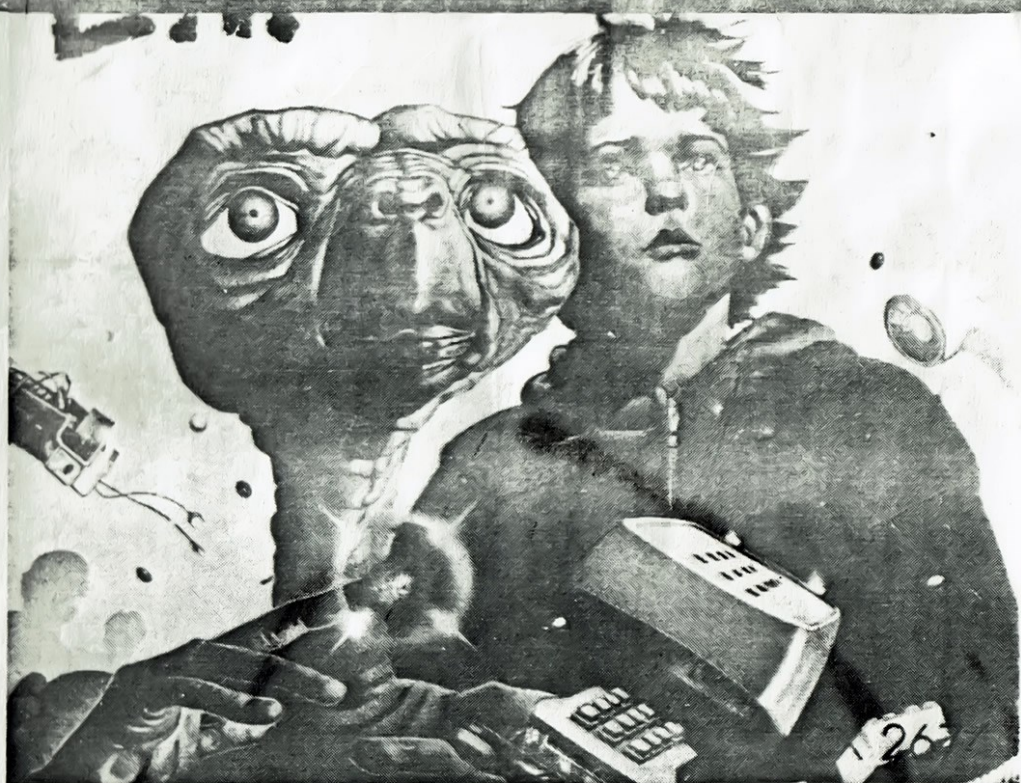


Nederlands

1 spelvariantie

**E.T.**

*THE EXTRA-TERRESTRIAL*



CX2674

\* E.T. and the E.T. character are trademarks of and licensed by Universal City Studios, Inc.  
© 1982 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved.

# HELP E.T. THUISKOMEN

---

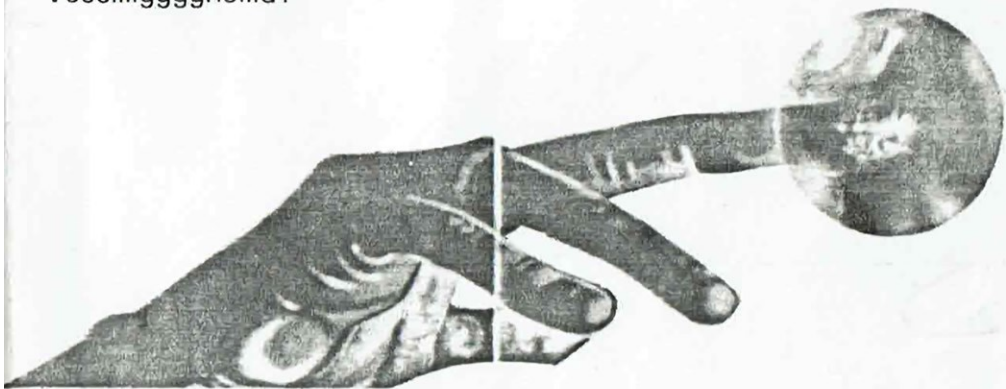
Wat is dit trouwens voor een gekke planeet! We kwamen hier om een eenvoudige studie te maken van primitieve planeten en kijk nu wat er is gebeurd! Die... dingen... kwamen en jaagden mijn vrienden weg. Voordat ik het wist, waren al mijn vrienden aan boord van ons lichtschip gegaan en teruggevlogen naar huis.

