

AIR SEA BATTLE

VIDEO COMPUTER SYSTEM

VCS 800 - Modell CX 2600


ATARI




ATARI

A Warner Communications Company



CX 2602

AIR SEA BATTLE

De controleposten

Voor deze cassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop de spelcomputer! Verschijnt na inleggen van de spelcassette geen speelveld op uw TV-scherm, schakel de computer dan ca. 10 seconden uit en daarna opnieuw aan.

De stuurmethode verschilt per spel op deze cassette. Zie hiervoor bij het betreffende spel. Houd de stuurknuppel echter steeds met de rode knop links van u af.

Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

Puntentelling

Elk spel eindigt na twee minuten en 16 seconden, of zodra één der spelers 99 punten heeft behaald. Tijdens de laatste 16 seconden knippert de puntentelling op het scherm. De puntentelling staat bij elk spel apart aangegeven.

Moelijkheidsgraad

De schakelaars op de spelcomputer wijzigen de grootte van de raketten — in stand 'B' is de raket vier keer zo groot als in stand 'A'.

Anti-Aircraft-spelen

- 30° stuurknuppel naar voren
- 60° stuurknuppel in het midden
- 90° stuurknuppel naar achteren

Richthoek Fig. A - het speelveld

Met uw stuurknuppel bepaalt u de hoek, waaronder u uw projectielen afvuurt, alsmede de vluchthoek bij spelen met geleide projectielen. Naar voren = 30°, in het mid-

den (ruststand) = 60°, naar achteren = 90° (recht omhoog).

Op het speelveld verschijnt telkens een aantal (1-6) vliegende voorwerpen. Alle moeten worden neergeschoten voordat een nieuwe groep verschijnt. Elk raak schot levert één punt op.

Spel 1

Dit is het 'standaard' luchtdoelspel. Uw projectiel blijft de hoek volgen, waarin het werd afgevuurd.

Spel 2

Nu spelen u en uw tegenstander met 'geleide projectielen'. Na het afvuren kan de vluchthoek worden gewijzigd met de stuurknuppel.

Spel 3

Het linker geschut wordt voortdurend door de spelcomputer afgevuurd. Met de rechter stuurknuppel probeert u de computer te overtreffen.

Fig. B - het speelveld

- 4 punten
- 3 punten
- 2 punten
- 1 punt
- 0 punten

De volgende spelletjes maken uw schutterschap nog spannender. Er zijn nu verschillende vliegende voorwerpen, die met verschillende snelheid in verschillende richting gaan. Elk voorwerp levert een bepaald puntental op: kleine straaljager = 4 punten, grote straaljager = 3 punten, helikopter = 2 punten, jumbojet = 1 punt. De 'weerballonnen' die laag overvliegen leveren geen punten op — ze proberen het u moeilijker te maken.

Spel 4

Uw projectiel volgt de hoek, waarin het werd afgeschoten.

Spel 5

U speelt met 'geleide projectielen'. Na het afschieten bepaalt u de vliegrichting met uw stuurknuppel.

Spel 6

Speel de computer eruit! U probeert met de rechter stuurknuppel de computer (die voortdurend met de linker stelling vuurt) te verslaan.

Torpedospelen

	GEEN EFFECT	
LINKS	STOP	RECHTS
	GEEN EFFECT	

Fig. C - het speelveld

De commandopost

U bent duikbootkapitein en schiet torpedo's naar schepen boven u. Door uw stuurknuppel naar links te schuiven gaat uw duikboot naar links. Stuurknuppel naar rechts, duikboot naar rechts.

U beheerst een half speelveld; de andere helft is in handen van uw tegenstander. Eén tot zes schepen varen boven u. De hele vloot moet worden neergeschoten vóór een nieuw konvooi verschijnt. Elk wrak levert één punt op.

Spel 7

Het afgevuurde projectiel gaat recht naar boven.

