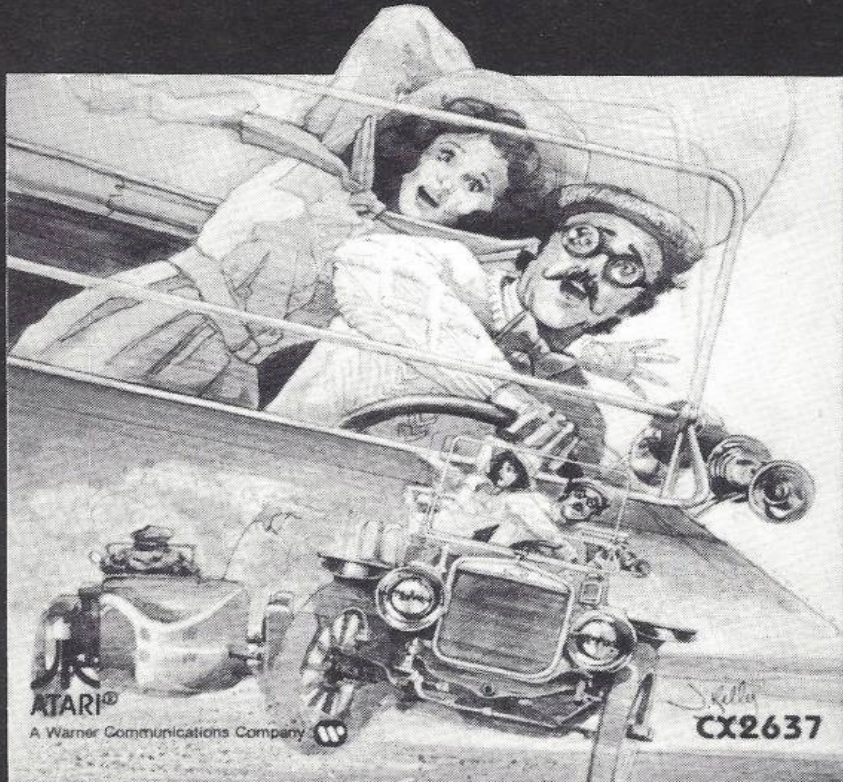


# DODGE'EM

VIDEO COMPUTER SYSTEM<sup>®</sup>

VCS 800 - Modell CX 2600

ATARI<sup>®</sup>



## 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.

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekers van de commandoposten goed in de aansluitingen LEFT en RIGHT achterop uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af.

Voor éénmansspelen gebruikt u de LINKER aansluiting. Zie ook deel 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw ATARI spelcomputer.

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.

## DE COMMANDOPOSTEN

Bij alle spelen gaat uw auto automatisch vooruit langs de vier banen. Om de wagen naar links of rechts te sturen drukt u de stuurknuppel naar links resp. rechts. Om de wagen omhoog of omlaag over het scherm te laten gaan drukt u de stuurknuppel van u af of naar u toe. De rode drukknop dient als gaspedaal, zodat u snelheid kunt meerderen.

## BEGINNEN

**Schakelaar GAME SELECT:** deze schakelaar gebruikt u voor het kiezen van het gewenste spelnummer. Dit nummer staat linksboven op het beeldscherm.

**Linker moeilijkheidsschakelaar:** in stand A rijden de wagens van de computer dubbel zo hard als in stand B, zodra de eerste en derde reeks bonuspunten zijn uitgegeven.

**Schakelaar GAME RESET:** met deze toets begint u het spel.

**Rechter moeilijkheidsschakelaar:** in stand A begint de wagen van de computer het spel op een willekeurige plaats; in stand B start de computerwagen altijd naast de uwe.

## PUNTENTELLING

Tijdens het spel krijgt elke speler drie beurten. Elke beurt eindigt zodra uw wagen een botsing krijgt. Wanneer u het circuit uitrijdt over alle witte punten heen krijgt u acht bonuspunten en verschijnt een nieuwe reeks punten; u kunt echter maximaal 5 reeksen krijgen. Het aantal resterende beurten staat middenboven op het beeldscherm.

## RESTEREND AANTAL BEURTEN

Aan het eind van het spel knippen de standen om beurten op het scherm. Bij éénmansspelen probeert u uw eigen record te verbeteren. Bij tweemansspelen is degene met de hoogste stand in drie beurten winnaar.

## HET SPEL

Elke speler bestuurt een wagen: de linker speler ROOD, de rechter speler GROEN, de computer (behalve in variatie 3) BLAUW.

Spelnummer	Aantal beurten	Stand
Computerwagen		Wagen v. linkerspeler

LET OP: De kleur van de wagen is mede afhankelijk van het type televisie.

U stuurt uw wagen tegen de klok in over het circuit. Probeer zoveel mogelijk punten te halen door over de witte stippen heen te rijden.

De wagen van de computer rijdt met de klok mee, en probeert uw wagen te rammen. Wanneer de wagens botsen raakt u uw beurt kwijt. Wanneer u over TWEE reeksen witte punten rijdt proberen TWEE computerwagens u te stoppen. Om de wagen van de computer te vermijden en punten te halen is een goede strategie belangrijk. Gebruik het gaspedaal en stuur verstandig wanneer u van rijbaan kunt veranderen.

Normaal gesproken mag u twee rijbanen naar links of rechts gaan. Wanneer u echter gas geeft mag u alleen naar een naastliggende rijbaan gaan.

Bij éénmansspelen haalt u zo veel mogelijk punten tijdens uw drie beurten.

Er zijn twee spelen voor twee personen:

A. U en uw tegenstander spelen om beurten terwijl de hinderwagen door de computer wordt bestuurd;

B. U en uw tegenstander spelen tegelijk. De linker speler begint met een 'normale' beurt (speelt om punten), terwijl de andere speler de hinderwagen bestuurt. Hierbij heeft hij maar één snelheid en geen puntenmogelijkheid. Na een botsing worden de rollen omgedraaid.

Het cijfer rechtsboven op het beeldscherm geeft de stand van beide spelers weer; de kleur van het cijfer komt overeen met die van de wagens.

U hoort de motoren razen en het geweld van de botsingen.

## VARIATIES

Spel 1: Eén speler

Spel 2: Twee spelers tegen de computer (zie hiervoor bij A).

Spel 3: Twee spelers tegen elkaar (zie hiervoor bij B).



ATARI CONSUMER DIVISION  
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.  
POSTBUS 2042, 4800 CA BREDA, HOLLAND  
A Warner Communications Company 