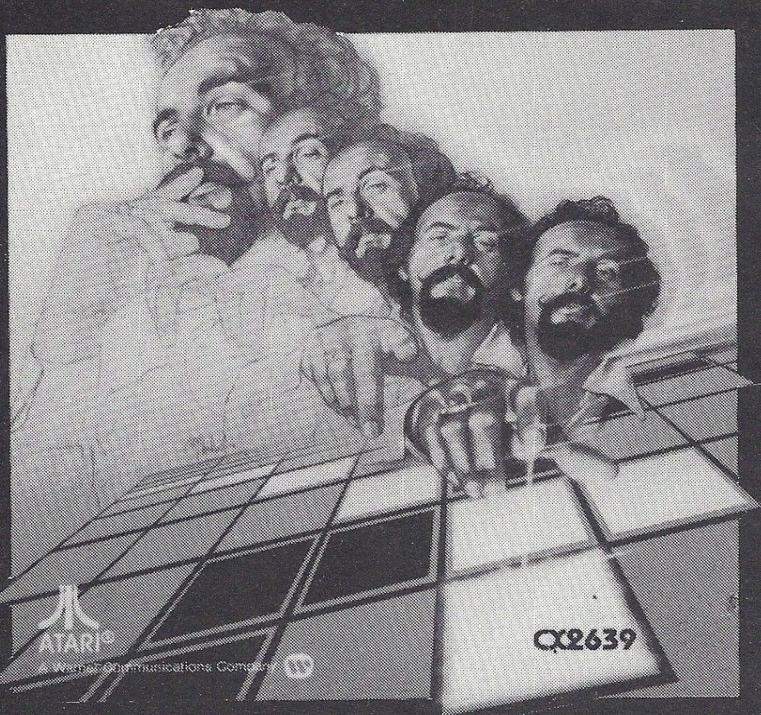


# OTHELLO

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.

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

Voor eenmansspelen gebruikt u de LINKER stuurknuppel. Zie deel 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw ATARI spelcomputer.

LET OP: Om de elektronische onderdelen te beschermen en de levensduur van uw spelcomputer te verlengen dient de computer te zijn UITGESCHAKELD wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd.

## HET SPEL

In dit spel heeft u strategisch inzicht, intuïtie en sluwheid nodig.

Het veld bestaat uit een rooster van 64 vakjes. Elke speler heeft een eigen kleur (wit of zwart) en probeert zoveel mogelijk hokjes in te sluiten. Wanneer dit gebeurt worden deze hokjes zijn eigendom; ze krijgen dan de kleur van die speler. De stand wordt boven aan het scherm bijgehouden.

Om een hokje te bemachtigen moet u uw tegenspeler insluiten. Hiervoor plaatst u uw hokje zo, dat deze samen met een eerder geplaatst hokje van u, een rij hokjes van uw tegenspeler insluit. Voorbeeld: Uw witte vierkant A stond al op het bord (zie afbeelding). Tijdens uw beurt zette u uw volgende stuk op hokje B, zodat uw tegenspeler werd ingesloten. Het resultaat:

- U heeft de hokjes 1, 2 en 3 van uw tegenstander gewonnen;
- U heeft een nieuw vak gekregen (B);
- U krijgt 4 punten;
- Uw tegenstander verliest drie hokjes en drie punten.

U kunt uw tegenstander ook in meer dan één richting tegelijk insluiten (horizontaal, verticaal of diagonaal). In het onderstaande voorbeeld sluit hokje A de tegenstander in twee richtingen en in - horizontaal en verticaal. U krijgt dus zes punten en wint vijf hokjes van uw tegenspeler.

Wanneer u uw tegenspeler niet meer kunt insluiten en tenminste één hokje kunt winnen, dan is uw beurt voorbij; de cursor krijgt de kleur van uw tegenspeler, die nu aan zet is. Wanneer geen van beide spelers meer kan zetten is het spel

voorbij. Dit kan gebeuren wanneer één der spelers geen hokjes meer heeft. Een spel kan voorbij zijn, zelfs al zijn er nog vrije hokjes op het bord en wanneer beide spelers nog stukken hebben, maar geen juiste zet meer kunnen doen. Een echte uitdaging: probeer in spel 1 de computer eens geheel van het bord te verdringen en 64 vakjes te krijgen!

## DE COMMANDOPOST

**Om de cursor te verplaatsen** duwt u de stuurknuppel in de gewenste richting (rechts, links, naar voren of naar achteren of diagonaal). Wanneer u bij de rand van het bord komt „gaat u achterom“, d.w.z. uw cursor verschijnt aan de tegenoverliggende zijde weer op het bord.

