

ATARI[®]2600[™]

ENGLISH • ONE PLAYER ONLY
FRANÇAIS • UN SEUL JOUEUR
DEUTSCH • EIN SPIELER ALLEIN
ITALIANO • UN SOLO GIOCATORE
ESPAÑOL • SOLO UN JUGADOR

1

VIDEO GAME
JEU VIDEO
TELE-SPIEL
VIDEO GIOCO
JUEGO VIDEO

E.T.*

THE EXTRA-TERRESTRIAL



*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.

ET. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu 2600™ Video Computer System™ ATARI.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco 2600™ Video Computer System™ ATARI.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI 2600™ Video Computer System™.

HELP E.T. GET HOME!

What kind of crazy planet is this, anyway? We came here to conduct a simple study of primitive planets, and look what happened! These...things...came and scared away my friends. Before I knew it, all of my friends had boarded our lightship and flown home.

What do I do now? The only one I can trust is that nice little alien — Ellleeott, He gives me those tasty energy pills (what did he call them? Guuummmmmmm Droppppppssss?) But these other aliens! Every time I get ready to assemble my transgalactic communicator, they come and take me away. The one with the white coat sticks that temperature measuring device in my mouth (I wonder why he was so upset when it melted?), and the other one in the trench coat keeps muttering those strange sounds (Naaashaaannaall Seeecuuuureeeteee?) I just want to go home! I hope Ellleeott and I can assemble all the pieces of my communicator before my energy runs out.

AIDEZ E.T. A RENTRER CHEZ LUI!

Mais où suis-je donc tombé? Nous étions venus ici pour effectuer de simples recherches sur les planètes primitives et voilà où j'en suis! Ces espèces de...choses...sont arrivées et ont fait fuir mes amis. Avant que j'ai eu le temps de dire ouf, tous mes amis étaient remontés à bord de notre vaisseau lumière et rentraient chez nous.

Qu'est-ce que je peux faire maintenant? Le seul terrien auquel je puisse faire confiance c'est ce gentil petit Ellliott. Il me donne à manger ces bonnes pilules d'énergie (comment est-ce qu'il les appelle déjà? des bouuules de gôomm-me?). Ces autres terriens par contre...! A chaque fois que je suis prêt à monter mon communicateur transgalactique, ils arrivent et me kidnappent. Il y en a un, habillé en blanc, qui me colle dans la bouche ce drôle

HELFEN SIE E.T., NACH HAUSE ZU FINDEN!

Was für ein verrückter Planet das ist! Wir sind hierher gekommen, um ein einfaches Forschungsprojekt über primitive Planeten durchzuführen, und dann passiert so etwas! Diese...Dingsda...kamen, und verjagten meine Freunde. Kaum sah ich mich um, waren alle meine Freunde in unser Lichtschiff eingestiegen, und nach Hause geflogen.

Und was mach' ich jetzt? Der einzige, dem ich vertrauen kann, ist der nette kleine Erdling — Ellliott. Er gibt mir diese guten Energiepillen (wie nannte er die? Geeeeeerüüchtee?) Aber diese anderen Erdlinge! Jedesmal, wenn ich



AIUTATE E.T. A TORNARE CASA!

Ma che razza di pianeta pazzo è mai questo? Siamo venuti qui per fare un semplice studio sui pianeti primitivi, e guarda che c'è successo! All'apparire di questi... esseri... i miei compagni sono scappati via impauriti. Prima che me ne rendessi conto sono saliti sulla nostra astronave e sono tornati a casa.

Ed ora che faccio? La sola persona di cui posso fidarmi è quel giovane e gentile terrestre — Elliiiooott. Mi da quelle gustose pillole energetiche (comme le ha chiamate? chiicchee?) Ma questi altri terrestri...! Ogni volta che

¡AYUDE A E.T. A VOLVER A SU CASA!

Pero, ¿qué clase de loco planeta es éste? Vinimos acá a realizar un simple estudio sobre planetas primitivos, y ¡vea lo que pasó! Estos... seres... llegaron y ahuyentaron a mis amigos. Antes de que yo pudiera darme cuenta de ello, todos mis amigos se subieron a bordo de nuestra astronave y partieron hacia nuestra casa.

¿Qué es lo que hago ahora? El único ser en quien puedo confiar es este simpático forasterito — Elliiiooott. Me da estas sabrosas píldoras energéticas (¿cómo

las llama él? ¿Paaastiillaaas de gooomaaa?) Pero, ¡esos otros forasteros! Cada vez que me dispongo a armar mi comunicador transgaláctico, esos forasteros vienen y me llevan consigo. El que viste la bata blanca me mete ese dispositivo medidor de temperatura en la

son pronto a rimontare il mio telefono transgalattico, loro arrivano e



Oh, oh. Here come those crazy aliens again. Help me, Ellllleott! Help me get home!

GAME PLAY

Your mission is to help E.T. find the three pieces of his interplanetary telephone, call his ship, and guide him to the landing pad in time to be rescued. Do this before E.T.'s energy runs out, and you'll win the round and score points! To reach the take off site E.T. must traverse six sites on planet Earth. Four of these are full of pitfalls—they are dotted with deep wells (**Figure A**) into which E.T. can fall (**Figure B**). A fifth site (**Figure C**) shows Elliot's house, the Institute of Science, and the FBI



de truc pour mesurer la température (j'ai toujours pas compris pour-quoi il s'est fâché quand le truc a fondu?); et l'autre avec un pardessus qui répète tout le temps ces drôles de sons (séeéécuredéé nâââ-tionâââle?) Laissez-moi donc rentrer chez moi! Pourvu qu'Ellliott et moi on arrive à monter les pièces de mon communicateur avant que je perde toutes mes réserves d'énergie...

Oh non...! voilà ces terriens qui reviennent. Au secours, Ellliott! Aide-moi à retourner chez moi!

LE JEU

Vous avez pour mission d'aider E.T. à trouver les trois morceaux de son téléphone interplanétaire et à appeler son vaisseau ainsi que de l'emmener sur le terrain d'atterrissage à temps pour le sauvetage. Dépêchez-vous avant que les réserves d'énergie de E.T. ne s'épuisent et vous gagnerez la partie et remporterez des points. Pour arriver jusqu'à l'endroit où il doit embarquer sur son vaisseau, E.T. doit passer au travers de six sites différents de la planète

mein interplanetarisches Telefon reparieren will, holen sie mich weg. Der mit dem weißen Mantel steckt so ein Temperaturneßgerät in meinen Mund (und ich möchte wissen, warum er so komisch wurde, als es schmolz?), und der andere, im Regenmantel, murmelt immer so unverständliches Zeug (Geeeheilim-dieeenst?)—ach, wenn ich doch nach Hause könnte! Hoffentlich können Ellliott und ich die Teile von meinem Telefon zusammensetzen, bevor all meine Energie schwindet!

Oje, oje, hier kommen wieder diese verrückten Erdlinge! Hilfe, Ellliott! Hilf mir, ich möchte heim!

SO WIRD GESPIELT

Ihre Mission besteht darin, E.T. zu helfen, die drei Teile seines interplanetarischen Telefons zu finden, mit seinem Raumschiff Verbindung aufzunehmen, und rechtzeitig zur Rettung auf die Landeplattform zu gelangen. Können Sie dies bewerkstelligen, bevor E.T.'s Energie verbraucht ist, so gewinnen Sie die Runde, und

mi portano via. Quello col camice bianco m'infila in bocca quell'apparecchio per misurare la temperatura (Vorrei proprio sapere perchè se l'è presa così tanto quando il termometro s'è fuso!), e quell'altro con l'impermeabile alla militare che continua a borbottare quelle strane parole (siikurezza naziiioonale?). Io voglio solo ritornare a casa! Spero proprio che Elliiioott ed io si riesca a mettere assieme tutti i pezzi del mio telefono transgalattico prima che il mio accumulatore d'energia si scarichi.

Oh, no! Ecco che quei matti di terrestri ritornano ancora. Aiuto, Elliiioott! Aiutami ad andare a casa!