Spel 8

In dit spel werkt u met 'geleide torpedo's'. Door de stuurknuppel naar links of rechts te schuiven 'stuurt' u de afgevuurde torpedo.

Spel 9

Een oorlog tegen de computer. U schiet uw (niet geleide) torpedo's met de rechter knuppel af; de computer schiet voortdurend vanuit de linker onderzeeër.

4 punten
3 punten
2 punten
1 punt
0 punten

Fig. D - het speelveld

In de onderstaande torpedospelen wordt u gehinderd door dieptemijnen in uw vuurlijn. De schepen boven u varen met verschillende snelheid in verschillende richtingen. Elk schip levert een bepaald aantal punten op: een patrouilleboot = 4 punten, een vliegdekschip = 3 punten, een jager = 2 punten, een koopvaardijship = 1 punt. Neergeschoten mijnen leveren geen punten op.

Spel 10

Net als in spel 7 gaat uw torpedo recht naar boven.

Spel 11

U heeft u 'geleide torpedo's'. De torpedo gaat naar links of naar rechts, afhankelijk van de stand van uw stuurknuppel.

Spel 12

Uw niet-geleide torpedo's komen van de rechter duikboot. Probeer de computer (die voortdurend vanuit de linker onderzeeër schiet) te verslaan!

Schiettentospelletjes

	30°	
links, 30°		rechts, 30°
links, 60°	60°	rechts, 60°
links, 90°		rechts, 90°
	90°	

Fig. E - het speelveld

Met uw stuurknuppel wijzigt u de richting en de hoek: knuppel naar voren = 30°, in het midden (ruststand) = 60° en naar achteren = 90° (recht omhoog); knuppel naar links of rechts = schieten naar links of rechts. U beheerst een half speelveld.

Het doel verandert onverwacht van richting. Elk doel van een serie moet worden geraakt, voordat de nieuwe serie op het scherm komt. De puntentelling: een haas = 3 punten, een eend = 2 punten, een clown = 1 punt.

Spel 13

Het standaard schiettent spel. Uw kogel volgt de richting waarin hij werd afgevuurd.

Spel 14

Nadat uw kogel is afgevuurd kunt u hem 'besturen' met de stuurknuppel — maar alleen omhoog en omlaag. De knuppel naar links of rechts bewegen heeft geen invloed op de richting.

Spel 15

U schiet met het rechter geweer — wint u van de linker speler . . . de computer?

	snel	
geen	nor-	geen
effect	maal	effect
	langzaam	

In de navolgende spelletjes (Polaris, Bomber, Polaris tegen bomber) wijzigt u de snelheid met de knuppel: naar voren = snel, naar achteren = langzaam, ruststand = normaal.

Polaris

- 4 punten
- 3 punten
- 2 punten
- 1 punt

Fig. F - het speelveld

U schiet vanaf een schip onderop het beeldscherm (het onderste schip is van de rechter speler). Uw schip verandert zo nu en dan van koers.

Een eskader van 1 tot 4 vliegtuigen komt over — alle moeten worden neergeschoten voor een nieuwe formatie verschijnt. De puntenwaarde: een kleine jager = 4 punten, een grote jet = 3 punten, een helikopter = 2 punten, een jumbojet = 1 punt.

Spel 16

Het standaard Polaris spel. Uw raket volgt de koers en snelheid van het schip. Vóór de raket zijn doel bereikt of verdwijnt, zijn snelheidswijzigingen van het schip niet mogelijk.

Spel 17

De raket blijft steeds boven het schip hangen. Dus als u uw snelheid wijzigt, wijzigt ook die van de raket. U kunt deze dus enigszins sturen.

Spel 18

Met de rechter knuppel bestuurt u het onderste schip. In dit standaard Polaris spel speelt u tegen de computer, die voortdurend vanaf het linker schip lanceert.

Bomber

- 4 punten
- 3 punten
- 2 punten
- 1 punt

Fig. G - het speelveld

U bent schutter op een vliegtuig bovenaan het beeldscherm (het onderste vliegtuig is van de rechter speler). Uw jet wijzigt geregeld zijn koers.