Wat moet ik nu doen? De enige die ik kan vertrouwen is dat aardige vreemdelingetje EIIIIleott. Hij geeft me van die lekkere energiepillen (hoe noemen ze die ook alweer, Gooommmmmmm zuuuuurtjees?).

Maar die ándere vreemdelingen! Elke keer wanneer ik op het punt sta om mijn transgalactische communicator in elkaar te zetten, komen ze en halen me weg. Die éne met die witte jas steekt een thermometer in m'n mond (ik vraag me af waarom hij zo van streek was toen de thermometer smolt), en die andere in een regenjas mompelt constant van die rare geluidjes.

Naaatiooonaale  
Veeeiiligggheiid?

Ik wil gewoon naar huis! Ik hoop dat EIIIIleott en ik alle delen van mijn communicator in elkaar kunnen zetten voordat mijn energie opraaft. O, Oh! Daar komen die gekke vreemdelingen weer. Help me. EIIIIleott! Help me naar huis komen.



# CONSOLE SCHAKELAARS

---

## GAME SELECT/GAME RESET

Druk de **GAME SELECT** schakelaar naar beneden om een spelvariatie te kiezen.

De spelvariaties zijn:

1. Alle menselijke wezens zijn aanwezig in het spel.
2. Elliot en de FBI-agent zijn aanwezig; de wetenschapper echter niet.
3. Enkel Elliot is aanwezig tijdens het spel.

Haal de **GAME RESET** schakelaar over om het spel te starten of opnieuw te starten.



## MOEILIKHEIDS-SCHAKELAARS

---

De rechter **MOEILIKHEIDS-SCHAKELAAR** bepaalt de snelheid van de menselijke wezens. In positie **A** bewegen de menselijke wezens zich veel sneller dan in positie **B**.

De linker **MOEILIKHEIDS-SCHAKELAAR** bepaalt of het reddingsschip zal landen indien Elliot op het scherm is. In positie **A** mag Elliot zich niet op het scherm bevinden wanneer het schip opgeroepen wordt of landt; in positie **B** mag dit wel.

## HET SCOREN

---

Er zijn 4 manieren om bonuspunten te verdienen; door E.T.'s energiemeter bij te houden, door snoep te dragen naar het reddingsschip, door Elliot snoepjes te geven en door meer dan 31

snoepjes te verzamelen in 1 ronde. Uw score verschijnt op het scherm aan het einde van elk spel, of wanneer E.T. aan boord gaat van het reddingsschip.

Bonuspunten worden als volgt gescoord:

Resterende energie 1 punt per eenheid.

Snoepjes gedragen naar het reddings-schip elk 490 punten.

Snoepjes gegeven aan Elliot elk 770 punten.

Meer dan 31 elk 1000 snoepjes punten.

**N.B.** Nadat E.T. 31 snoepjes verzameld heeft, verliest hij 700 energie-eenheden voor elk nieuw snoepje dat hij opraapt. De energiepunten worden afgetrokken van E.T.'s energie score in de nieuwe ronde.

## NUTTIGE AANWIJZINGEN

---

Deze spelhandleiding voorziet U van fundamentele informatie die U nodig heeft om E.T. te redden. Maar vergeet niet dat "E.T." een avontuurlijk spel is en avontuurlijke spellen zitten vol met verassingen. De volgende nuttige aanwijzingen zijn om U te helpen E.T. te redden voordat hij geen energie meer heeft.

- Gebruik de putten als ontsnapings-zones. Aangezien menselijke wezens niet in putten kunnen komen, kan E.T. met opzet erin vallen wanneer hij een dreigend menselijk wezen ziet naderen. Onthoud dat het in- en uitgaan van putten energie kost.

- Aangezien het spel zo opgezet is dat maar 1 menselijk wezen tegelijk met E.T. op het scherm kan verschijnen, kunt U van tijd tot tijd E.T. gevangen laten nemen door de wetenschapper. Opdat de FBI-agent niet bij onze held kan komen om de waardevolle telefoon-onderdelen weg te pakken.