IL GIOCO

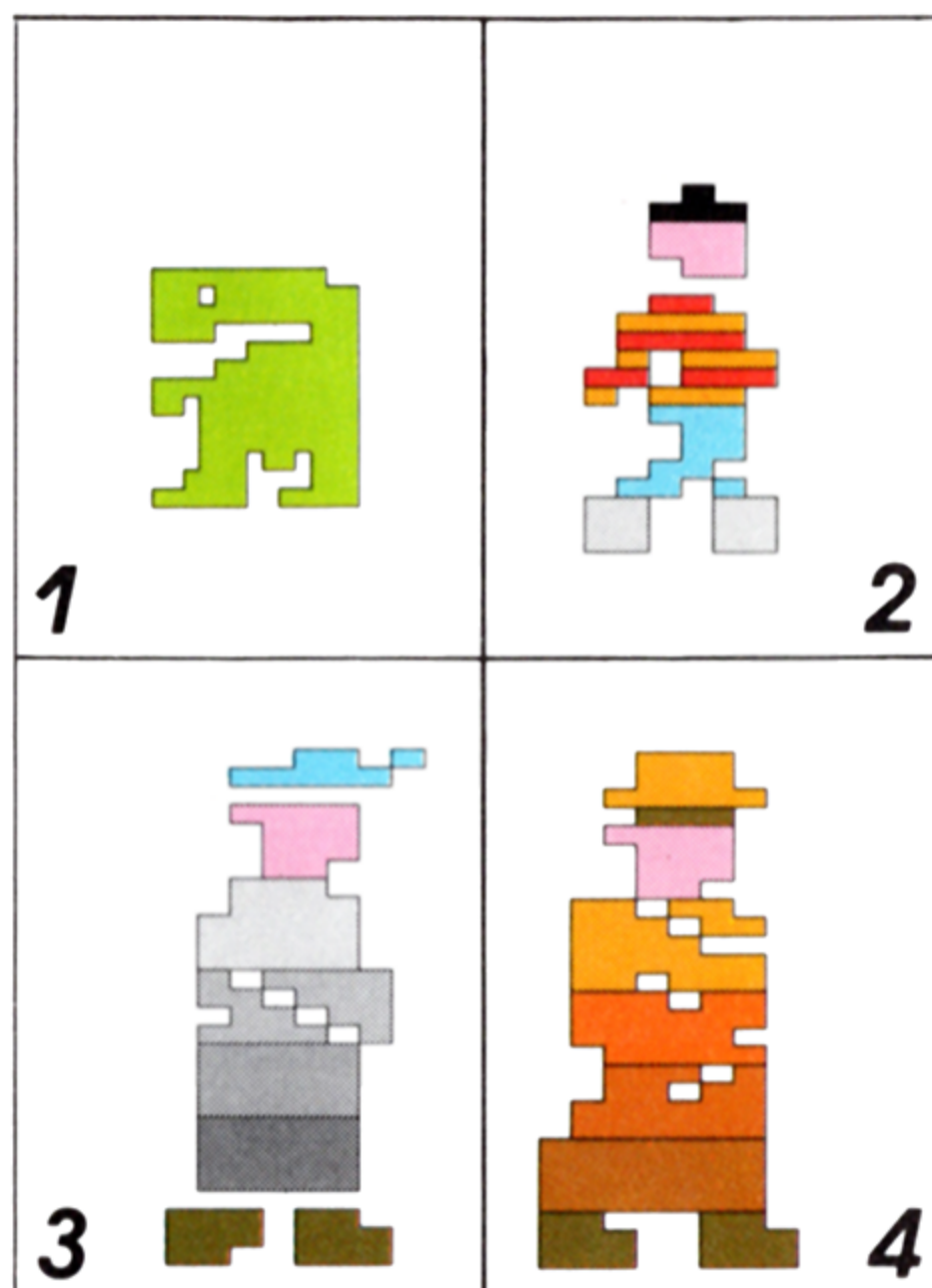
La vostra missione è quella di aiutare E.T. a trovare i tre pezzi del suo telefono interplanetario, chiamare la sua nave spaziale, e guidarlo alla pista d'atterraggio in tempo utile per essere salvato. Dovete far tutto questo prima che l'accumulatore d'energia di E.T. si scarichi, e voi vincerete

boca (me pregunto por qué se enfadó tanto cuando se fundió), y el otro, el de la gabardina, continúa exclamando esos extraños sonidos (Seeeguuuriiidaaad Naaaciooonaaaal). Todo lo que quiero es ¡volver a mi planeta! Espero que Elliiioott y yo podamos armar todas las piezas de mi comunicador antes de que mi energía se extinga totalmente.

Oh, oh. Ahí están esos locos forasteros de nuevo. ¡Ayúdame, Elliiioott! ¡Ayúdame a volver a mi casa!

EL JUEGO

La misión de usted es la de ayudar a E.T. a encontrar las tres piezas de su teléfono interplanetario, a llamar a su astronave, y guiarlo al área de aterrizaje a tiempo para que pueda ser rescatado. Si usted consigue hacer todo esto antes de que se extinga la energía de E.T., usted ganará la partida y obtendrá puntos. Para llegar al área de despegue, E.T. deberá atravesar seis lugares en el planeta Tierra. Cuatro de estos lugares



-
- 1-E.T.
 - 2-Elliott
 - 3-Scientist
 - 4-FBI Agent

-
- 1-E.T.
 - 2-Elliott
 - 3-Scientifique
 - 4-Agent de FBI

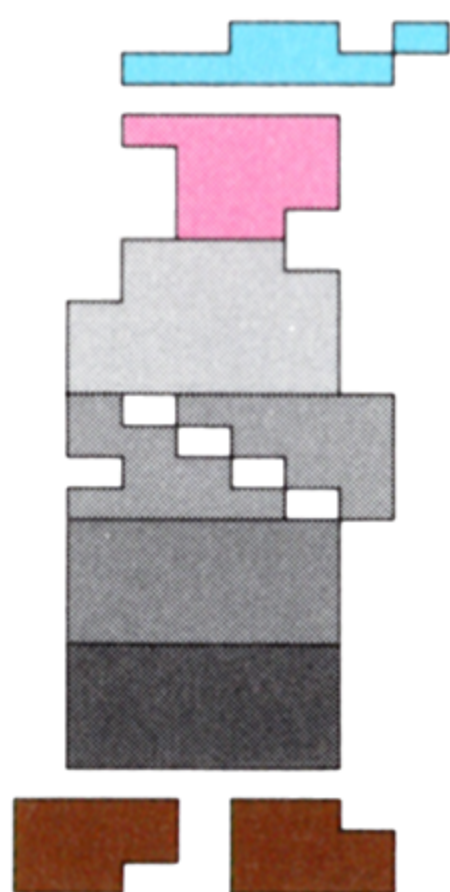
-
- 1-E.T.
 - 2-Elliott
 - 3-Wissenschaftler
 - 4-FBI Geheimagent

-
- 1-E.T.
 - 2-Elliott
 - 3-Scienziato
 - 4-Agente del FBI

-
- 1-E.T.
 - 2-Elliott
 - 3-Científico
 - 4-Agente del FBI

building. E.T. is brought to this site by the scientist to be studied. The sixth site (**Figure D**) is a forest setting where E.T. first lands and where the ship will land to pick him up.

A round ends when E.T. boards the spaceship. At the end of each round all your bonus points are displayed. If you want to play another round, simply press the controller button. E.T.'s telephone pieces and the candy will be scattered about for him to find again. You can play as many rounds as you like, and your bonus points will accumulate. A game ends when E.T. runs out of energy.



Terre. Quatre d'entre eux sont semés d'embûches, telles que des puits profonds (**Figure A**) dans lesquels E.T. peut tomber (**Figure B**). Un cinquième site (**Figure C**) représente la maison d'Elliott, l'Institut des Sciences et le bâtiment du FBI (les services secrets). C'est là où les scientifiques amènent E.T. pour en faire leur cobaye. Le sixième site (**Figure D**) représente une forêt où E.T. atterrit au commencement et où le vaisseau reviendra pour le chercher.

Une partie se termine lorsque E.T. monte à bord du vaisseau spatial. Après chaque partie, vos points en prime sont affichés. Si vous voulez recommencer à jouer, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de contrôle. E.T. devra retrouver les morceaux de son téléphone ainsi que les bonbons disséminés un peu partout. Vous pouvez jouer autant de fois que vous le désirez et vos points en prime s'accumuleront au fur et à mesure. La partie se termine lorsque E.T. n'a plus de réserves d'énergie.

erhalten Punkte! Um zur Startstelle zu gelangen, muß E.T. an Geländen des Planeten Erde vorbeikommen. Vier davon sind voller Fallen — sie sind voll tiefer Brunnen, in die E.T. fallen kann (**Abb. B**). Ein fünftes Gelände (**Abb. C**) zeigt Elliotts Haus, das Wissenschaftliche Institut, und das FBI Gebäude. Dorthin wird E.T. von den Wissenschaftlern zu Forschungszwecken gebracht. Das sechste Gelände (**Abb. D**) ist eine Waldlandschaft, in der E.T. zuerst landet, sowie auch das Raumschiff, das ihn heimbringt.

Eine Runde ist dann zu Ende, wenn E.T. an Bord des Raumschiffs geht. Am Ende einer Runde werden alle Bonus-Punkte angezeigt. Soll eine weitere Runde gespielt werden, einfach den Steurknopf drücken. E.T.s Telefon und die Geleefrüchte sind verstreut, und müssen wieder gefunden werden. Es können beliebig viele Runden gespielt werden, und die Bonus-Punkte sammeln sich an. Ein Spiel ist zu Ende, wenn E.T.s Energie verbraucht ist.

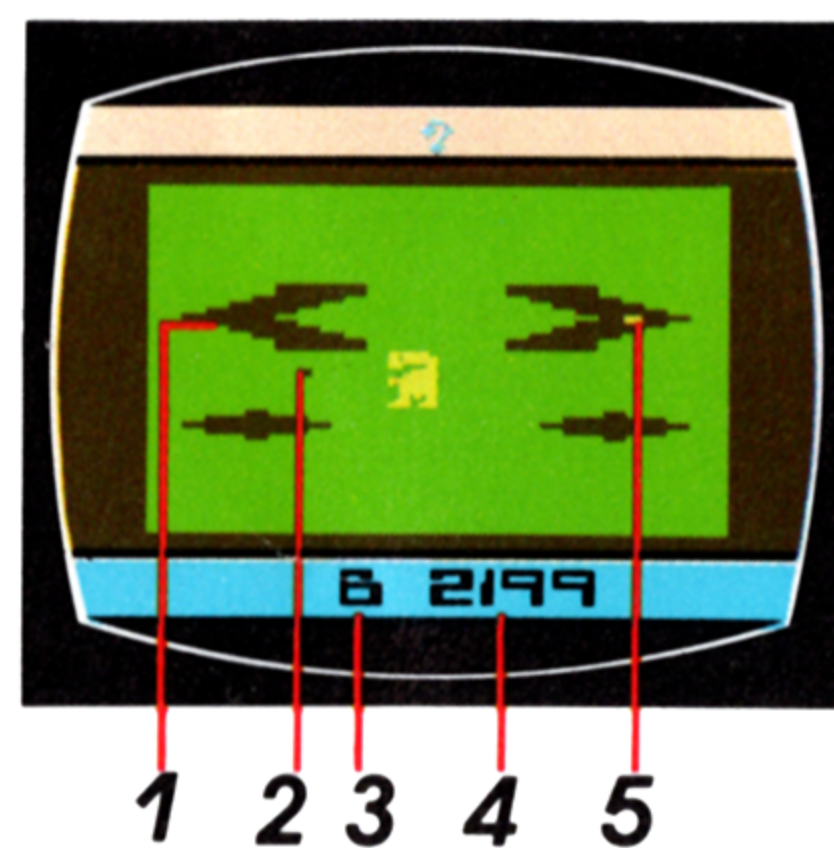
la partita e segnerete dei punti! Per raggiungere il luogo d'imbarco E.T. dovrà attraversare sei passaggi obbligati sul Pianeta Terra. Quattro di questi sono pieni di trappole — vi sono disseminate buche profonde (**Figura A**) nelle quali E.T. potrà cadere (**Figura B**). Il quinto passaggio obbligato (**Figura C**) mostra la casa di Elliott, gli Uffici dei FBI (Servizi per la Sicurezza dello Stato) e l'Istituto delle Ricerche Scientifiche. Ed è qui dove lo scienziato conduce E.T. per studiarlo. Il sesto passaggio obbligato (**Figura D**) mostra la foresta dove E.T. ha atterrato inizialmente e sarà qui dove la nave spaziale atterrerà per reimbarcarlo.

