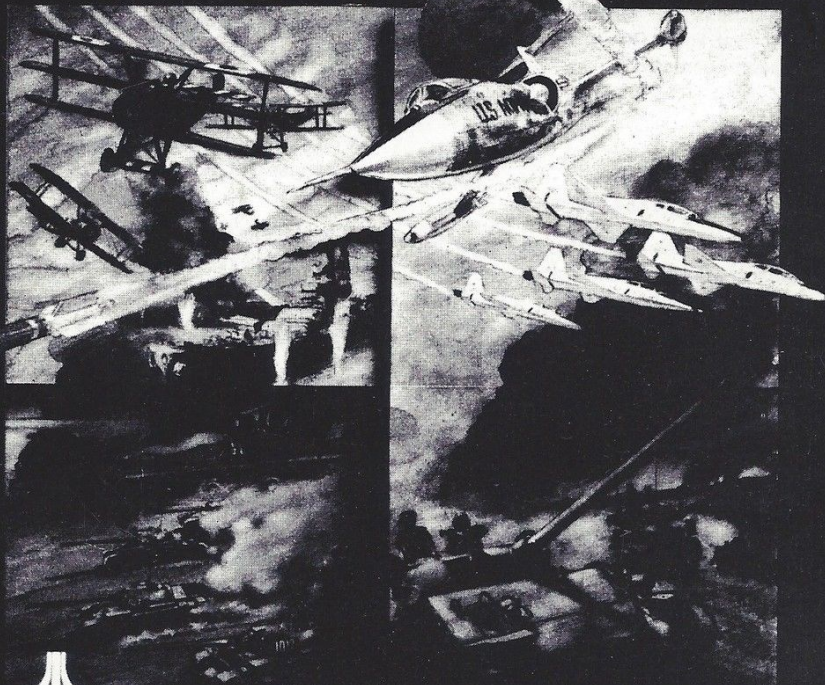


COMBAT

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



CX2601

GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.
Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

COMBAT

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af.

Bij alle TANK-spelen gebruikt u de stuurknuppel volgens nevenstaande afbeelding. Om naar voren te gaan drukt u de stuurknuppel van u af. Voor een rechter bocht drukt u hem naar rechts, voor een linker bocht naar links. De stuurknuppel naar u toe heeft geen effect.

	Naar voren	
Links/voor		Rechts/voor
Links	STOP	Rechts
	GEEN EFFECT	

Bij Bi-Plane-spelen stuurt u uw jager als hiernaast afgebeeld. De snelheid wordt geregeld door de knuppel naar links (langzaam) of naar rechts te bewegen. Stuurknuppel van u af is duiken, de stuurknuppel naar u toe is omhoog klimmen.

	Normale duik	
Langzame duik		Snelle duik
Langzaam		Snel
Langzame klim		Snelle klim

In Jet Fighter-spelen regelt u uw snelheid door uw stuurknuppel van u af (snel) of naar u toe (langzaam) te bewegen; u gaat naar rechts door uw stuurknuppel naar rechts te drukken, knuppel naar links = jager naar links.

	Snel	
Snel/links		Snel/rechts
Normaal/links	Normaal	Normaal/rechts
Langzaam/links		Langzaam/rechts
	Langzaam	

Als vuistregel houdt u het volgende aan: bij tankspelen en Jet Fighter-spelen kijkt u van boven af op het veld; bij Bi-Plane-spelen kijkt u vanaf de zijkant. Elk spel duurt 2 minuten en 16 seconden.

Raketten

U vuurt uw raketten af met de rode knop op de commandopost.

Wanneer u met normale raketten speelt gaat uw raket volgens nevenstaande afbeelding. 'Machine-Gun-raketten' zijn normale raketten die snel worden afgevuurd.

Bij spelen met geleide projectielen kunt u uw raket besturen door na het vuren uw tegenstander met de stuurknuppel te volgen (fig. E).

ALLEEN bij TANK-PONG-spelen kaatst uw raket tegen de randen van het speelveld en tegen hindernissen (zie fig. E).

Moeilijkheidsgraad

De speler met moeilijkheidschakelaar in stand A heeft een korter bereik voor zijn raketten dan die met de schakelaar in stand B. Bovendien vliegt de speler langzamer in stand A dan in stand B bij Bi-Plane- en Jet Fighter-spelen.

Tankslag

Bij Tankslag moet u uw tegenstander zo vaak mogelijk treffen, voordat het spel voorbij is. Elke treffer levert één punt op.

Spelnr.

