



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

SPACE WAR

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
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker goed in de aansluiting van uw spelcomputer. (Zie de gebruiksaanwijzing voor details.) Houd de commandoposten met de rode knop links van u af.

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!

DE COMMANDOPOSTEN

	stuurknetten	
linkse bocht		rechtse bocht
	hyperruimte	

Net als bij autorijden is voor het besturen van een sterreschip enige oefening nodig. De onderstaande oefeningen helpen u daarbij. Hiervoor is het speelveld van spel 14 — een ruimteveerspel, een ideaal oefen'terrein'.

Oefening 1

	Bocht links (tegen de klok in)
Bocht rechts (met de klok mee)	

Nadat u spel 14 heeft gekozen drukt u op de toets **GAME RESET**. Druk de stuurknuppel naar links; uw ruimtejacht draait nu linksom (tegen de klok in). Druk de stuurknuppel naar rechts; uw schip maakt nu een bocht naar rechts (met de klok mee). Oefen het draaien van uw ruimteschip goed, en onthoud hoe het schip er in de diverse standen uitziet.

Oefening 2

Druk op de toets **GAME RESET**. Door de knuppel van u af (naar het TV-scherm toe) te drukken geeft u drie korte stoten met uw 'stuurknetten'. U merkt dat het ruimteschip nu naar de onderkant van het beeldscherm gaat. Draai het ruimteschip nu rechts- of linksom, zodat het met de achterkant naar voren wijst. Geef nu opnieuw drie korte, snelle stoten met de stuurknetten. Het schip mindert snelheid tot het bijna stilstaat. Druk op **GAME RESET** en probeer opnieuw. Oefen dit tot u het ruimteschip volledig tot stilstand kunt brengen.

Oefening 3

Snelheid vermeerderen

Koers

Richting stuurraketten

Snelheid verminderen

Koers

Richting stuurraketten

Druk op GAME RESET. Draai het ruimtejacht tot het naar rechts staat. Door een lange stoot met de stuurraketten vermeerdert u snelheid (u drukt de stuurknuppel van u af). Zodra het schip snel over het scherm gaat, draait u met de achterzijde naar voren en drukt u de stuurknuppel van u af voor een lange stoot met de stuurraketten. Het schip mindert snelheid. Oefen dit totdat u het ruimteschip volledig kunt laten stoppen.

Snelheid vermeerderen

Snelheid verminderen

Koers

Richting stuurraketten schip volledig kunt laten stoppen.

Snelheid vermeerderen

Snelheid verminderen

Koers

Richting stuurraketten rechtsonder (ca. 45°). Geef nu een lange stoot met de stuurraketten tot het schip snel over het scherm gaat. Wissel nu horizontale en verticale stoten met de stuurraketten af, tot het schip midden op het beeldscherm bijna stilstaat. Wanneer u deze oefeningen beheerst bent u een geoefend gezagvoerder, klaar voor de strijd tussen de sterren.

DE MOEILIKHEIDSGRAAD

De rechter en linker schakelaar voor de moeilijkheidsgraad moeten bij elk Space War-spel in de A-stand staan. Bij ruimteveerdienst-spelen hoeft de snelheid van het ruimteschip niet exact hetzelfde te zijn als die van het ruimtestation, wanneer de schakelaar in stand B staat; in stand A moeten beide snelheden precies hetzelfde zijn.

PUNTENTELLING

Bij de Space War-spelen (1 tot 7) krijgt u één punt voor elk ontploft schip van uw tegenstander. Een schip ontploft wanneer:

- u een voltreffer heeft met een raket,
- het ruimteschip in de ruimtezon terecht komt (spel 4 en 5)
- het ruimteschip in hyperruimte zonder brandstof komt te zitten (spel 2 tot 7) of
- het ruimteschip zonder brandstof de hyperruimte probeert binnen te gaan (spelen 2 tot 7).

In ruimteveerdienst-spelen voor één of twee spelers (spel 8-17) krijgt u één punt voor elke succesvolle koppeling aan het ruimtestation. In de tien minuten kunt u maximaal tien punten halen.