Una partita finisce quando E.T. s'imbarca sulla nave spaziale. Alla fine di ciascuna partita il vostro punteggio verrà mostrato. Se vorrete giocare un'altra partita semplicemente azionate il bottone di controllo. I pezzi del telefono di E.T. verranno sparsi attorno così che egli debba andare di nuovo a cercarli. Potete giocare tante partite quante ne vorrete ed il vostro punteggio continuerà ad accumularsi. Il gioco terminerà quando l'accumulatore di E.T. sarà scarico.

están llenos de peligros ocultos — profundos pozos (**Figura A**) en los que E.T. puede caerse (**Figura B**). En un quinto lugar (**Figura C**) aparece la casa de Elliott, el Instituto de Ciencias, y el edificio del FBI (el servicio secreto). Este es el lugar donde el científico lleva a E.T. para estudiarlo. El sexto lugar (**Figura D**) es un área boscosa en donde la astronave de E.T. aterrizó en primer lugar y en donde aterrizará de nuevo para rescatarlo.

Una partida termina cuando E.T. sube a bordo de la astronave. Al final de cada partida, se exhiben en la pantalla todos los puntos extra que usted haya ganado. Si usted desea jugar otra partida, oprima simplemente el botón de la unidad de mando. Las piezas del teléfono y los caramelos de E.T. quedarán esparcidos en varios sitios de la pantalla para que E.T. los vuelva a encontrar. Usted puede jugar tantas partidas como desee, y sus puntos extra se irán acumulando. El juego termina cuando E.T. agota su energía.

A



-
- 1-Well
 - 2-Candy
 - 3-Candy Count
 - 4-Energy Count
 - 5-Phone Piece Indicator
-

- 1-Puits
 - 2-Bonbon
 - 3-Réserve de bonbons
 - 4-Réserve d'énergie
 - 5-Indicateur de pièce de téléphone
-

- 1-Brunnen
 - 2-Geleefrucht
 - 3-Geleefrüchte-Stand
 - 4-Energie-Stand
 - 5-Telefonteil-Anzeige
-

- 1-Buca
 - 2-Chicca
 - 3-Contatore di chicche
 - 4-Contatore d'energia
 - 5-Indicatore dei pezzi del telefono
-

- 1-Pozo
 - 2-Caramelo
 - 3-Cuenta de caramelos
 - 4-Cuenta de energía
 - 5-Indicador de piezas de teléfono
-

POWER ZONES

On each site E.T. moves through various power zones. As E.T. stands in a power zone, the symbol for that zone appears at the top center of the screen (**Figure D**). While in a zone, E.T. can execute only one of his extraordinary powers. For example, if E.T. is ready to call his spaceship, he must be in a "call ship" zone.

At the beginning of each new round, the power zones are redistributed on each site.

The power zones are as follows:

Find Phone Piece Zone

Power executed in this zone will reveal to E.T. whether a part of his interplanetary telephone is hidden on the screen. (The part will blink as shown in **Figure A**). E.T. must go to the telephone piece and touch it. Then, via telekinesis it will move to the telephone construction site at the top of the screen (**Figure D**).



ZONES DE POUVOIR

Dans chaque site E.T. se déplace à travers différentes zones de pouvoir. Lorsque E.T. se trouve dans une certaine zone de pouvoir, le symbole de cette zone apparaît en haut et au centre de l'écran (**Figure D**). Il peut à ce moment-là faire usage d'un seul de ses pouvoirs extraterrestres. Par exemple, si E.T. est prêt à appeler son vaisseau spatial, il ne peut le faire que dans la zone «d'appel vaisseau.»

Au début de chaque partie, les zones de pouvoir sont redistribuées sur chaque site.

Les zones de pouvoir sont les suivantes:

Zone Trouvez Pièce du Téléphone

Dans cette zone E.T. pourra faire usage de ses pouvoirs extraterrestres pour découvrir si une des pièces de son téléphone interplanétaire se cache quelque part sur l'écran (cette pièce clignotera comme le montre la **Figure A**). E.T. doit alors se diriger vers cette pièce et la toucher. Ensuite grâce aux dons de télékinésie de E.T., la pièce ira rejoindre le site de mon-



KRÄFTEZONEN

In jedem Gelände kommt E.T. durch verschiedene Kräftezonen. Steht E.T. in einer Kräftezone, erscheint das Symbol für diese Zone in der oberen Bildschirmmitte (**Abb. D**). Während E.T. sich in einer Zone befindet, kann er nur eine seiner speziellen Kräfte anwenden. Möchte E.T. etwa mit seinem Raumschiff Verbindung aufnehmen, muß er in einer "Schiff-Kontakt" Zone sein.

Vor jeder neuen Runde werden die Kräftezonen auf jedem Gelände neu aufgeteilt.

Die Kräftezonen:

Telefonteil Such Zone

Durch die in dieser Zone angewandte Kraft kann E.T. angedeutet werden, ob ein Teil seines interplanetarischen Telefons am Bildschirm verborgen ist. (Das Teil blinkt, wie in **Abb. A** angezeigt). E.T. muß das Telefonteil berühren. Durch Telekinese bewegt sich das Teil daraufhin ins Telefonkonstruktions-Gelände am oberen Bildschirmrand (**Abb. D**).



ZONE DEI SUPERPOTERI

A seconda del passaggio obbligato in cui si trova, E.T. può utilizzare i vari superpoteri di cui è dotato. Il simbolo del superpotere utilizzabile da E.T., mentre passa attraverso una zona, verrà mostrato in alto al centro dello schermo (**Figura D**). Mentre E.T. si trova in una zona, può utilizzare uno solo dei suoi superpoteri. Ad esempio, se E.T. fosse pronto a chiamare la sua nave spaziale, potrà farlo solo da una zona "chiamata l'astronave."

All'inizio di ogni nuova partita, ad ogni passaggio obbligato verrà attribuita a caso una zona di superpotere utilizzabile diversa.

Le zone dei superpoteri sono:

Zona Trova Pezzo del Telefono

Il superpotere utilizzato in questa zona rivelerà a E.T. se un pezzo del suo telefono interplanetario sia nascosto nello schermo. (Il pezzo lampeggerà come mostrato nella **Figura A**). E.T. dovrà andare e toccare il pezzo. Solo



ZONAS DE PODER

En cada lugar, E.T. se mueve a través de varias zonas de poder. Cuando E.T. se halla sobre una zona de poder, el símbolo de esta zona aparece en la parte superior central de la pantalla (**Figura D**). Mientras E.T. se halla en una zona, éste sólo puede ejecutar uno de sus extraordinarios poderes. Por ejemplo, si E.T. está listo para llamar a su astronave, es esencial que se encuentre en una zona de "llamada a la astronave".

Al principio de cada nueva partida, las zonas de poder se redistribuyen en cada lugar.

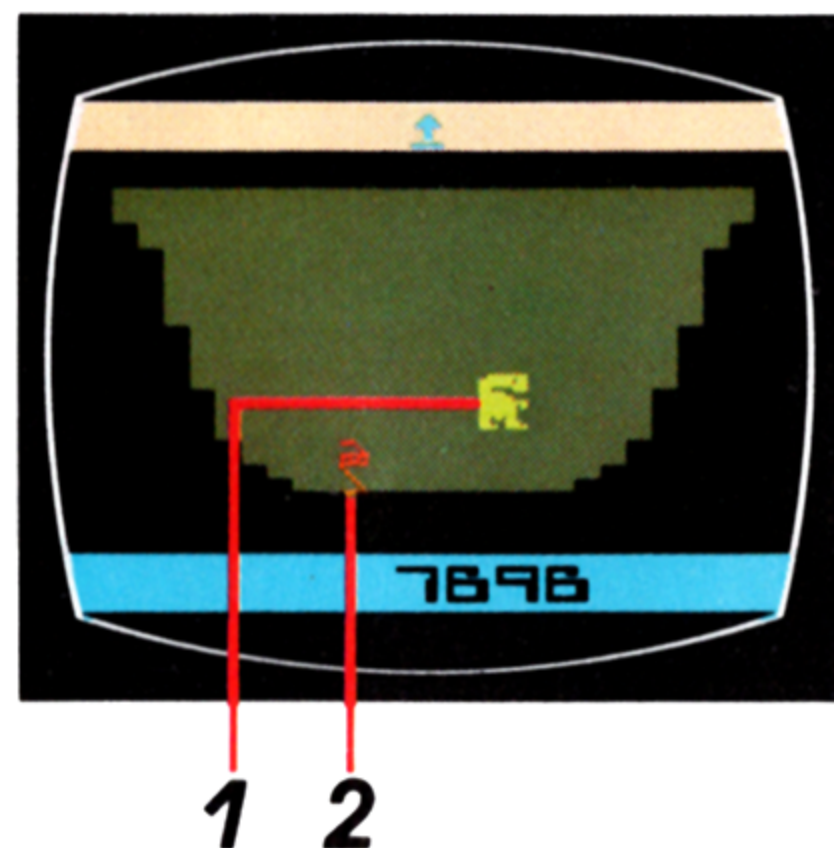
Las zonas de poder son las siguientes:

Zona Encuentra Piezas de Teléfono

El poder ejecutado en esta zona revelará a E.T. el sitio de la pantalla en que se halla escondida una pieza de su teléfono interplanetario. (La pieza centelleará, tal como se muestra en la **Figura A**). Entonces, E.T. deberá dirigirse a la pieza y tocarla. Seguidamente, la pieza se trasladará mediante telequinesis hacia el



B



E.T. FALLS INTO A WELL

- 1-E.T.
- 2-Phone Piece

E.T. TOMBE DANS UN Puits

- 1-E.T.
- 2-Pièce de téléphone

E.T. FÄLLT IN EINEN BRUNNEN

- 1-E.T.
- 2-Telefonteil

E.T. CADE IN UNA BUCA

- 1-E.T.
- 2-Pezzo del telefono

E.T. SE CAE EN UN POZO

- 1-E.T.
- 2-Pieza del teléfono

Send Humans Back Zone

E.T. can send the FBI agent, Elliott and the scientist back to their respective buildings in Washington D.C.



