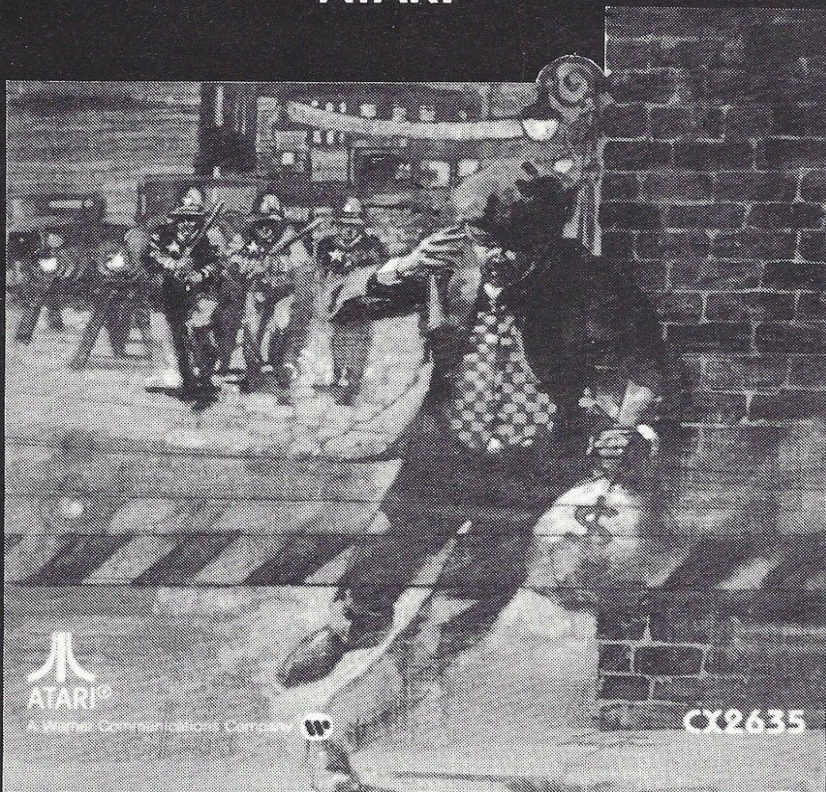


MAZE CRAZE

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.

Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
bealing altijd in combinatie te gebruiken.

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

HET SPEL

Elke speler bestuurt een blauwe of rode politiemans. Door een doolhof van straatjes moet hij van de linkerkant van het beeldscherm de weg zien te vinden naar de uitgang geheel rechts (zie afbeelding).

START

UITGANG

Het spel kan ook door één speler worden gespeeld, afhankelijk van het spelnummer. Bij 'Spelvarianties' ziet u de details; soms moet er iets met uw tegenspeler gebeuren vóór uw agent de uitgang kan bereiken.

DE COMMANDOPOSTEN

U verplaatst uw agent met de stuurknuppel (vooruit, achteruit, links, rechts). Met de rode drukknop:

- kiest u een nieuw speelveld na het spel;
- bedient u de mogelijkheden in sommige spelvarianties (zie voor een gedetailleerd overzicht 'Spelvarianties').

BEGINNEN

Schakelaar GAME SELECT

Deze schakelaar gebruikt u om het spelnummer te kiezen, alsmede de speelsnelheid en de zichtbaarheid.

Schakelaar GAME RESET

Met deze schakelaar begint u het spel, kiest u een ander speelveld of maakt u aan het eind van een spel met onzichtbaar speelveld het veld zichtbaar.

Linker en rechter moeilijkheidsschakelaar

In stand A gaat uw agent even snel als de boeven. In stand B gaat hij een stuk sneller. De linker schakelaar is voor de linker speler, de rechter voor rechts.

MOGELIJKHEDEN

U bent een agent. U en uw tegenspeler proberen de gevaarlijke weg door een stadsblok te vinden. De eerste speler die het einde bereikt, heeft gewonnen.

In het blok komt u misschien gewapende boeven tegen, of blokkades en andere obstakels die u tegenhouden.

BOEVEN

U hoort de stappen van de agenten, en de botsing aan het eind van een doodlopende weg. Ook wanneer iemand het veld verlaat hoort u een geluid. Om nog maar niet te spreken van de speciale klap waarmee de boef een agent neerslaat! Midden bovenaan het scherm vindt u het spelnummer.

Snelheid

Hoe snel reageert uw agent in gevaar? Linksboven op het scherm ziet u de snelheid van agenten en boeven:

- 1 = gemiddeld
- 2 = snel
- 3 = langzaam
- 4 = sluipend

Zichtbaarheid

Bij sommige spelen kunnen alle of sommige gedeelten van het stadsblok gedeeltelijk onzichtbaar zijn. Bovenaan het scherm rechts ziet u, hoeveel van het speelveld u kunt zien:

- 1 = U ziet alles, er is niets aan de hand.
- 2 = Een klein gedeelte van het speelveld is onzichtbaar.
- 3 = Een groot stuk van het veld is onzichtbaar. Pas op verborgen gevaar.
- 4 = Nu wordt het spannend — want u ziet niets meer!

Zichtbaarheid
Zichtbaarheid

Zichtbaarheid
Zichtbaarheid

Wanneer een agent een onzichtbaar stadsblok verlaat komt het alsnog op het beeldscherm. Om een spelnummer, de snelheid en de zichtbaarheid te kiezen gebruikt u GAME SELECT. De spelnummers verschijnen één voor één op het scherm, evenals de snelheids- en zichtbaarheidsgetallen, te beginnen met snelheid = 1. U blijft drukken tot de juiste combinatie van spel, snelheid en zichtbaarheid is gevonden.

SPELVARIATIES

Elk spel heeft een aantal variaties en mogelijkheden om u te hinderen of te helpen bij uw doeltocht.

BOEVENJACHT: U moet de held uithangen en drie boeven vangen, voor u kunt winnen. Hiervoor brengt u uw agent naar de boef en drukt u op de rode drukknop. Bij deze variatie heeft elke speler bovenaan het beeldscherm een meter, die aangeeft hoeveel boeven nog gevangen moeten worden (blauw voor blauwe agent).

2, 3 of 5 BOEVEN: afhankelijk van het gekozen spel zijn er twee, drie of vijf boeven rechts op het scherm. Ze hangen rond op straathoeken en loeren op u. Als ze u pakken bent u dood, en heeft u uiteraard verloren.

VERLAMMING: Wanneer een boef u te pakken heeft bent u verlamd van schrik. Pas na enige tijd kunt u zich langzaam weer beter bewegen.

Let op: een verlamde agent blijft gewoon doorgaan in de oude richting. Pas bij de volgende straathoek kunt u uw richting veranderen.

TERREUR: Uw agent kan niet weg voordat uw tegenspeler door de boeven te pakken is genomen.

BLOKKADE: Verwar uw tegenstander door zijn weg te blokkeren, zodat hij doodloopt. Hij kan door de blokkade heen, maar het kost wel tijd. U laat een blokkade achter door op de rode drukknop te drukken. Wanneer u een blokkade neerzet verdwijnt uw vorige blokkade.

BLOKKADE



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