DE RUIMTE

De ruimte van Space War-spelen en veerdienstspelen verschilt. In de onderstaande afbeelding ziet u, wat er zoal in de ruimte kan voorkomen.

STAND

VOORRAAD RAKETTEN

BRANDSTOFVOORRAAD

RUIMTESTATIONS

RUIMTEJACHT

RUIMTEZON of RUIMTEBASIS

GRENS VAN STERRESTELSEL (niet op scherm zichtbaar)

GRENS VAN HET STERRESTELSEL

In enkele spelen kan uw ruimteschip niet over de grens van het melkwegstelsel heen, maar kaatst terug aan de rand.

RUIMTESPRONG

Zodra u de grens van het sterrestelsel bereikt maakt u een ruimtesprong, en komt aan de andere zijde van het scherm weer tevoorschijn. Gaat uw schip bijv. over de linkerrand, dan komt het rechts weer terug.

RUIMTEZON

De aantrekkingskracht van de ruimtezon moet worden overwonnen. In sommige spelen ontploft het ruimteschip, doordat het te heet wordt in de nabijheid van de zon. Een nieuw schip verschijnt in startpositie.

HYPERRUIMTE

Trek de stuurknuppel naar u toe; uw ruimteschip gaat nu in hyperruimte en wordt onzichtbaar. In hyperruimte gebruikt het schip meer brandstof, en is het onmogelijk om raketten af te vuren of door uw tegenstander geraakt te worden; ook de bruikt het schip meer brandstof, en is het onmogelijk om raketten af te vuren of door uw tegenstander geraakt te worden; ook de de stuurknuppel naar u toe.

RUIMTEBASIS

Voor aanvulling van raketten en brandstof legt u aan bij de ruimtebasis. De voorraad raketten en brandstof (bovenaan het beeldscherm aangegeven) geeft de aanvullingen aan als uw ruimteschip bij het startpunt ligt.

SPACE-WAR SPELEN

U en uw tegenstander razen door de ruimte. Elke speler bestuurt één schip met de stuurknuppel. Haal punten door uw tegenstander neer te schieten met uw raketten, die u afvuurt met de rode knop op de commandopost. Richt de neus van uw ruimteschip op het doel, dat u wilt raken. Space War-spelen duren tien minuten of tot één van de spelers tien punten heeft behaald. De stand staat bovenaan het beeldscherm in dezelfde kleur als het schip.

De twee lijnen rechts van de stand geven de voorraad brandstof en raketten aan (brandstof boven, raketten onder). Elke speler begint met acht raketten. Wanneer geen raketten meer over zijn wordt het aantal automatisch aangevuld, wanneer tenminste *ook* de andere speler door zijn raketten heen is. In de meeste spelen kan de brandstof niet worden aangevuld. In spel 6 en 7 kunnen spelers echter aanleggen bij de ruimtebasis om raketten en brandstof aan

te vullen. Brandstof wordt verbruikt door de stuurraketten en in hyperruimte.

SPEL 1

De ruimte voert oorlog. Wie van de twee spelers heeft het eerst tien punten? Het sterrestelsel heeft in dit spel grenzen.

SPEL 2

Oorlog in een sterrestelsel met grenzen en hyperruimte.

SPEL 3

Vecht tegen uw opponent, onder meer met ruimtesprongen. Hyperruimte kan defensief belangrijk zijn.

SPEL 4

De ruimtezoon probeert uw schip naar zich toe te trekken. Gebruik hyperruimte om aan de zon of uw tegenstander te ontkomen. Het sterrestelsel heeft grenzen.

SPEL 5

Een speelveld met ruimtezoon, ruimtesprongen en hyperruimte.

SPEL 6

U kunt brandstof en raketten aanvullen bij de ruimtebasis. Het melkwegstelsel heeft grenzen en hyperruimte.

SPEL 7

Bij de ruimtebasis ontvangt u meer brandstof en raketten. In dit spel vindt u ruimtesprongen en hyperruimte.