Eat Candy Zone

E.T. eats one of the Candy pieces he's carrying, and converts it into energy. **Figure A** shows what the Candy pieces look like.



Note: When E.T. eats a piece of Candy, the Candy count goes down one point and E.T.'s energy increases.

Call Elliot Zone

Elliott will go to E.T.'s rescue when E.T. calls from this zone. If E.T. has nine Candy pieces, Elliot will take the Candy, chase away dangerous humans, and leave to find a missing phone piece. Elliot will then bring the phone piece to E.T. If E.T. has less than nine Candy pieces, Elliott will take the Candy and go back home. You score points for every Candy piece that Elliott takes back home (see SCORING).



tage du téléphone en haut de l'écran (**Figure D**).

Zone Renvoyez les Humains

E.T. peut renvoyer l'agent du FBI, Elliott et le scientifique à leurs bâtiments respectifs situés à Washington D.C.



Zone Mangez les Bonbons

E.T. avale une des boules de gomme qu'il a avec lui et la transforme en énergie. La **Figure A** représente un bonbon comme il apparaît sur l'écran.



Remarque: Lorsque E.T. avale un bonbon, celui-ci équivaut à un point et les réserves d'énergie de E.T. augmentent.

Zone d'Appel à Elliott

Elliott se précipitera à la rescousse de E.T. lorsque celui-ci l'appellera de cette zone. Si E.T. possède neuf bonbons, Elliott les prendra, pourchassera les humains qui menacent E.T. et se mettra à la recherche d'une des pièces du téléphone qu'il apportera ensuite à E.T. Si E.T. possède moins de neuf bon-



Erdling Go Home Zone

E.T. kann den FBI Agent, Elliott, und den Wissenschaftler in ihre Häuser in Washington D.C. zurückschicken.



Geleefrüchte Zone

E.T. ißt eine der Geleefrüchte, die er bei sich trägt, und setzt sie in Energie um. Aus **Abbildung A** geht hervor, wie die Geleefrüchte aussehen.



Hinweis: Ißt E.T. eine Geleefrucht, verringert sich der Geleefrüchte-Stand um einen Punkt, und E.T.s Energie steigt.

Elliott zu Hilfe Zone

Elliott eilt E.T. zu Hilfe, wenn E.T. ihn aus dieser Zone ruft. Hat E.T. neun Geleefrüchte, nimmt sie Elliott, jagt gefährliche Erdlinge weg, und begibt sich auf die Suche nach einem Telefenteil. Elliott bringt das Teil zu E.T. Hat E.T. jedoch weniger als neun Geleefrüchte, nimmt sie Elliott, und geht damit nach Hause. Für jede Geleefrucht, die Elliott nach Hause bringt, gibts einen Punkt (siehe PUNKTEZÄHLUNG).



allora lo potrà mandare, per telecinesi, nel luogo di ricostruzione del telefono, nella parte alta dello schermo (**Figura D**).

Zona Primanda Indietro Gli Esseri Umani

E.T. può rimandare l'agente e lo scienziato nei loro rispettivi uffici nella Washington D.C. ed Elliott a casa sua.



Zona Mangia la Chicca

E.T. mangia una delle chicche che porta con sè e la converte in energia. La **Figura A** mostra una chicca.



Nota: Quando E.T. ne mangia una, il contatore chicche scende di un punto e l'energia di E.T. aumenta.

Zona Chiama Elliott

Elliott andrà in soccorso di E.T. quando chiamato da questa zona. Se E.T. ha nove chicche, Elliott le prenderà, caccerà via gli esseri umani pericolosi ed andrà a cercare uno dei pezzi mancanti del telefono. Trovatolo, lo porterà a E.T. Se E.T. avesse meno di nove chicche, Elliott le prenderà ugualmente ma andrà a casa. Voi riceverete del punteg-



lugar de construcción del teléfono en la parte superior de la pantalla (**Figura D**).

Zona Hace Volver Humanos

E.T. puede enviar al agente del FBI, a Elliott y al científico a sus respectivos edificios en Washington D.C.



Zona Come Caramelos

E.T. se come uno de los caramelos que lleva y lo convierte en energía. La **Figura A** muestra la forma de los caramelos.



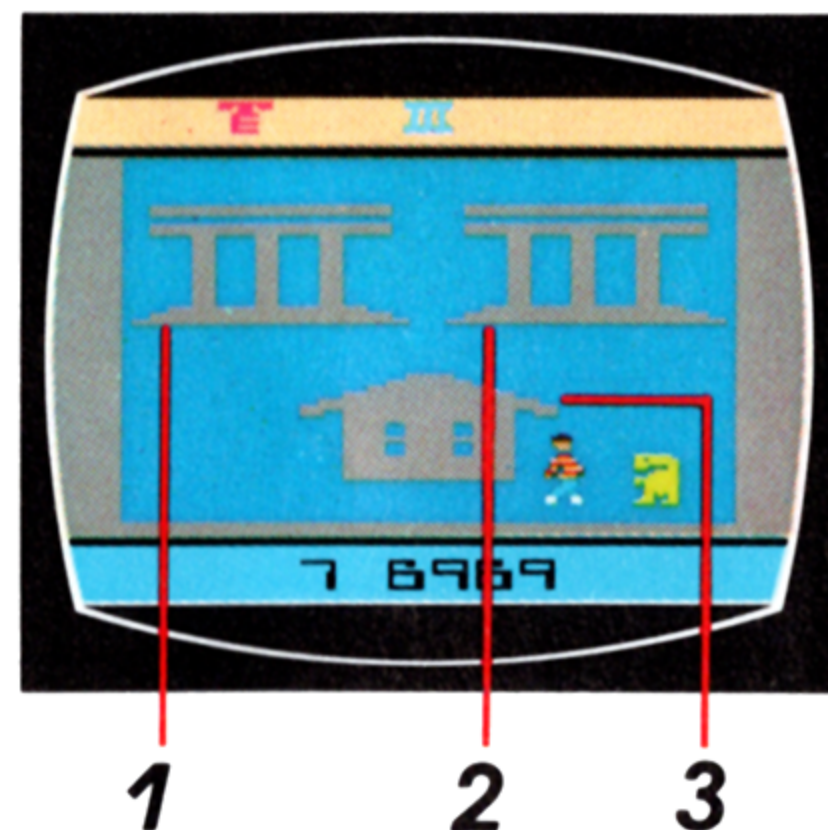
Nota: Cuando E.T. se come un caramelo, la cuenta de los caramelos disminuye en un punto y la energía de E.T. aumenta.

Zona Llame a Elliott

Elliott irá al rescate de E.T. cuando E.T. lo llama desde esta zona. Si E.T. tiene nueve caramelos, Elliott agarrará los caramelos, ahuyentará a los humanos peligrosos, y partirá para hallar una pieza de teléfono oculta. Entonces, Elliott traerá la pieza de teléfono a E.T. Si E.T. tiene menos de nueve caramelos, Elliott agarrará los caramelos y regresará a su casa.



C



- 1-FBI Building
- 2-Science Institute
- 3-Elliott's House

- 1-Bâtiment du FBI
- 2-Institut des Sciences
- 3-Maison d'Elliott

- 1-FBI Gebäude
- 2-Wissenschaftliches Institut
- 3-Elliotts Haus

- 1-Uffici dei FBI
- 2-Istituto delle Ricerche Scientifiche
- 3-Casa di Elliott

- 1-Edificio del FBI
- 2-Instituto de Ciencias
- 3-Casa de Elliott

Move to New Site Zone

Executing power in any of these four zones will cause E.T. to immediately move to a new site in the direction indicated by the arrow.



Call Ship Zone

E.T. can use this zone to call his rescue ship after the phone is assembled. Once E.T. executes his call ship power, a clock will appear at the top right of the screen (**Figure D**). The clock will count down the time E.T. has to arrive at the landing zone. E.T. cannot call his ship when a human is present.



bons, Elliott les prendra et retournera chez lui. Vous remportez des points pour chaque bonbon qu'Elliott rapporte chez lui (voir POINTS).

Zone de Départ vers un Nouveau Site

Lorsque E.T. fera usage de ses pouvoirs dans l'une quelconque de ces quatre zones, il se rendra immédiatement à un nouveau site dans la direction indiquée par la flèche.



