

# MINIATURE GOLF

VIDEO COMPUTER SYSTEM <sup>®</sup>

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  
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

# MINIATURE GOLF

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker van de commandopost goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer. (Zie gebruiksaanwijzing.) Houd de commandopost met de rode knop links van u af. Voor éénmannsspelen gebruikt u de linker stuurknuppel. Zie deel 3 van de gebruiksaanwijzing voor verdere informatie.

**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!

## Het spel

Uw gevoel voor tijd en afstand wordt zwaar op proef gesteld! Dit spannende spel simuleert een echte midgetgolfbaan, compleet met bewegende hindernissen.

Holenummer		PAR
Hole	Bewegende hindernis	Club/bal

Er zijn negen holes, waarbij de bal in het gat moet komen. Elke keer dat u de bal raakt is een slag. Hoewel u net zo vaak mag slaan als u wilt geldt voor elke hole een ideaal aantal slagen, de 'PAR'.

## De computer

Om een spel te beginnen drukt u op de toets **GAME SELECT** voor een één- of tweemansspel. Een 1 verschijnt in de linker bovenhoek van het scherm bij het spelen voor één persoon, een 2 bij tweemansspelen.

U begint het spel met de toets **GAME RESET**.

## De commandopost

Met uw stuurknuppel bedient u de club. Door de rode knop in te drukken slaat u de bal weg.

**LET OP:** Aan het begin van elke hole bedekt de club de bal. U begint dus met de club te verplaatsen, zodat u kunt slaan. Hoe langer de 'aanloop', hoe verder u de bal slaat.

Als hulp om de club goed te plaatsen beweegt hij langzamer, zodra hij in de buurt van de bal komt.

### Plaatsing van de clubs

	omhoog	
links	omlaag	rechts

— Druk de knuppels van u af om de club naar boven op het scherm te brengen.

— Trek de stuurknuppel naar u toe als de club omlaag moet.

— Druk de knuppel naar links om de club naar links te brengen.

— Druk de stuurknuppel naar rechts wanneer u de club naar rechts wilt bewegen.

### Slagrichting

De weggeslagen bal volgt de koers, die door de richting van de club werd bepaald.

	BAL
	koers

### CLUB

**LET OP:** U kunt uw club **OVERAL** Op het scherm brengen (ook buiten de lijnen), voordat u slaat. Bedenk echter, dat de bal elke hindernis moet omzeilen, ook de bewegende hindernis.

**SPEL 1** is voor één persoon. Aan het begin van elke hole, voor de eerste slag, wordt het holummer aangegeven in de linker bovenhoek van het beeldscherm. de PAR voor deze hole wordt rechtsboven aangegeven. Na de eerste slag komt de huidige stand van de speler in de linker bovenhoek; in de hoek rechtsboven verschijnt 0 tot de volgende hole.

**SPEL 2** is voor twee spelers. De linker speler begint. Na de eerste slag van elke speler wordt de stand aangegeven in de linker- resp. rechter-bovenhoek van het scherm. Deze stand komt dan in plaats van het holummer en de PAR.

**LET OP:** Beide spelers moeten de bal in het gat slaan voordat aan de volgende hole wordt begonnen of de andere speler aan de beurt is.

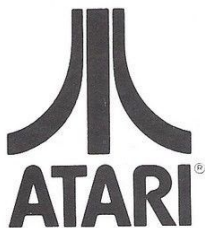
## **Puntentelling**

Voor elke slag noteert de computer één strafpunt. Uw huidige stand wordt bovenaan het scherm getoond. Hoe lager u scoort hoe beter — bij voorkeur zelfs lager dan de PAR.

De stand van de linker speler staat links- en die van de rechter speler recht-boven aan het beeldscherm.

## **Moeilijkheidsgraad**

In stand A van de schakelaar gaat de bal veel verder dan in stand B. Voor één-mansspelen gebruikt u de linker schakelaar.



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