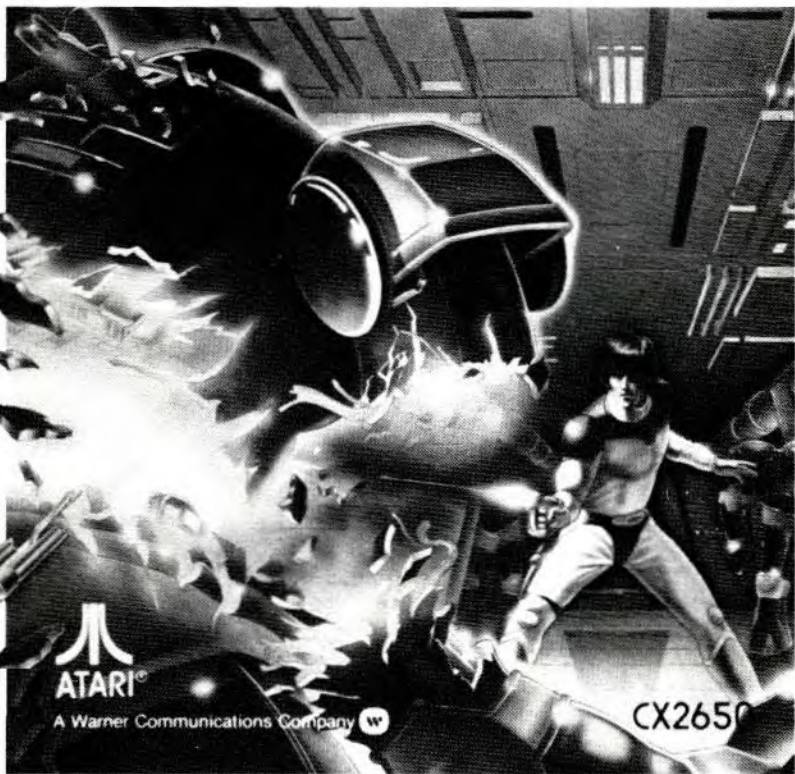


Nederlands

12 spelvarianties

BERZERK*

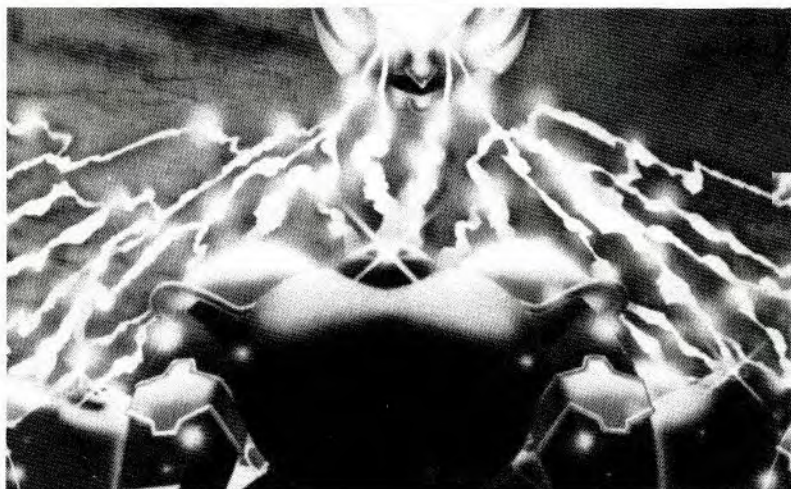
*Trademark and © of Stern Electronics, Inc.



SPECIAAL  KENMERK

Deze cassette bevat speciale spelvarianties voor kinderen.

HET SPEL



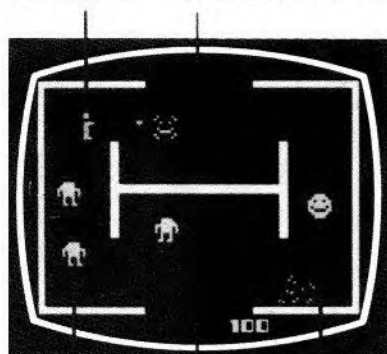
Bij BERZERK bent U aan alle kanten ingesloten in een reeks van elektrische doolhoven waar zelfs het aanraken van de muren dodelijk is. Uw mannetje moet U door het doolhof bewegen, laten duiken en op de gezichtloze robots, die U steeds meedogenloos besluipen, laten schieten. Op elk moment tijdens het gevecht kan Slechte Otto, het waanzinnige en slechte brein achter de bende robots, tevoorschijn springen vanuit zijn schuilplaats. Uw enige kans is uit het doolhof te ontsnappen voordat hij U te pakken krijgt.