RUIMTEVEERSPELEN

Na de oefeningen kunt u een ruimteveerdienst onderhouden. Punten haalt u door uw schip aan het ruimtestation te koppelen. Tip: pas eerst u snelheid aan aan die van het ruimtestation. Stuur het schip er vervolgens voorzichtig naartoe. Bij deze spelen heeft een schip onbeperkte brandstofvoorraad.

In éénmansspelen bestuurt u het schip met de linker stuurknuppel. U speelt tegen de klok. In tien minuten kunt u maximaal tien punten halen.

Speelt u met twee personen, dan heeft 'uw' ruimtestation dezelfde kleur als uw schip, wanneer er twee ruimtestations zijn. De speler met de meeste punten (of die het eerst tien punten heeft) is winnaar.

VOOR 2 PERSONEN

SPEL 8

Twee spelers besturen elk hun eigen ruimteschip en proberen aan te leggen bij het station van dezelfde kleur. In het sterrestelsel is de ruimtesprong mogelijk.

SPEL 9

Twee spelers sturen hun eigen schip naar het ene ruimtestation om daar aan te leggen. Ruimtesprongen zijn mogelijk.

SPEL 10

Elke speler bestuurt een ruimteschip en probeert bij het ruimtestation met dezelfde kleur aan te leggen. Een ruimtezoon en ruimtesprongen geven het spel extra spanning.

SPEL 11

Elke speler probeert met zijn schip aan te leggen bij het gelijk gekleurde ruimtestation. Ruimtezoon is aanwezig en het sterrestelsel heeft grenzen.

SPEL 12

In een sterrestelsel met grenzen probeert elke speler zijn schip aan de centrale basis te koppelen.

SPEL 13

In een sterrestelsel met grenzen stuurt elke speler zijn schip naar het ruimtestation met dezelfde kleur om daar te koppelen.

VOOR 1 PERSOON

SPEL 14

In een sterrestelsel met ruimtesprongen probeert u uw schip aan het ruimtestation te koppelen.

SPEL 15

Ruimtesprongen en een ruimtezon zorgen voor extra spanning. Koppel uw schip aan het ruimtestation.

SPEL 16

In een sterrestelsel met grenzen probeert u uw schip te koppelen aan de ruimtebasis.

SPEL 17

In een sterrestelsel met grenzen en een ruimtezon manoeuvreert u uw schip naar het ruimtestation.

STRATEGIETIPS

Nadat u uw schip kunt besturen, kunt u uw aandacht geven aan strategie. De volgende tips zijn nuttig bij Space War en Ruimteveer.

SPACE WAR

- Ga zo snel mogelijk van het uitgangspunt vandaan; een schip in een uitgangspositie is makkelijk te treffen!
- Hou een oog op het aantal raketten van uw tegenstander. Zorg dat deze het eerst zijn raketten verspeeld — daarna is hij weerloos tegen die van u.
- Onthou dat raketten alleen worden aangevuld, wanneer **BEIDE** spelers zonder zitten. Haal hieruit uw voordeel wanneer:
uw tegenstander geen raketten meer heeft, maar u nog wel en
in het spel een ruimtebasis aanwezig is.
Zorg dat uw tegenstander zonder raketten **BLIJFT** door zelf de voorraad aan te vullen, vóórdát al uw raketten op zijn.

RUIMTEVEERDIENST

— U kunt uw snelheid het makkelijkst aanpassen aan die van het ruimtestation, door eerst volledig tot stilstand te komen. Draai uw schip in de richting, waarin het ruimtestation gaat. Geef een stoot met de stuurraketten, tot het schip even snel gaat als het station. Stuur dan voorzichtig naar het station toe.

— Een goede koppeling gaat zo:
u reist met dezelfde snelheid als het ruimtestation en u gaat dezelfde richting uit.
Draai het schip nu naar het station en geef een korte stoot met de stuurraketten.

SPACE WAR

Space War

Ruimteveer

Aantal spelers
Eén ruimtestation
Stelsel met grenzen
Ruimtesprongen
Ruimtezon
Hyperruimte
Ruimtebasis



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