1. Vrij veld (fig. G)
Geleide projectielen (fig. E)
2. Eenvoudige hindernis (fig. H)
Geleide projectielen (fig. E)
3. Eenvoudige hindernis (fig. H)
Normale projectielen (fig. D)

4. Moeilijke hindernis (fig. I)
Geleide projectielen (fig. E)
5. Moeilijke hindernis (fig. I)
Normale projectielen (fig. D)

Tank-pong-spelen

Tank-Pong is een uniek ATARI-spel. De projectielen kaatsen tegen de rand van het speelveld. Bij rechtstreekse treffers haalt u een punt wanneer u uw tegenstander rechtstreeks of via de randen treft. Bij geëkaatste treffers haalt u een punt alleen dan, wanneer uw projectiel tegen een rand werd weerkaatst. Wanneer uw projectiel terugkaatst en uzelf raakt raakt u hierdoor géén punten kwijt.

- Spel nr.
6. Eenvoudige hindernis (fig. H)
Direct of geëkaatst (fig. F)
7. Moeilijke hindernis (fig. I)
Direct of geëkaatst (fig. F)
8. Vrij veld (fig. G)
Gekaatst (fig. F)
9. Eenvoudige hindernis (fig. H)
Gekaatst (fig. F)

De onzichtbare tank

U en uw tegenstander zien elkaar niet, behalve wanneer u vuurt of een treffer heeft. Bovendien worden de tanks zichtbaar wanneer ze tegen een hindernis of een rand rijden.

- Spel nr.
10. Vrij veld (fig. G)
Geleide projectielen (fig. E)
11. Eenvoudige hindernissen (fig. H)
Geleide projectielen (fig. E)

Onzichtbare Tank-pong

Tank-pong met onzichtbare tanks.

- Spel nr.
12. Eenvoudige hindernis (fig. H)
Direct of geëkaatst (fig. F)
13. Vrij veld (fig. G)
Gekaatst (fig. F)
14. Eenvoudige hindernis (fig. H)
Direct of geëkaatst (fig. F)

Bij Bi-Plane en Jet Fighter-spelen speelt u op de speelvelden van fig. J en K. Bij bewolkte hemel kunt u in de wolken schuilen voor uw tegenstander — maar u kunt daar wél worden geraakt!

Bi-plane

De Schrik der Zeven Hemelen! Versla de Rode Baron voor ééns en altijd!

- Spel nr.
15. Wolken (fig. K)
Geleide projectielen (fig. E)
16. Wolken (fig. K)
Normale projectielen (fig. D)
17. Wolken (fig. K)
Machinegeweren (fig. D)
18. Vrije lucht (fig. J)
Machinegeweren (fig. D)

Lukt het niet alleen? Speel dan 2 tegen 1, of 1 bommenwerper tegen 3 Bi-Planes. De tweedekkers vliegen steeds in formatie, en schieten alle tegelijk.

- Spel nr.
19. 2 tegen 1, open lucht (fig. J)
Geleide projectielen (fig. E)
20. 1 tegen 3, open lucht (fig. J)
Normale projectielen (fig. D)

Jet fighter

Heeft u uw jager in bedwang? Test uzelf!

Spel nr.

21. Wolken (fig. K)
 Geleide projectielen (fig. E)
22. Wolken (fig. K)
 Normale projectielen (fig. D)
23. Vrije lucht (fig. J)
 Geleide projectielen (fig. E)
24. Vrije lucht (fig. J)
 Normale projectielen (fig. D)

Als gevorderde kunt u méér tegelijk . . . de jagers vliegen in formatie en schieten alle tegelijk als u op de rode knop drukt.

Spel nr.

25. 2 tegen 2, wolken (fig. K)
 Geleide projectielen (fig. E)
26. 1 tegen 3, vrije lucht (fig. J)
 Geleide projectielen (fig. E)
27. 2 tegen 2, vrije lucht (fig. J)
 Normale projectielen (fig. D)

A.

Spel nummer
Normale projectielen
Geleide projectielen
Machinegeweren
Rechtstreeks
Gekaats
Vrije veld
Eenvoudige hindernissen
Moeilijke hindernissen
Wolken

B.

Tankslag
Tank-Pong
Onzichtbare tank
Onzichtbare tank-pong
Bi-Plane
 2 tegen 2
 1 tegen 3
Jet Fighter
 2 tegen 2
 1 tegen 3
 2 tegen 2

Fig. A — Tankspelen

Fig. B — Bi-Plane-spelen

Fig. C — Jet Fighter-spelen

Fig. D — Normale raketten

Fig. E — Geleide projectielen

Fig. G — Tankslag - Vrij speelveld

Fig. F — Terugkaatsen

Fig. H — Tankslag - Eenvoudige hindernissen

Fig. I — Tankslag - Moeilijke hindernissen

Fig. J — Vrije lucht

Fig. K — Wolken





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