

SKYDIVER

VIDEO COMPUTER SYSTEM

CS 800 - Modell CX 2600


ATARI




ATARI

A Warner Communi

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. 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

Spelnummer/stand linker speler	Stand rechter speler
Aantal nog te maken sprongen	Windvaan

U spring met uw parachute naar de landingsplek. U probeert om méér punten te halen dan uw tegenstander. Om goed te landen en te scoren moet u:

- uit het vliegtuig springen
- de parachute openvouwen
- afdrijving door de wind corrigeren en
- precies op de landingsplek terecht komen.

Er zijn vijf tweemansspelen op deze cassette. U en uw tegenstander kunnen elk 9 sprongen maken om punten te behalen. Zie hierover ook **PUNTENTELLING**.

Beide vliegtuigen vliegen gelijktijdig op het scherm, maar in tegengestelde richting.

WINDFACTOR

Wind waait naar links
Wind waait naar rechts

Bij uw sprong moet u rekening houden met de wind (behalve bij spel 3 en 4). De windvaan onderaan het scherm geeft de windrichting en -snelheid aan.

Wanneer de vaan naar rechts wijst waait de wind naar rechts; in het omgekeerde geval naar links. Wanneer de vaan slap hangt waait het minder hard, dan wanneer hij strak wappert.

Harde wind
Matige wind
Zachte bries
Windstil

De windfactor verandert tussen twee sprongen en kan ook tijdens een sprong enigszins variëren.

DE COMPUTER

U kiest een spel met de toets GAME SELECT. Het spelnummer wordt linksboven op het beeldscherm aangegeven.

U begint het spel met de toets GAME RESET. Tijdens het spel is het aantal nog te maken sprongen aangegeven in de hoek linksonder van het beeldscherm.

DE COMMANDOPOSTEN

De linker speler gebruikt de linker stuurknuppel, de rechter speler de rechter knuppel. Het vliegtuig dat u afwerpt kunt u niet besturen, maar wel kunt u uw valkoers beheersen.

1. Druk op de rode knop op de post om uit het vliegtuig te springen.
2. Trek de knuppel naar u toe om het valscherf open te vouwen.
3. Druk de stuurknuppel naar links of rechts om de afwijking door de wind te corrigeren.

PUNTENTELLING

Hier komen uw stalen zenuwen om de hoek kijken! U scoort alleen wanneer u precies op de landingsplek terecht komt met een OPEN valscherf.

HOE LANGER U WACHT MET ONTVOUWEN, HOE MEER PUNTEN U HAALT! U kunt 0 tot 11 punten per sprong krijgen, afhankelijk van het tijdstip waarop uw valscherf zich ontvouwt. Op een bepaald punt tijdens de val kan de parachute echter niet meer worden geopend . . .

Wanneer u neer komt met een dicht valscherf raakt u vier punten kwijt. Het maximum aantal punten per spel is 99. De linker en rechter stand op het scherm geven het totaal van de linker resp. rechter speler weer.

MOEILIKHEIDSGRAAD

Beginners kunnen het best met de schakelaar in stand B spelen; in stand A vliegen de vliegtuigen veel harder, waardoor het moeilijk mikken is.

In hetzelfde spel kan één speler met langzame vliegtuigen (stand B) en één met snelle (stand A) werken.

In spel 5 hebben de schakelaars geen effect; beide jagers vliegen nu snel.

DE SPELEN

Spel 1 en 2 zijn identiek, op één uitzondering: bij spel 2 is de landingsplaats kleiner, en dus moeilijker te treffen. Voor elke sprong is een aparte landingsplaats.

In spel 3 en 4 bewegen de landingsplaatsen; het is echter altijd windstil. De landingsplaatsen in spel 4 zijn kleiner. In spel 5 spant 't erom! Er is maar één landingsplek voor beide spelers. Wie het eerst aankomt wint; de andere speler krijgt geen enkele punt voor die sprong.



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