Zone d'Appel Vaisseau

C'est à partir de cette zone que E.T. peut appeler son vaisseau de sauvetage, une fois le téléphone est reconstitué. Lorsque E.T. décide d'utiliser ses pouvoirs "d'appel vaisseau," un chronomètre apparaît en haut à droite de l'écran (**Figure D**). Celui-ci commencera le compte à rebours des temps fixés que E.T. ne doit pas dépasser avant d'arriver au terrain d'atterrissage. E.T. ne peut pas appeler son vaisseau si un humain est présent.



Ein Neue Gelände Ansteuern Zone

Werden in irgendeiner dieser vier Zonen Kräfte angewandt, bewegt sich E.T. sofort in der vom Pfeil angezeigten Richtung auf ein neues Gelände zu.



Raumschiff Kontakt Zone

E.T. kann aus dieser Zone mit seinem Rettungsraum-schiff Verbindung aufnehmen, nachdem das Telefon ganz zusammengesetzt ist. Sobald E.T. seine Raumschiff-Kontakt-Kräfte einsetzt, erscheint am rechten oberen Bildschirmrand ein Zeitmesser (**Abb. D**). Auf dem Zeitmesser läuft die für E.T. zur Verfügung stehende Zeit ab, zur Lande-Zone zu gelangen. E.T. kann in Anwesenheit eines Erdlings mit seinem Raumschiff keinen Kontakt aufnehmen.



gio per ogni chicca che Elliott porterà a casa sua (vedere PUNTEGGIO).

Zona Muoversi alla Nuovo Passagio

L'utilizzare del superpoteri in una qualsiasi di queste quattro zone farà muovere E.T. immediatamente ad un nuovo passaggio obbligato nel senso di direzione indicato dalla freccia.



Zona Chiama l'Astronave

E.T. può usare questa zona per chiamare l'astronave di soccorso solo dopo aver ricostruito il suo telefono. Una volta che E.T. avrà utilizzato il suo superpotere di richiamo dell'astronave, un orologio apparirà in alto a destra dello schermo (Figura D). L'orologio inizierà il conto alla rovescia per accertare che E.T. arrivi in tempo al luogo d'imbarco. E.T. non può chiamare l'astronave qualora vi siano esseri umani presenti.



Usted gana puntos por cada caramelo que Elliott trae a su casa (vea PUNTAJE).

Zona Pase a Nuevo Lugar

Si usted ejecuta este poder en cualquiera de estas cuatro zonas, E.T. se desplazará inmediatamente a una nueva zona en el sentido indicado por la flecha.

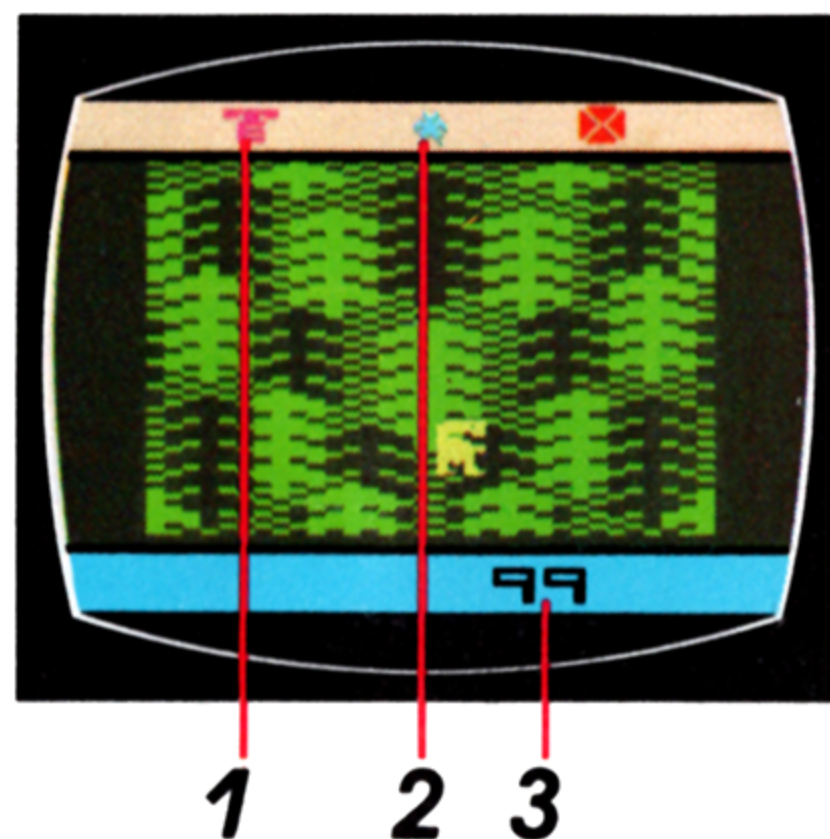


Zona Llame a la Astronave

E.T. puede utilizar esta zona para llamar a su astronave de rescate después de haber armado el teléfono. Una vez que E.T. ha ejecutado su poder de "llamada a la astronave," aparecerá un reloj en la parte superior derecha de la pantalla (Figura D). El reloj comenzará a contar hacia cero el tiempo que le queda a E.T. para llegar a la zona de aterrizaje. E.T. no puede llamar a su astronave en caso de haber algún humano presente.



D



E.T.'S LANDING SITE

- 1-Interplanetary Phone
- 2-Power Zone Indicator
- 3-Countdown

TERRAIN D'ATERRISSAGE D'E.T.

- 1-Téléphone interplanétaire
- 2-Indicateur de zone de pouvoir
- 3-Chronomètre de compte à rebours

E.T.S LANDESTELLE

- 1-Interplanetarisches Telefon
- 2-Kräftezone-Anzeiger
- 3-Countdown-Zeitmesser

LUOGO DI ATTERRAGGIO DI E.T.

- 1-Telefono interplanetario
- 2-Indicatore del superpotere di zona
- 3-Orologio per conteggio alla rovescia

AREA DE ATERRIZAJE DE E.T.

- 1-Teléfono interplanetario
- 2-Indicador de la zona de poder
- 3-Reloj de contaje a cero

Landing Zone

E.T. must be in the landing zone to be rescued. If any human is on the screen when the rescue ship appears, the ship will leave without E.T. and he will be left stranded once again.



Note: Sometimes Elliott can be present and the ship will still land. See CONSOLE CONTROLS for details.

While trying to get home, E.T. encounters many hindrances. He might fall into a well, the FBI agent may take away his phone pieces and Candy by touching him, the scientist could detain him for scientific studies, or E.T. can simply run out of energy. E.T. uses energy when he seeks phone pieces, executes special powers, or when he's escaping from dangerous humans. Although E.T. can replenish his energy with Candy, the supply is limited so it should be used in an emergency only.



Zone d'Atterrissage

E.T. doit s'y trouver pour être sauvé. Si un humain quel qu'il soit se trouve sur l'écran lorsqu'apparaît le vaisseau de sauvetage, celui-ci repartira sans E.T. et, une fois de plus, le pauvre E.T. sera abandonné.



Remarque: Il arrive que le vaisseau atterrisse malgré la présence d'Elliott sur les lieux. Voir COMMANDES DE LA CONSOLE pour plus de détails.

E.T. rencontre beaucoup d'obstacles alors qu'il essaye de regagner sa planète. Il peut tomber dans un puits; l'agent du FBI peut lui voler ses morceaux de téléphone et ses bonbons rien qu'en le touchant; le scientifique peut le garder prisonnier pour servir de cobaye, ou bien E.T. peut tout simplement arriver au bout de ses réserves d'énergie. E.T. perd de l'énergie lorsqu'il cherche ses pièces de téléphone, fait usage de ses pouvoirs extraterrestres ou essaye d'échapper aux menaçants humains. Bien qu'il puisse se ravitailler en énergie en avalant des bonbons, ses réserves sont limitées et il ne devra y avoir recours qu'en cas d'urgence.

Lande Zone

Um gerettet zu werden, muß sich E.T. in der Lande-Zone befinden.



Befindet sich im Moment, in dem das Raumschiff erscheint, ein Erdling am Bildschirm, fliegt das Raumschiff ohne E.T. davon, und er bleibt abermals alleine zurück.

Hinweis: Manchmal kann Elliott anwesend sein, und das Raumschiff landet trotzdem. Für weitere Details bitte unter KONSOLENSTEuerung nachlesen.

Auf seinem Weg nach Hause stößt E.T. auf viele Hindernisse. Er kann in einen Brunnen fallen, der FBI Agent kann ihm, indem er ihn berührt, seine Telefon-teile und Geleefrüchte wegnehmen, der Wissenschaftler kann ihn für wissenschaftliche Zwecke zurückhalten, oder E.T. kann ganz einfach an Energieverlust leiden. E.T. verbraucht Energie, wenn er nach Telefonteilen sucht, spezielle Kräfte einsetzt, oder wenn er vor gefährlichen Erdlingen davonläuft. Und obwohl E.T. seine Energie mit Geleefrüchten wieder aufladen kann, ist der Nachschub begrenzt, und sollte nur für Notfälle angewandt werden.

Zona Atterraggio

E.T. deve trovarsi nella zona d'atterraggio per poter essere salvato. Se gli esseri umani sono visibili sullo schermo quando la nave spaziale apparirà, questa dovrà ripartire senza E.T., lasciandolo disperso sul Pianeta Terra.



Nota: In alcuni casi Elliott potrà essere presente sullo schermo e purtuttavia l'astronave potrà atterrare. Vedere COMANDI DELLA CONSOLE per istruzioni più particolareggiate.

Mentre E.T. cerca di tornare a casa incontra molte difficoltà. Può cadere in una buca; l'agente toccandolo può prendergli i pezzi del telefono e chicche; lo scienziato può trattenerlo per fare degli studi scientifici oppure, molto semplicemente, l'accumulatore d'energia di E.T. può scaricarsi. E.T. usa energia quando cerca i pezzi del telefono, quando usa i suoi superpoteri speciali o quando cerca di sfuggire ai pericolosi esseri umani. Perquanto E.T. possa ricaricarsi d'energia con le chicche, la sua riserva energetica è limitata e perciò le sue energie

Zona de Aterrizaje

E.T. debe encontrarse en la zona de aterrizaje para ser rescatado. Si se halla cualquier humano en la pantalla al aparecer la astronave de rescate, la astronave abandonará la zona sin haber rescatado a E.T., por lo que éste quedará perdido nuevamente.



