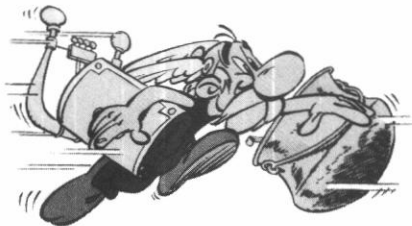


Deze twee dappere helden zijn nergens bang voor. Behalve voor... nu ja, behalve voor één ding. De valse tonen uit de lieren van de Dorpsbard kunnen hen sneller de aftocht doen blazen, dan een Romein "Veni, Vedi, Vici" zegt.

## EEN GEVECHT EN EEN FEEST

Julius Caesar heeft, op advies van zijn adviseur Calus Ludicrus, nieuwe troepen gezonden om de parvenuachtige Galliërs gevangen te nemen. Het nieuws verspreidde zich snel onder de dorpelingen die (na een kort feest) zich paraat maakten voor de strijd. De strijd eindigde zoals gewoonlijk in een Romeinse nederlaag.

Nadat het gevecht beëindigd was, scharrelde Asterix door de ravage, zoekend naar een aandenken om aan Obelix voor zijn verjaardag te geven. Terwijl Asterix druk zocht naar Romeinse helmen, lampen en schilden ging Obelix op jacht naar (wat anders?) voedsel.

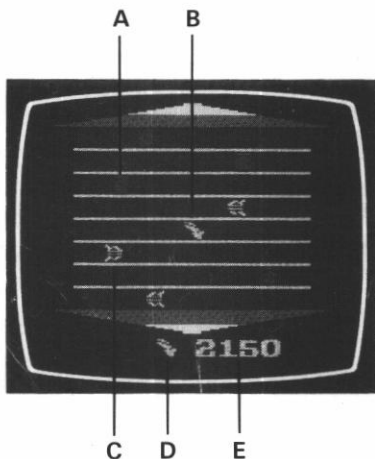


# HET SPEL

Asterix en Obelix moeten zoveel mogelijk voorwerpen verzamelen en tegelijkertijd de dodelijke lieren van Cacofonix ontwijken.

U start het spel met 3 levens. Iedere keer dat Asterix of Obelix een lier aanraken, verliest U een leven. U scoort punten voor ieder aangeraakt voorwerp; en een extra leven bij 10.000, 30.000, 50.000, 80.000, 110.000 punten en bij iedere 40.000 punten daarna.

Acht groepen voorwerpen verschijnen in het spel. Asterix verzamelt ketels met toverdrank, helmen, schilden en lampen. Obelix verzamelt appels, vis, wilde zwijnevlees en bekers vol met zijn favoriete drank. Nadat u 50 dezelfde objecten heeft verzameld, verschijnt de volgende groep voorwerpen.












- A - Ketel
- B - Asterix
- C - Lier
- D - Resterende levens
- E - Score

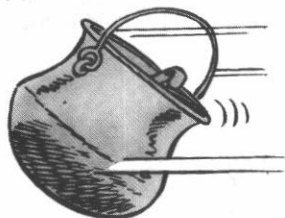
Een verrassingsvoorwerp verschijnt nadat Obelix voor de derde keer bekers heeft verzameld; indien u tenminste zo lang in leven kunt blijven!

## OBELIX WAVE

Nadat Asterix het lampen verzamelen heeft beëindigd, volgt er een pauze in het spel en verschijnen de woorden "OBELIX WAVE" op het scherm. Deze waarschuwing geeft aan dat vanaf dat moment de voorwerpen zich sneller gaan bewegen.

# HET SCOREN

VOORWERP (voor Asterix)	PUNTEN	(voor Obelix)	
 Ketel	50	 Appel	400
 Helm	100	 Vis	500
 Schild	200	 Wilde zwijnebout	500
 Lamp	300	 Beker	500
		 ?	Verrassingsvoorwerp 500



## HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

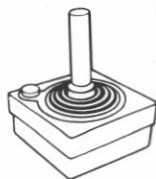
Zorg ervoor dat de kabels stevig bevestigd zijn in de controller-ingangen aan de achterkant van het apparaat. Voor 1-spelersversies sluit u de joystick aan op de linker controller-ingang. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht.

### COMPUTERSCHAKELAARS

Gebruik de **GAME SELECT** schakelaar om voor 1 of 2 spelerspel te kiezen. Door de **GAME RESET** schakelaar over te halen, kunt u het spel opnieuw starten vanaf de beginpositie.

Druk op de rode knop van de linker joystick om het spel te starten.

De **MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS** worden niet gebruikt in dit spel.




ATARI<sup>TM</sup>  
AANKOOPBEWIJS

ASTERIX\*

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.  
P.O. BOX 1616 - 3600 BP MAARSSEN - HOLLAND



 A Warner Communications Company

C019787-96 REV. A (NL)

© 1983 ATARI, INC. for Graphics  
and layout only  
ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

PRINTED IN THE NETHERLANDS