Voor elke robot die door Uw laserstraal of door de woedende Slechte Otto geraakt is, scoort U punten. In hun achtervolging van Uw mannetje kunnen de robots ook tegen elkaar oplopen, tegen de elektrische muren botsen of een andere robot raken met hun laser. Wanneer alle robots in het doolhof vernietigd zijn, krijgt U bonuspun-

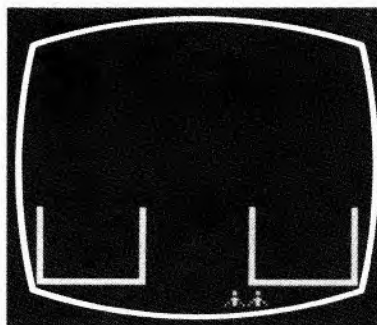
ten. Elk doolhof verdwijnt als Uw mannetje ontkomt of ontsnapt. U start het spel met 3 levens. Levens die overblijven, verschijnen even onderaan het scherm vlak voordat een nieuw doolhof wordt getoond. (zie **fig. 2**) In sommige BERZERK-spelen kunt U extra levens verdienen. (zie **SPELVARIATIES**)

Wanneer U al Uw levens verloren heeft, is het spel afgelopen. In spelen waar de robots gewaagd zijn, zullen zij niet eerder schieten totdat het tweede doolhof verschijnt. Dit geeft U even de kans om het spel te overzien. Ook de robots bewegen en schiet aanvankelijk langzamer dan Uw mannetje. Maar in elk volgend doolhof neemt hun snelheid toe. In doolhof 16 bewegen de robots weer langzaam en de cyclus begint opnieuw, doch hun vuursnelheid blijft hetzelfde, gelijk aan die van Uw mannetje voor de verdere duur van het spel.

MANNETJE ONTSNAPPINGSROUTE



ROBOT SLECHTE OTTO
ONTSNAPPINGSROUTE



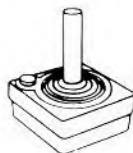
Figuur 2. Levens die overblijven

Figuur 1. Spel elementen

HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Met de spelcassette BERZERK dient U de joysticks te gebruiken. (verzekert U ervan dat de stekkers goed zijn ingestoken in de hiervoor bestemde aansluitingen achter in Uw video computer systeem). Voor spelen met 1 persoon gebruikt U de linker aansluiting

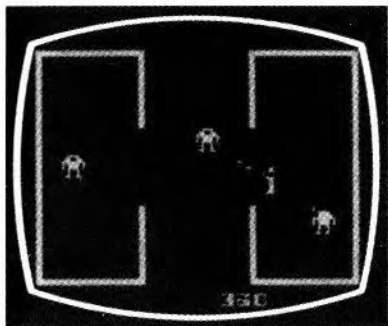
Houd de joystick met de rode drukknoop links naar boven, in de



richting van het televisiescherm. Raadpleeg Uw gebruiksaanwijzing voor verdere details.

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®.



Figuur 3. Diagonaal schieten

Uw mannetje beweegt in dezelfde richting als dat U de joystick beweegt. Ook kan hij diagonaal bewegen en schieten. (figuur 3). Druk op de rode knop om met de laser te kunnen vuren. Deze zal schieten in de richting van de laatste positie die Uw mannetje innam.

COMPUTER SCHAKELAARS

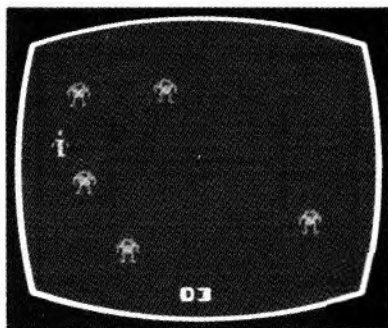
GAME SELECT/GAME RESET

Om een BERZERK-spel te kunnen kiezen, dient U de **GAME SELECT** schakelaar naar beneden te drukken. Wanneer het juiste spelnummer op het scherm verschijnt (zie fig. 4), haal dan de **GAME RESET** schakelaar over om het spel te starten.

Elke keer wanneer de **GAME RESET** schakelaar wordt overgehaald, begint het spel opnieuw.

TV-TYPE

Zet deze schakelaar in stand "COLOR" indien U een kleuren-televisie heeft. Wanneer U een zwart/wit tv heeft, zet U de schakelaar in stand **B-W**.

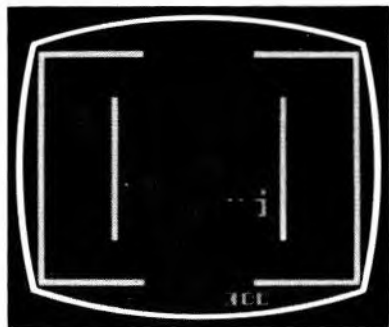


Figuur 4. Spelnummer

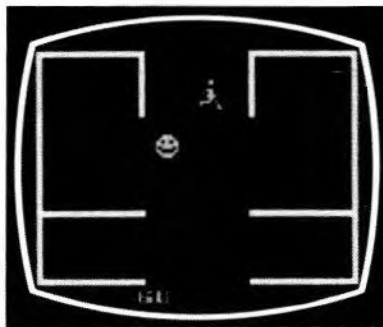
De moeilijkheidsschakelaar wordt niet gebruikt bij deze cassette.

linkerkant van de score (**figuur 6**). Uw punten worden dan gecombineerd en Uw totale score is te

zien in het volgende doolhof. Bij 1 miljoen punten begint de score bij 0.



Figuur 5. Score

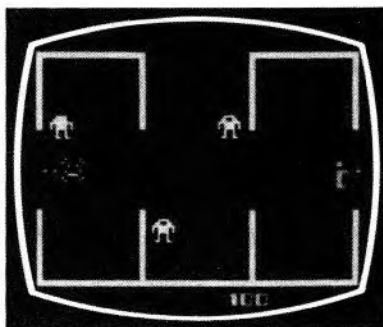


Figuur 6. Bonuspunten

HANDIGE TIPS

- Daar de robots zijn geprogrammeerd om U te volgen, kunt U hun bewegingen beïnvloeden zoals het schieten op elkaar, het opbotsen, het lopen tegen muren of tussen U en Slechte Otto komen.
- Aangezien de schoten van de robots niet kunnen doordringen door de muren van het doolhof, kunt U deze gebruiken als dekking. Kom pas te voorschijn als het veilig is om te richten, en schiet dan.
- Robots kunnen niet diagonaal of met hun linkerarm schieten. U kunt Uw mannetje uit hun vuurlinie halen, en hen toch in úw vuurlinie houden.
- De speciale horizontale laserschietmogelijkheid kan U helpen bij het vernietigen van robots. In doolhoven met linker en rechter uitgangen, kunt U bijvoorbeeld vlak voor de rechter uitgang gaan staan en er doorheen schieten.

Uw laserstralen zullen dan achter het scherm draaien en terugkomen door de linker opening. (zie **figuur 7**) Iedere robot in Uw vuurlinie zal getroffen worden.



Figuur 7. Speciale schietmogelijkheid

SPELVARIATIES

BERZERK heeft 12 spelvariaties, inclusief een speciale versie voor beginners en kleine kinderen.

Voordat U het spelkeuze schema raadpleegt, dient U op de hoogte te zijn van de verschillende benamingen:

Bonus Leven: geen
bij elke 1000 punten
bij elke 2000 punten

Extra levens kunnen verkregen worden in sommige spelvariaties, en toegevoegd worden bij Uw eerste 3 levens.

Alhoewel U 255 levens kunt winnen in deze spelletjes kunnen maximaal 6 levens één voor één afgebeeld worden op het scherm.

Slechte Otto: geen
onoverwinnelijk
steeds terugkerend

Sommige spelen vertonen een steeds terugkerende Slechte Otto, waarbij U echt met Uw laser kunt schieten op het grijnzende hoofd en waardoor hij voor een paar seconden zal verdwijnen. U kunt Slechte Otto oneindig keren laten verdwijnen, doch hij zal steeds weer naar U toe komen totdat U uit het doolhof ontsnapt.

Robots: gewapend
ongewapend

In sommige spelvariaties kunnen de robots niet schieten. Maar pas op, U zult toch een leven verliezen als U er één aanraakt.

SPELKEUZE SCHEMA

SPELNUMMER		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12*
ROBOTS:	Gewapend	■											
	Ongewapend										■		
SLECHTE OTTO:	Geen	■			■			■			■		■
	Onoverwinnelijk Steeds terugkerend		■			■			■			■	
BONUS LEVEN:	Geen												
	Bij elke 1000 punten Bij elke 2000 punten												

*Kinderversie


HET SCOREN

Voor elke vernietigde robot krijgt U 50 punten. Wanneer alle robots in 1 doolhof vernietigd zijn, krijgt U 10 bonuspunten.

Uw score verschijnt onderaan het scherm, zoals te zien is in **figuur 5**. Eenmaal verdiend, verschijnen de bonuspunten heel even aan de

BERZERK*



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C016973-50 REV. 2

PRINTED IN THE NETHERLANDS