Nota: Algunas veces, Elliott podrá estar presente y la astronave aún podrá aterrizar. Vea MANDOS DE LA CONSOLA para más detalles.

Mientras trata de regresar a su planeta, E.T. encontrará muchos obstáculos. Podrá caerse en un pozo, el agente del FBI le podrá arrebatarse las piezas del teléfono y los caramelos si le toca, el científico puede detenerlo para continuar sus estudios, o simplemente E.T. puede agotar su energía. E.T. utiliza energía cuando busca las piezas del teléfono, ejecuta sus poderes especiales o cuando se escapa de los humanos peligrosos. Aunque E.T. puede reabastecer su energía con caramelos, el suministro de caramelos es limitado, de manera que sólo los



Elliott can merge with E.T. three times per game. Once a round, however, E.T. can encounter a wilted flower hidden in the bottom of a well. If E.T. revives the flower, Elliott is given the ability to merge with E.T. one extra time. If E.T. runs out of energy after the last "emergency measure," E.T. goes into hibernation to await the next rescue attempt.

Note: If E.T. has any phone pieces, the FBI agent will take one of the pieces and hide it in a well. If E.T. has no phone pieces, the FBI agent will take all the Candy pieces that E.T. is holding.

USING THE CONTROLLER

Use your Joystick Controller with this ATARI Game Program cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your ATARI Video Computer System game. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Elliott peut s'identifier à E.T. trois fois par jeu. Cependant une fois par partie il arrive à E.T. de rencontrer une fleur fanée cachée au fond d'un puits. Si E.T. la fait refleurir, Elliott reçoit ainsi une fois de plus le pouvoir de s'identifier à E.T. Si les réserves d'énergie de E.T. s'épuisent après la dernière "mesure d'urgence," E.T. entre en hibernation jusqu'à la prochaine tentative de sauvetage.

Remarque: Si E.T. a des morceaux de téléphone en sa possession, l'agent du FBI en prendra un et le cachera dans un puits. Par contre, si il n'en a pas, l'agent lui prendra tous les bonbons dont il dispose.

EMPLOI DE COMMANDE

Employez le levier de commande avec cette cassette ATARI Game Program. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre ATARI Video Computer System. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus

Elliott kann sich mit E.T. drei mal in einem Spiel verschmelzen. Einmal in jeder Runde kann E.T. eine auf dem Grund eines Brunnens verborgene welke Blume stoßen. Kann E.T. die Blume wieder aufrichten, wird Elliott mit der Fähigkeit ausgestattet, sich mit E.T. noch einmal zu verschmelzen. Ist E.T.s Energie nach dem letzten "Notfall Einsatz" verbraucht, verfällt E.T. in einen Winterschlaf, um auf den nächsten Rettungsversuch zu warten.

Hinweis: Hat E.T. Telefon-teile, nimmt der FBI Agent eines davon, und versteckt es in einem Brunnen. Hat E.T. keine Telefonteile, nimmt der FBI Agent alle Geleefrüchte, die E.T. bei sich hat.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI Game Program Kassette benutzen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER** Buchse an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben

dovranno essere risparmiate almenochè non vi siano ragioni d'emergenza.

Elliott può venire incorporato da E.T. tre volte per gioco. Ma una volta per partita se E.T. troverà un fiore appassito sul fondo di una buca e lo farà rinverdire, potrà assorbire Elliott una volta in più. Se E.T. dovesse scaricare il suo accumulatore d'energia, durante uno "stato d'emergenza", andrà in ibernazione in attesa di un altro tentativo di salvataggio.

Nota: Se E.T. ha dei pezzi del telefono, l'agente ne prenderà uno e lo nasconderà in una delle buche. Ma se E.T. non avesse alcun pezzo del telefono, l'agente prenderà tutte le chicche in suo possesso.

USO DEL COMANDO

Con questa cartuccia Atari Game Program si usa il comando a cloche. Assicurate che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro del Atari Video Computer System. Il comando va tenuto con il

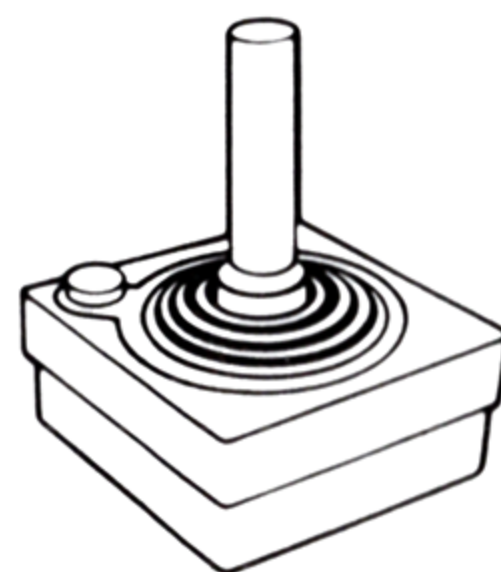
debe usar en una emergencia.

Elliott puede juntarse con E.T. tres veces por juego. Sin embargo, una vez por partida, E.T. puede hallar una flor marchitada oculta en el fondo de un pozo. Si E.T. la hace revivir, Elliott obtiene el poder de volver a unirse con E.T. una vez más. Si E.T. agota su energía después de la última "medida de emergencia," E.T. pasará a un estado de hibernación en espera de la siguiente tentativa de rescate.

Nota: Si E.T. tiene algunas piezas de teléfono, el agente del FBI le robará una de las piezas y la esconderá en un pozo. Si E.T. no tiene ninguna pieza de teléfono, el agente del FBI le robará todos los caramelos que tenga.

USO DEL MANDO

Use la palanca de mando con este cartucho Atari Game Program. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su Atari Video Computer System. Mantenga



JOYSTICK CONTROLLER

LEVIER DE COMMANDE

KNÜPPELSTEUERUNG

COMANDO A CLOCHE

PALANCA DE MANDO

E.T. moves up, down, right, left, and diagonally in the same direction you move your Joystick. To help E.T. float out of a well, press the controller button and push your Joystick forward. To help E.T. make a speedy escape from the FBI agent and the scientist, move your Joystick in the desired direction and press the controller button. But remember, the faster you move, the more energy you'll use!

Press the controller button to execute a power while in a power zone. E.T.'s head will elevate whenever he executes a power.



de détails, référez-vous à notice d'emploi.

E.T. se déplace vers le haut, le bas, la droite, la gauche, et en diagonale selon la direction dans laquelle vous orientez votre commande à levier. Lorsque vous voulez que E.T. émerge d'un puits, appuyez sur le bouton de la commande et inclinez votre commande à levier vers l'avant. Pour aider E.T. à se sauver en vitesse des griffes de l'agent du FBI et du scientifique, inclinez votre commande à levier dans la direction désirée et appuyez sur le bouton de la commande. Mais n'oubliez pas que E.T. épuise d'autant plus ses réserves d'énergie qu'il prend de la vitesse.

Lorsque vous voulez avoir recours aux pouvoirs extraordinaires de E.T. lorsqu'il se trouve dans une zone de pouvoir, appuyez sur le bouton de la commande. La tête de E.T. s'allonge lorsqu'il fait usage de ses pouvoirs extraterrestres.

links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

E.T. bewegt sich aufwärts, abwärts, nach rechts, links, und diagonal entsprechend den Steuerknüppelbewegungen. Um E.T. aus einem Brunnen schweben zu lassen, den Steuerknopf drücken, und den Steuerknüppel vorwärts schieben. Um E.T. ein schnelles Entkommen von dem FBI Agent und dem Wissenschaftler zu ermöglichen, den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung schieben, und den Steuerknopf drücken. Dabei jedoch beachten — je schneller die Bewegung, desto mehr Energieverbrauch!

Um Kraft einzusetzen, den Steuerknopf drücken, wenn sich E.T. in einer Kräfte-Zone befindet. E.T.s Kopf geht hoch, sobald er Kraft einsetzt.

pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

E.T. si muove in su, in giù, a destra, a sinistra e diagonalmente nello stesso senso del movimento impresso al comando a cloche. Per fare uscire E.T. da una buca, basterà premere il pulsante e spingere il comando a cloche in avanti. Per aiutarlo a sfuggire all'agente o allo scienziato, basterà muovere il comando nella direzione voluta e premere il pulsante. E' bene che ricordiate che più è veloce il movimento del comando a cloche più è il consumo d'energia di E.T.

Il pulsante di comando va depresso anche per far utilizzare a E.T. uno dei suoi superpoteri. La testa di E.T. si eleva ogni volta che utilizza uno di tali poteri.

el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

E.T. se desplazará hacia arriba, abajo, derecha, izquierda y diagonalmente en el mismo sentido en que usted mueva la palanca de mando. Para ayudar a E.T. a que flote y salga de un pozo, oprima el botón de mando y empuje la palanca de mando hacia adelante. Para ayudar a E.T. a que se escape velozmente de un agente del FBI y del científico, mueva la palanca de mando en el sentido deseado mientras aprieta el botón de mando. Pero, recuerde que ¡cuanto más rápidamente se mueva, tanta más energía usará!

Apriete el botón de mando para ejecutar un poder mientras E.T. se halla en una zona de poder. La cabeza de E.T. se levantará siempre que éste ejecute un poder.



CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT/ GAME RESET

Press the **GAME SELECT** switch to select a game variation. The variations are:

1. All humans present in game.
2. Elliott and FBI agent present, no scientist.
3. Only Elliott present in game.

Press the **GAME RESET** switch to start or restart the game.