Eén tot vier schepen varen onder u. Zodra een schip is geraakt komt een nieuw van de zijkant van het scherm. De puntenwaarde: patrouilleboot = 4 punten, vliegdekmoederschip = 3 punten, jager = 2 punten, koopvaardijship = 1 punt.

Spel 19

Nadat de bom is gevallen blijft hij onder uw jet hangen. Snelheidswijzigingen zijn onmogelijk tot de bom is neergekomen.

Spel 20

Nadat de bom is gevallen kunt u uw snelheid wijzigen — die van de bom wijzigt dan ook. Zo kunt u de bommen enigszins besturen.

Spel 21

Uw niet-geleide bommen moeten vaker een voltreffer opleveren dan die van de computer, die voortdurend vanaf het bovenste vliegtuig worden losgelaten. Uw (onderste) vliegtuig kan met de rechter stuurknuppel worden bestuurd.

Polaris tegen Bomber

Fig. H - het speelveld

De linker speler bestuurt het vliegtuig bovenaan het beeldscherm; de rechter speler

voert het comando op het schip onderaan. De piloot probeert het schip met zijn bommen te treffen, terwijl de kapitein het vliegtuig omlaag probeert te schieten. Elke trefker levert één punt op. Het getroffen schip of vliegtuig verdwijnt, en een nieuw komt opdagen. De koers van schip en vliegtuig wijzigt periodiek.

Spel 22

Het standaard Polaris tegen Bomber-spel.

Spel 23

Bommen en raketten kunnen worden geleid, door na het afschieten de snelheid van schip of vliegtuig te veranderen; de raket of bom volgt deze snelheidswijziging.

Spel 24

De computer vliegt de jet met constante snelheid en laat zijn bommen voortdurend vallen. De rechter stuurknuppel bestuurt het schip.

Polaris tegen Bomber (met mijnen)

Fig. I - het speelveld

Willekeurig over het midden van het speelveld bevinden zich mijnen. Bij het schieten moeten deze worden omzeild. Een geraakte mijn levert geen punten op.

Spel 25

Gelijk aan spel 22, afgezien van de mijnen.

Spel 26

Door de snelheid van schip of vliegtuig te veranderen verandert ook die van bom of raket. Op deze wijze kunnen zij naar het doel worden geleid.

Spel 27

De computer bestuurt het vliegtuig — met de rechter stuurknuppel probeert u hem vanaf het schip te verslaan.

Air/Sea battle

Bij deze cassette gebruikt u de stuurknuppels. Houd de commandopost met de rode knop links van u af.

- | | |
|------------------|----------------------|
| B: ANTI-AIRCRAFT | TORPEDO |
| SHOOTING | POLARIS |
| GALLERY | |
| BOMBER | POLARIS TEGEN BOMBER |

- C: Aantal spelers:
Geleide projectielen:
Tegen de computer:
Met hindernissen:

- D: ANTI-AIRCRAFT
Spelen 1 tot 6:
— Door de stuurknuppel naar voren of naar achteren te bewegen verandert u

de hoek waaronder u schiet.
— U vuurt met de rode knop.

- E: TORPEDO
Spelen 7 tot 12:
— Door de stuurknuppel naar links of rechts te bewegen stuurt u uw duikboot.
— U vuurt met de rode knop.

- F: SHOOTING GALLERY
Spelen 13-15:
— Door de stuurknuppel naar boven of naar achteren te bewegen richt u naar boven of beneden.
— Door de stuurknuppel naar links of rechts te bewegen richt u naar links of rechts.
— U vuurt met de rode knop.

- G: POLARIS TEGEN BOMBER
Spelen 16-27:
— Door voor- of achterwaartse beweging van de stuurknuppel regelt u de snelheid.
— U vuurt met de rode knop.



ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Company 