- Geef Elliot zoveel mogelijk snoepjes. Hoe meer U er hem geeft, des te meer bonuspunten scoort U aan het eind van het spel.

- Sta E.T. toe in een put te vallen om het spel eventueel even te laten rusten. U kunt hem daar laten zo lang als U wilt zonder E.T. in gevaar te brengen of zijn energie uit te putten. Wanneer U klaar bent om te spelen, laat U E.T. uit de put komen om het spel te hervatten.

- Soms zal E.T. terugvallen in de put, ondanks dat hij de oppervlakte van de planeet heeft bereikt. Om dit te voorkomen dient U E.T. meteen naar links of rechts te bewegen nadat het scherm verandert van de binnenkant van de put naar de oppervlakte van de planeet. E.T. zal dan uit de put komen om op de vaste grond te belanden, in dezelfde richting als dat U de joystick heeft bewogen.

E.T. verbruikt energie wanneer hij zoekt naar telefoononderdelen, speciale krachten uitoefent, of wanneer hij probeert te ontsnappen aan gevaarlijke menselijke wezens.

Alhoewel E.T. zijn energievoorraad kan aanvullen met snoep, is deze voorraad beperkt en moet deze dus alleen in noodgevallen worden gebruikt. Elliot kan 3 keer samenvloeien met E.T. per spel. Eens per ronde, kan E.T. een verwelkte bloem aantreffen die verborgen is op de bodem van een put. Indien E.T.

de bloem doet opfleuren, kan Elliot 1 keer extra samenvloeien met E.T. Wanneer E.T. geen energie meer heeft na de laatste "noodmaatregel", gaat E.T. een winterslaap houden om de volgende reddingspoging af te wachten.

**N.B.** Wanneer E.T. een paar telefoononderdelen heeft, zal de FBI-agent een van de delen pakken en het verstoppert in een put. Wanneer E.T. nog geen onderdelen heeft, zal de FBI-agent al de snoepjes wegnemen die E.T. bij zich draagt.

## GEBRUIK VAN DE JOYSTICK

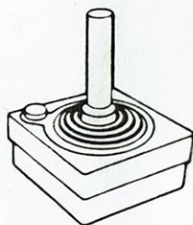
---

Bij deze ATARI spelcassette gebruikt U de joystick. De kabel dient stevig aangesloten te zijn in de linker opening aan de achterkant van Uw ATARI spelcomputer. Houd de joystick met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht. Zie voor verdere bijzonderheden Uw handleiding.

E.T. beweegt zich naar boven, beneden, rechts, links, diagonaal in dezelfde richtingen als U de joystick beweegt.

Om E.T. uit een put te halen, drukt U op de rode knop en beweegt U de joystick naar voren. Om E.T. te helpen snel te ontsnappen aan de FBI-agent en de wetenschapper, beweegt U de joystick in de gewenste richting en drukt U op de rode knop. Maar vergeet niet dat hoe sneller U te werk gaat, des te meer energie U

verbruikt! Druk op de rode knop om een "kracht" uit te oefenen in een kracht-zone. E.T. zal zijn hoofd opheffen wanneer hij krachten uitoefent.



# KRACHT-ZONES

Op iedere "plaats" van de planeet komt E.T. door verscheidene kracht-zones. Wanneer E.T. zich in een krachtzone bevindt, verschijnt het symbool voor die zone bovenaan het scherm (Fig. D). In een zone kan E.T. maar één van zijn buitengewone krachten uitoefenen. Als E.T. bijvoorbeeld gereed is om zijn ruimteschip op te roepen, moet hij zich bevinden in de "schip oproep" zone. Aan het begin van elke nieuwe ronde, worden de kracht-zones willekeurig over alle plaatsen verspreid.

De kracht-zones zijn:

## "Vindt de telefoon-onderdelen" zone.

Krachten uitgeoefend in deze zone, zullen E.T. tonen of een deel van zijn telefoon verborgen is op het scherm (het deel zal blinken zoals te zien is in Fig. A). E.T. moet het telefoon onderdeel aanraken. Daarna zal het zich door telekenesis verplaatsen naar de telefoonconstructieplaats bovenaan het scherm (Fig D).