DIFFICULTY SWITCHES

The right **DIFFICULTY** switch controls the speed of the humans. In the **A** position, the humans move a great deal faster than in the **B** position.

The left **DIFFICULTY** switch controls whether or not the rescue ship will land if Elliott is on the screen. In the **A** position, Elliott can not be on the screen for either calling or landing the ship. In the **B** position, Elliott can be present when E.T. calls the ship and when it lands.



COMMANDES DE LA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Appuyez sur le commutateur **GAME SELECT** pour choisir les variantes de jeu. Vous pourrez choisir entre les variantes suivantes:

1. Partie avec tous les humains présents.
2. Partie avec Elliott et l'agent du FBI, mais sans le scientifique.
3. Partie avec Elliott seulement.

Appuyez sur le commutateur **GAME RESET** pour commencer ou reprendre le jeu.

COMMUTATEUR DIFFICULTY

Le commutateur **DIFFICULTY** de droit contrôle la vitesse des humains. Lorsqu'il est mis sur la position **A**, les humains se déplacent beaucoup plus vite que sur la position **B**.

Le commutateur **DIFFICULTY** de gauche contrôle la possibilité d'atterrissage du vaisseau de sauvetage si Elliott est présent à ce moment-là. Lorsque ce bouton est en position **A**, Elliott ne peut pas se trouver sur les lieux, ni pour l'appel au vaisseau, ni pour son atterrissage. En position **B**

KONSOLEN- STEUERUNG

GAME SELECT/ GAME RESET

Den **GAME SELECT** Schalter drücken, um das gewünschte Spiel zu erhalten. Folgende Spielvariationen sind gegeben:

1. Alle Erdlinge im Spiel.
2. Elliott und FBI Agent, ohne Wissenschaftler, im Spiel.
3. Nur Elliott im Spiel.

Den **GAME RESET** Schalter drücken, um das Spiel zu beginnen, oder wieder zu beginnen.

DIFFICULTY SCHALTER

Der rechte **DIFFICULTY** Schalter regelt die Geschwindigkeit der Erdlinge. In der **A** Position bewegen sich die Erdlinge wesentlich schneller als in der **B** Position.

Der linke **DIFFICULTY** Schalter regelt, ob das Raumschiff landet, wenn sich Elliott am Bildschirm befindet. In der **A** Position kann Elliott weder bei der Kontaktaufnahme mit dem Raumschiff, noch bei der Landung im Bildschirm sein. In der **B** Position kann Elliott anwesend sein, wenn E.T. mit dem Raumschiff Verbindung aufnimmt, und wenn es landet.

COMANDI DELLA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Premere il comando **GAME SELECT** per scegliere una variante al gioco. Le variazioni sono:

1. Tutti gli esseri umani partecipano al gioco.
2. Elliott e l'agente partecipano al gioco; lo scienziato, no.
3. Solo Elliott partecipa al gioco.

Premere il pulsante **GAME RESET** per cominciare o riprendere il gioco.

COMMUTATORI DIFFICULTY

Il commutatore **DIFFICULTY** di destro varia la velocità di movimento degli esseri umani. Nella posizione **A**, gli esseri umani si muovono molto più velocemente che non nella posizione **B**.

Il commutatore **DIFFICULTY** di sinistra permette che l'astronave di soccorso atterri in presenza di Elliott o meno. Nella posizione **A**, Elliott non può essere sullo schermo né per la chiamata né per l'atterraggio dell'astronave. Nella posizione **B**, Elliott può essere presente sia alla chiamata che all'atter-

MANDOS DE LA CONSOLA

GAME SELECT/ GAME RESET

Apriete el conmutador **GAME SELECT** para seleccionar una variedad del juego. Las variedades del juego son las siguientes:

1. Todos los humanos están presentes en el juego.
2. Elliott y el agente del FBI están presentes, pero no el científico.
3. Sólo Elliott está presente en el juego.

Apriete el conmutador **GAME RESET** para iniciar o reiniciar el juego.

CONMUTADORES DIFFICULTY

El conmutador **DIFFICULTY** de la derecha controla la velocidad de los humanos. En la posición **A**, los humanos se mueven a una velocidad mucho mayor que en la posición **B**.

El conmutador **DIFFICULTY** de la izquierda se utiliza para hacer que la astronave aterrice o no aterrice cuando Elliott se halla en la pantalla. En la posición **A**, Elliott no puede estar en la pantalla cuando E.T. llama a la astronave ni cuando ésta aterrizza. En la



SCORING

There are four ways to earn bonus points in the game: by keeping E.T.'s energy count up, by carrying Candy onto the rescue ship, by giving Elliott pieces of Candy, and by collecting more than 31 Candy pieces in a round. Your score is displayed on the screen at the end of a game, or when E.T. boards the rescue ship.

Bonus points are scored as follows:

Remaining Energy—1 point per unit

Candy pieces carried onto rescue ship—490 points each

Candy pieces given to Elliott—770 points each

More than 31 Candy pieces—1000 points each

Note: After E.T. collects 31 Candy pieces, he loses 700 energy units for each new Candy piece he picks up. The energy units are subtracted from E.T.'s energy count in the next round.

par contre, Elliott peut être présent lorsque E.T. appelle son vaisseau et que celui-ci atterrit.

POINTS

Il y a quatre façons de remporter des points en prime dans le jeu: en gardant les réserves d'énergie de E.T. toujours élevées, en emportant des bonbons dans le vaisseau de sauvetage, en confiant des bonbons à Elliott et en arrivant à amasser plus de 31 bonbons en une partie. Votre score est affiché sur l'écran à la fin d'une partie ou bien lorsque E.T. monte à bord du vaisseau de sauvetage.

Les points en prime sont distribués de la manière suivante:

Réserves d'énergie qui reste — 1 point l'unité

Bonbons emportés dans le vaisseau de sauvetage — 490 points pièce

Bonbons confiés à Elliott — 770 points pièce

Plus de 31 bonbons — 1000 points pièce

Remarque: Une fois que E.T. a amassé 31 bonbons, il perd 700 unités d'énergie pour chaque

PUNKTE-ZÄHLUNG

Während des Spieles können auf vier verschiedene Weisen Bonus-Punkte gesammelt werden: indem E.T.s Energie-Stand auf hohem Niveau gehalten wird, indem Geleefrüchte ins Raumschiff gebracht werden, und indem mehr als 31 Geleefrüchte in einer Runde gesammelt werden. Der Spielstand wird am Ende eines Spieles, oder wenn E.T. an Bord des Rettungsraumschiffes geht, am Bildschirm angezeigt.

Bonus-Punkte gibts, wenn:

Übrige Energie — 1 Punkt pro Einheit

Geleefrüchte ins Raumschiff gebracht werden — je 490 Punkte

Geleefrüchte an Elliott gehen — je 770 Punkte

Mehr als 31 Geleefrüchte — je 1000 Punkte

Hinweis: Nachdem E.T. 31 Geleefrüchte gesammelt hat, verliert er 700 Energieeinheiten für jede neue Geleefrucht, die er aufhebt. Die Energie-Einheiten werden in der folgenden Spielrunde von E.T.s Energie-Stand abgezogen.

raggio della nave spaziale.

PUNTEGGIO

Ci sono quattro maniere per guadagnare punti premio in questo gioco: mantenendo alto il conteggio energetico residuo di E.T.; facendo portare delle chicche sull'astronave di salvataggio; dando ad Elliott delle chicche; raccogliendo più di 31 chicche in ciascuna partita. Il vostro punteggio apparirà sullo schermo alla fine della partita o quando E.T. sale sull'astronave di salvataggio.

I punti premio vengono assegnati come segue:
Eccedenza residua d'energia — 1 punto per unità

Chicche portate sull'astronave di salvataggio — 490 punti ciascuna

Chicche date ad Elliott — 770 punti ciascuna

Più di 31 chicche — 1000 punti ciascuna

Nota: Dopo che E.T. abbia raccolto 31 chicche, egli perde 700 unità energetiche per

posición **B**, Elliott puede estar en la pantalla cuando E.T. llama a la astronave y cuando ésta aterriza.

PUNTAJE

Hay cuatro maneras de ganar puntos extra en el juego: manteniendo alta la cuenta de energía de E.T., llevando caramelos hacia la astronave de rescate, dando caramelos a Elliott, y coleccionando más de 31 caramelos en una partida. El puntaje obtenido por usted aparecerá en la pantalla al terminarse un juego, o cuando E.T. se suba a bordo de la astronave de rescate.

Los puntos extra se ganan de la manera siguiente:

Energía restante — 1 punto por unidad

Caramelos llevados hacia la astronave de rescate — 490 puntos cada uno

Caramelos dados a Elliott — 770 puntos cada uno

Más de 31 caramelos — 1000 puntos cada uno

Nota: Una vez que E.T. haya coleccionado 31



HELPFUL HINTS

This game manual provides the basic information you'll need in order to rescue E.T. But remember, E.T. is an adventure game and adventure games are full of surprises. The following are just a few hints to help you get E.T. rescued before his energy runs out.

- Use the wells as escape zones. Since humans can't go into the wells, E.T. can deliberately fall into one if he sees a threatening human approach. Remember, floating in and out of wells costs energy.
- Since the game is set up so that only one human at a time can be on the screen with E.T., you may occasionally want to let the scientist capture E.T. This way, the FBI agent can't get to our hero and take away precious phone pieces.
- Give Elliott as many pieces of Candy as possible. The more you give him, the more bonus points you score at the end of the game.
- To pause play, allow E.T. to fall into a well. You can leave him there as long as you

nouveau bonbon qu'il ramasse. Les unités d'énergie sont soustraites aux points d'énergie de E.T. dans la partie suivante.

CONSEILS PRATIQUES

La présente brochure vous donne tous les renseignements de base nécessaires au sauvetage de E.T. Mais n'oubliez pas que E.T. est aussi un jeu d'aventure et qu'il peut y avoir des surprises comme dans les vraies aventures. Nous vous proposons ci-dessous quelques petites suggestions pour vous aider à sauver E.T. avant qu'il ne s'épuise complètement.

- Utilisez les puits comme zones d'évasion. Comme il est impossible aux humains de descendre dans ces puits, E.T. peut faire exprès de tomber dedans s'il se sent vraiment menacé par un humain. Cependant, n'oubliez pas que pour émerger du puits, E.T. devra dépenser de son énergie vitale.
- Le jeu étant conçu de manière à ce qu'un seul humain puisse se trouver sur l'écran avec

NÜTZLICHE HINWEISE

In dieser Spielanleitung werden die wichtigsten Punkte, die nötig sind, um E.T. zu retten, behandelt. Es muß jedoch darauf hingewiesen werden, daß E.T. ein Abenteuer-Spiel ist, und Abenteuer-Spiele voller Überraschungen sind.

Die folgenden Tips sind nur ein paar Hinweise, mit denen E.T. geholfen werden kann, sich zu retten, bevor seine Energie verbraucht ist.

- Die Brunnen als Zufluchts-Zonen benutzen. Da die Erdlinge nicht in die Brunnen können, kann sich E.T. absichtlich hineinfallen lassen, wenn er von gefährlichen Erdlingen verfolgt wird. Jedoch nicht vergessen — aus und in Brunnen schweben, kostet Energie!
- Da das Spiel so ausgelegt ist, daß jeweils nur ein Erdling mit E.T. am Bildschirm sein kann, ist es nicht unbedingt von Nachteil, wenn der Wissenschaftler manchmal E.T. gefangen nimmt. Auf diese Weise kann sich der FBI Agent unserem Helden nicht nähern, und die kostbaren Telefonteile wegnehmen.

ogni chicca in eccedenza. La unità energetiche vengono sottratte dal conteggio energetico di E.T. nella partita che segue.

SUGGERIMENTI UTILI

Questo manuale vi dà le regole del gioco e le informazioni di base per giocarlo. Va tenuto a mente però che E.T. è un gioco d'avventure e, come tale, è pieno di sorprese.

Per aiutarvi a salvare E.T., prima che esaurisca la sua scorta d'energia, vi diamo qualche suggerimento.

- Usate le buche come zona di fuga. Visto che gli esseri umani non possono andare nelle buche, E.T. può decidere deliberatamente di cadere in una buca se si accorgerà che un minaccioso essere umano gli è troppo vicino. Ricordate però che l'andare e l'uscire dalle buche costa energia.

- Visto che il gioco è programmato in maniera tale che solo un essere umano alla volta può apparire sullo schermo assieme a E.T., occasionalmente potrà

caramelos, perderá 700 unidades de energía por cada nuevo caramelo que agarre. Las unidades de energía se restan de la cuenta de energía de E.T. en la siguiente partida.

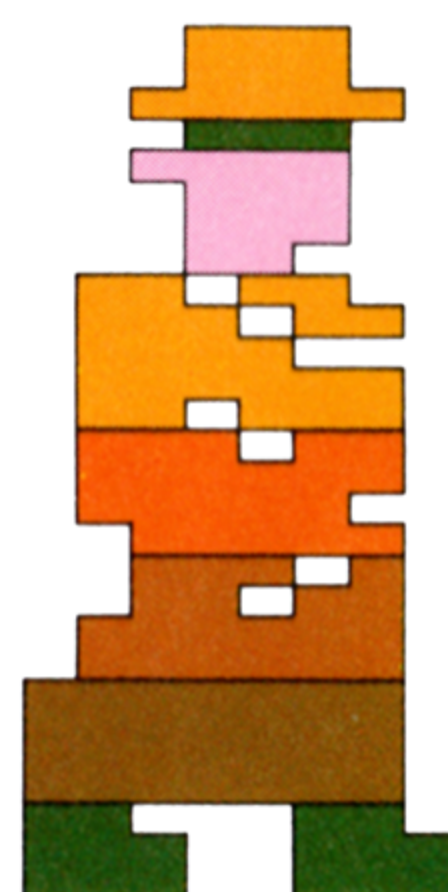
SUGERENCIAS UTILES

Este manual del juego contiene la información básica necesaria para rescatar a E.T. Pero recuerde que E.T. es un juego de aventuras y todos los juegos de aventuras están llenos de sorpresas.

A continuación, mencionamos algunas sugerencias que le servirán de ayuda para que E.T. sea rescatado antes de que se agote su energía.

- Use los pozos como zonas de escape. Puesto que los humanos no pueden ir a los pozos, E.T. puede caerse deliberadamente en uno de ellos si ve a un humano peligroso que se está aproximando. Recuerde, sin embargo, que E.T. deberá gastar energía para flotar y salir del pozo.

- Ya que el juego ha sido diseñado de modo que sólo un



like without endangering E.T. or depleting his energy. When you're ready to play, float E.T. out of the well and resume the game.

■ Sometimes E.T. will fall back into a well after he has floated up to the planet surface. To prevent this, move E.T. right or left immediately after the scene changes from the well interior to the planet surface. E.T. will move from the well onto solid ground, in the same direction you've moved your Joystick.

E.T., il vous arrivera de laisser E.T. se faire capturer délibérément par le scientifique. C'est une façon d'empêcher l'agent du FBI d'atteindre notre héros et de lui voler ses précieuses pièces de téléphone.

■ Confiez à Elliott autant de bonbons que possible. Plus il en reçoit, plus vous remportez de points en prime à la fin de la partie.

■ Pour interrompre la partie momentanément, vous pouvez faire tomber E.T. dans un puits et l'y laisser autant de temps que vous le désirez, sans mettre sa vie en danger ni abuser de ses réserves d'énergie. Lorsque vous voulez reprendre la partie, faites émerger E.T. du puits et repartez.

■ Parfois il arrivera que E.T. retombe dans un puits juste quand il émerge à la surface de la planète. Pour éviter ceci, déplacez E.T. vers la gauche ou la droite dès que l'image passe de l'intérieur du puits à la surface de la planète. Sortant du puits, E.T. atteindra la terre ferme et se dirigera dans la direction indiquée par votre commande à levier.

■ Elliott so viele Geleefrüchte wie möglich zukommen lassen. Je mehr ihm gegeben werden, desto mehr Bonus-Punkte gibt's am Ende des Spiels.

■ Vor einer Spielpause E.T. in einen Brunnen fallen lassen. Dort kann er bleiben, ohne daß er Gefahren ausgesetzt ist, oder seine Energie verbraucht wird. Wird das Spiel fortgesetzt, E.T. aus dem Brunnen schweben lassen, und weiterspielen.

■ Manchmal, nachdem E.T. auf die Planetoberfläche zurück-schwebt, fällt er in den Brunnen zurück. Um dies zu verhindern, E.T., sofort nachdem das Bild vom Brunneninnern zur Planetoberfläche wechselt, nach rechts oder links bewegen. E.T. betritt festen Boden entsprechend der mit dem Steuerknüppel angesteuerten Richtung.

essere vantaggioso lasciare che lo scienziato catturi E.T. A questo modo l'agente non potrà avvicinarsi al nostro eroe e prendere i preziosi pezzi del telefono.

■ Date ad Elliott il più chicche possibile. Più gliene darete e più punti premio accumulerete alla fine della partita.

■ Se volete fermare il gioco, lasciate che E.T. cada in una buca. Lo potrete lasciare là tutto il tempo che vorrete senza metterlo in pericolo e senza usare energia. Quando sarete pronti a riprendere il gioco lo farete sortire.

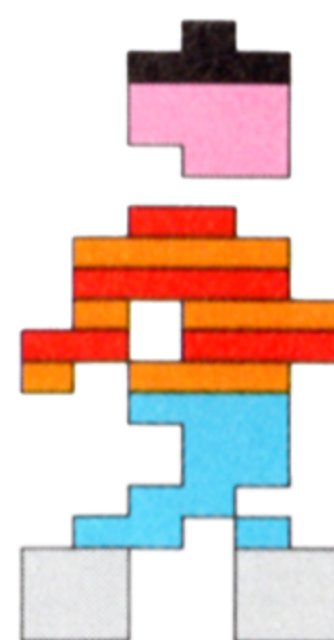
■ A volte E.T. ricadrà in una buca dopo essere riapparso alla superficie del pianeta. Per evitare che questo avvenga, spostate E.T. immediatamente a destra o a sinistra quando la scena cambia dall'interno della buca alla superficie del pianeta. E.T. si sposterà dalla buca alla terra ferma nello stesso senso di movimento impresso al comando a cloche.

humano a la vez pueda hallarse en la pantalla con E.T. quizás desee usted ocasionalmente que el científico capture a E.T. De este modo, el agente del FBI no puede llegar a nuestro héroe y robarle sus preciosas piezas telefónicas.

■ Dé a Elliott tantos caramelos como le sea posible. Cuantos más le dé, tantos más puntos extra obtendrá usted al final del juego.

■ Para hacer una pausa en el juego, deje que E.T. se caiga en un pozo. Puede dejarle allí tanto tiempo como desee sin que E.T. corra peligro y sin que se agote su energía. Cuando usted esté listo para jugar de nuevo, haga flotar y salir a E.T. del pozo y reanude el juego.

■ Algunas veces, E.T. volverá a caerse dentro del pozo después de haber flotado hasta la superficie del planeta. Para evitar esto, mueva a E.T. hacia la derecha o izquierda inmediatamente después de que cambie la escena desde el interior del pozo a la superficie del planeta. E.T. se desplazará desde el pozo hasta tierra firme en el mismo sentido en que usted mueva la palanca de mando.



ATARI®
PROOF OF PURCHASE

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

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



A Warner Communications Company 