**Om een hokje te bezetten** zet u uw cursor in dat hokje, waarna u op de rode drukknop drukt. Nu krijgt het vierkantje uw kleur (wit of zwart), en is het van u.

## DE SPELCOMPUTER

**Toets GAME SELECT:** deze gebruikt u om het gewenste spelnummer te kiezen. Het spelnummer staat links-boven op uw beeldscherm (zie: spelniveaus).

**Toets GAME RESET:** deze gebruikt u om het spel te starten. Wanneer het spelnummer op het scherm staat wanneer u op GAME RESET drukt, dan verdwijnt het en verschijnt het scorebord.

**Linker moeilijkheidsschakelaar:** in stand A kunt u een bepaalde opstelling op het scherm brengen met één van beide stuurknuppels. Hiervoor zet u de cursor met de stuurknuppel op het gewenste vak en drukt u op de rode knop. Het vierkantje wordt dan beurtelings zwart, wit of blanco (groen). Hierdoor kunt u een bepaald probleem op het scherm brengen en uitwerken. De stand bovenaan het scherm wordt automatisch aan uw opstelling aangepast. Voor een normaal spel zet u de linker moeilijkheidsschakelaar in stand B.

**De rechter moeilijkheidsschakelaar** tenslotte bepaalt wie begint: in stand A is dat zwart, in stand B wit. De kleur van de cursor geeft aan wie aan zet is.

**Let op:** Volgens de officiële spelregels van Othello moet zwart altijd beginnen; bij deze versie van ATARI kunt u kiezen wie begint, zodat u een voorsprong kunt nemen op de computer.

## SPELNIVEAUS

Othello heeft vier varianten op deze cassette; de variaties 1, 2 en 3 slaan op het spelniveau; spel 4 is voor twee spelers.

### SPEL 1

Beginnersniveau; één speler tegen de computer, die zelf ook als beginner speelt.

### SPEL 2

Iets moeilijker. U speelt in uw eentje tegen de computer, die middelmatig speelt.

### SPEL 3

Voor experts: u in uw eentje tegen de computer. Maar die maakt het u wel erg moeilijk.

### SPEL 4

Twee spelers tegen elkaar.

## PUNTEENTELLING

Elk vakje dat u inneemt telt voor één punt. Wanneer uw tegenstander uw hokjes inpikt verliest u even zoveel punten. De stand van de linker speler staat links-boven op het beeldscherm, die van de rechterspeler rechts-boven. Alle spelen beginnen met twee zwarte en twee witte vakjes midden op het speelveld. Hoe verder het spel vordert, hoe korter elke speler aan zet is. De speler met de meeste punten wint.

### Ongeldige zetten:

U moet **altijd** één of meer vakjes van uw tegenstander innemen. Andere zetten worden niet geaccepteerd door de computer, die een signaal geeft. U verliest uw beurt echter niet.

### Strategie

Voor beginners geven we hieronder nog enkele nuttige tips. Wanneer u wat verder bent gevorderd kunt u beslissen een andere spelstrategie te volgen.

Een hoekvakje kan erg waardevol zijn; het kan namelijk nooit worden ingenomen. Maar het kan wèl in drie richtingen als eind dienen (horizontaal, verticaal en diagonaal). Probeer deze hoeken dus zo veel mogelijk in te nemen.

Ook vakken langs de rand van het speelveld zijn waardevol; zij kunnen in maar één richting worden geslagen (evenwijdig aan de rand), maar haaks op de rand, diagonaal en in lengterichting als eindvak dienen.

Wees voorzichtig wanneer uw rij de rand van het bord nadert. Wie weet besluit uw tegenspeler uw rij in te nemen, zodat hij een vak langs de rand (en uw vakken!) in zijn bezit krijgt.

Ook een aangesloten blok vakken kan leiden tot de overwinning; beheersing van de hoeken is ook erg belangrijk.

In deze voorbeelden ziet u nog enige manieren die wel of juist niet tot succes kunnen leiden:

- De vier hoekvakken zijn belangrijk. Ze kunnen niet worden ingenomen.
- Wees met deze vakken erg voorzichtig; uw tegenspeler kan ze gebruiken om de hoeken in bezit te krijgen.
- Deze vakken kunnen voor uw tegenstander een brug vormen naar de rand. Probeer deze vakjes dus zoveel mogelijk te vermijden.
- De vakken langs de rand zijn erg nuttig. Ze kunnen alleen in één richting (evenwijdig aan de rand) worden ingenomen.



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