## "Stuur mensen weg" zone.

E.T. kan de FBI-agent, Elliot en de wetenschapper terugsturen naar hun respectievelijke gebouwen in Washington D.C..



## "Eet snoep" zone

Indien E.T. hier één van de snoepjes eet die hij bij zich heeft, worden die automatisch omgezet in energie. **Figuur A** toont hoe de snoepjes er uitzien.

**N.B.** Indien E.T. een snoepje eet, verliest de snoep-teller 1 punt, en vermeerderd E.T.'s energie.



## "Roep Elliot" zone

Elliot zal E.T. te hulp komen indien E.T. hem vanuit deze zone oproept. Wanneer E.T. 9 snoepjes heeft, zal Elliot het snoepgoed pakken, gevaarlijke menselijke wezens weggagen en vertrekken om een ontbrekend telefoon-onderdeel op te sporen. Daarna zal Elliot het onderdeel terugbrengen naar E.T. Als E.T. minder dan 9 snoepjes heeft, zal Elliot het snoep van E.T. afnemen en terugkeren naar huis. Wel krijgt U punten voor elk snoepje dat Elliott meeneemt naar huis (zie 'SCORE').



## "Ga naar een andere plek" zone

Kracht uitgeoefend in deze zone zal E.T. ertoe verplichten om meteen naar een andere plaats te gaan in de richting aangeduid door de pijl.



## "Schip oproep" zone

E.T. kan deze zone gebruiken om zijn reddingsschip op te roepen nadat de telefoon in elkaar is gezet. Wanneer E.T. zijn "schip oproep" kracht gebruikt, zal een klok aan de rechter bovenkant van het scherm verschijnen. (Fig. D). De klok telt de tijd af waarin E.T. de landingszone moet bereiken. E.T. kan zijn schip niet oproepen indien een menselijk wezen aanwezig is.



## "Landings-zone"

E.T. moet zich in de landingszone bevinden om gered te worden. Indien er ook maar 1 menselijk wezen op het scherm is wanneer het reddingsschip verschijnt, zal het schip vertrekken zonder E.T. en zal hij opnieuw achterblijven.

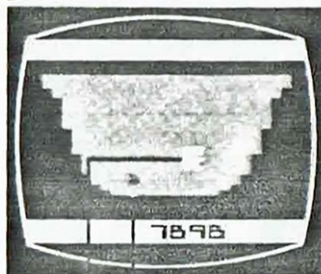


**N.B.** Ondanks de aanwezigheid van Elliot zal het schip soms tóch landen.

Zie voor verdere bijzonderheden "COMPUTER SCHAKELAARS".

Tijdens zijn pogingen naar huis te komen, komt E.T. veel hinderissen tegen. Hij kan in een put vallen, de FBI-agent kan zijn telefoononderdelen en snoepjes wegnemen door ze aan te raken, de wetenschapper kan hem gevangen houden voor wetenschappelijke studies, of E.T. kan eenvoudigweg zonder energie komen te zitten.

**B**

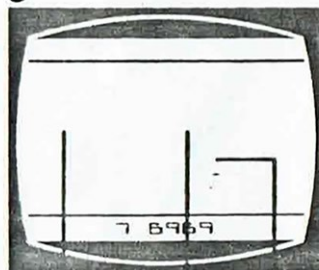


1 2

## E.T. VALT IN EEN VALKUIL

- 1 - E.T.
- 2 - Telefoononderdeel

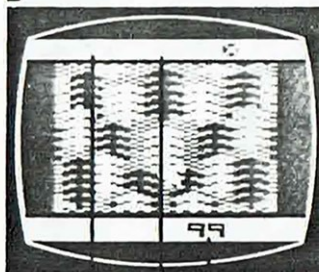
**C**



1 2 3

- 1 - FBI gebouw
- 2 - Wetenschappelijk instituut
- 3 - Elliot's huis

**D**



1 2 3

## E.T.'S LADINGSPLAATS

- 1 - Interplanetaire telefoon
- 2 - Kracht zone
- 3 - Tijdteiler

# ***E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL***

**OPMERKING:**

Alvorens een cassette Game Program™ ATARI® 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 elektronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van het spel Video Computer System™ ATARI®.

---

# ***E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL***

---



 A Warner Communications Company

---

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V. P.O. BOX 2042 BREDA HOLLAND

---

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN