

ATARI® 2600™

Nederlands • 1 of 2 spelerspel

SNOOPY AND THE RED BARON



*SNOOPY is a trademark of United Feature Syndicate, Inc.
*SNOOPY: © 1958, 1965 United Feature Syndicate, Inc.

CX26104

SNOOPY' AND THE RED BARON



SNOOPY: © 1965 United Feature Syndicate, Inc.

PEANUTS characters: © 1965
United Feature Syndicate, Inc.

SNOOPY: © 1965 United Feature
Syndicate, Inc.

SNOOPY: © 1965 United Feature
Syndicate, Inc.

PEANUTS characters: © 1965
United Feature Syndicate, Inc.

OPMERKING:

Alvorens een ATARI spelcassette in te steken of te verwijderen, dient u ervoor te zorgen dat de powerknop op "OFF" staat. Hierdoor worden de elektronische onderdelen beschermd en u zult langer plezier hebben van uw ATARI spelcomputer.

HET SPEL

De lafhartige Rode Baron heeft belangrijke voedselvoorraden van de Geallieerden gestolen tijdens de oorlog. Hamburgers, ijsjes, popcorn en andere lekkernijen zijn meegenomen door deze duivelse vlieger en scherpschutter. Je hebt de opdracht Snoopy te helpen de Rode Baron neer te halen en de gestolen voedselvoorraden terug te winnen.

Je begint je opdracht met 5 hondehokken. Acht voltreffers zijn nodig om de Rode Baron neer te halen en voor de Baron zijn tevens acht voltreffers nodig om Snoopy's hondehok neer te schieten. Indien de Rode Baron een hondehok neerhaalt, zijn alle verzamelde lekkernijen verloren. Druk op de rode knop om Snoopy te laten schieten.

N.B. Snoopy kan niet boven de wolken vliegen.

Om een gestolen lekkernij terug te winnen, moet je de Rode Baron niet uit het oog verliezen en goed oppassen wanneer een lekkernij uit zijn driedekker valt. De lekkernij krijg je in je bezit door het aan te raken met Snoopy's hondehok.

Maar kijk uit! De Rode Baron kan tevens doodskoppen laten vallen en indien je dié aanraakt, zal je alle verzamelde lekkernijen verliezen.

Indien je erin slaagt alle Rode Baronnen uit te schakelen en alle lekkernijen te verzamelen, verdien je bonuspunten (zie HET SCOREN).

Voordat je de **GAME RESET** schakelaar overhaalt (zie **COMPUTERSCHAKELAARS**), kan je een oefenspel spelen zonder punten te scoren en neergeschoten te worden.

HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICK / COMPUTERSCHAKELAARS

Zorg ervoor dat de kabels stevig bevestigd zijn in de contacten aan de achterkant van het apparaat. Voor 1-speler-versies sluit je de joystick op het linker contact aan. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht. Gebruik de joystick om Snoopy's hondehok in de lucht te besturen.



Gebruik de **GAME SELECT** schakelaar om uit één van de vaardigheidsniveaus te kiezen; 1-gemiddeld, 2-gevorderd of 3-expert. Spel 4 is een eenvoudige versie voor kleine kinderen en beginners. Het nummer dat zich rechts van het spelnummer bevindt, geeft het aantal Rode Baronnen aan in iedere spelronde. Haal de **GAME RESET** schakelaar over om het spel te starten of opnieuw te beginnen.

Druk op de rode knop om aan het einde van een spelronde te beginnen met de volgende ronde.



HET SCOREN



PUNTEN TIJDENS DE VLUCHT

Geraakte Rode Baron	10
Iedere lekkernij	40

BONUSPUNTEN (aan het einde van een ronde)

Neergehaalde Rode Baron	100
Iedere veroverde lekkernij	50
Alle verzamelde lekkernijen	extra hondehok

Na 50 uitgeschakelde Rode Baronnen verdien je een gouden Baron. Een uitroepteken geeft iedere miljoen punten aan.



NUTTIGE AANWIJZINGEN

■ Wanneer Snoopy een lekkernij vangt, zal de Rode Baron hem achterna komen. Vlieg dus snel weg.

■ Om de Rode Baron uit de wolken te lokken (Snoopy kan nl. niet in de wolken vliegen), laat je Snoopy laag bij de bergen vliegen.

■ Probeer achter de Rode Baron te vliegen; hij kan nl. niet achterwaarts schieten.



ATARI LOGO
A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY
SNOOPY® AND THE RED BARON

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



 A Warner Communications Company