

# STREET RACER

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 standaard commandoposten. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer. (Zie gebruiksaanwijzing.) Voor spelen voor 3 of 4 personen is een tweede set commandoposten nodig. Voor 1 of 2 personen gebruikt u de linker aansluiting op uw spelcomputer.

**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 COMMANDOPOST**

In alle racespelletjes wordt de draaiknop gebruikt om de wagen op het scherm te sturen. De rode knop op de zijkant van de commandopost is de versnelling bij Street Racer, Slalom, Scoop Ball en Number Cruncher, de Overdrive bij Dodgem en uw vuurknop bij Jet Shooter.

## **MOEILIJKSGRAAD**

In stand A van de schakelaar verliest u één punt bij elke botsing.

## **PUNTEENTELLING**

In éénmansspelen rijdt u tegen de klok; in 2 minuten 16 seconden probeert u zoveel mogelijk punten te halen. Dit geldt ook voor 2 en meer spelers, alleen probeert u nu méér punten te halen dan uw tegenstander(s). Tijdens de laatste 16 seconden knippert de stand op het scherm.

## **STREET RACER**

Vermijd botsingen, maak punten! Eén tot vier spelers sturen hun wagen langs de baan op het scherm. Bij 1 en 2 spelers heeft elk een eigen baan; bij 3 en 4 spelers wordt één baan door twee man gedeeld. Tegenliggers — bestuurd door de computer — maken het u moeilijk! Met de draaiknop stuurt u uw wagen langs ze heen. Met de rode knop kunt u uw vaart vermeerderen. Elke gepasseerde wagen levert u een punt op. Uw puntentotaal heeft dezelfde kleur als uw wagen en staat bovenaan het beeld.

Na twee minuten en 16 seconden — of wanneer een speler of team 99 punten heeft — is het spel geëindigd. Tijdens de laatste 16 seconden knippert het puntentotaal op het scherm.

U hoort de motor, botsingen en een PIEP bij ieder punt.

Fig. 1 - Het speelveld (2 spelers)

Fig. 2 - Het speelveld (3 spelers)

Fig. 3 - Het speelveld (1/2 spelers)

Fig. 4 - Het speelveld (1/2 spelers)

Fig. 5 - Het speelveld

Fig. 6 - Het speelveld (2 spelers)

## **SPEL 1**

Eén speler stuurt zijn wagen op een bewegende baan. Vermijd botsingen en overwin de computer!

## **SPEL 2**

U speelt tegen uw tegenstander op de andere baan. Eén voor één verschijnen tegenliggers. Weet u ze te omzeilen?

## **SPEL 3**

Drie spelers rijden hun wagen over de baan en vermijden botsingen met tegenliggers. Twee man delen de rechter baan en spelen tegen de linker speler.

## **SPEL 4**

Vier spelers — twee teams van twee man — rijden over hun baan, terwijl botsingen vermeden moeten worden.

## **SPEL 5**

Twee spelers rijden elk over hun baan. Per twee stuurt de computer tegenliggers op hen af.

## **SPEL 15**

U rijdt tegen de klok en probeert zo vaak mogelijk bovenaan te komen — maar er verschijnen steeds twee hindernissen tegelijk.

## **SPEL 16**

Met twee hindernissen tegelijk is het niet makkelijk om te winnen van uw tegenstander op de andere baan...

## **JET SHOOTER**

U bent gevechtspiloot... uw vliegtuig (en dat van uw tegenstander) is uitgerust met raketten. U heeft uw eigen luchtroute. Met de draaiknop stuurt u uw jager. U vuurt met de rode knop wanneer u een tegemoetkomende vijandelijke jet wilt neerschieten.

Elke voltreffer levert u een punt op. In stand B van de moeilijkheidsschakelaar geeft een 'Mid-Air' u wat tijdverlies — maar u verspeelt geen punten. Een botsing met de schakelaar in stand A kost u een punt.

Heeft een piloot 99 punten, dan is het spel voorbij — en anders na 2 minuten en 16 seconden. Tijdens de laatste 16 seconden knippert de stand. U hoort de raketten, de botsingen en het gieren van de turbines.

## **SPEL 17**

U scheert door de lucht en schiet de vijand neer, die steeds met één vliegtuig tegelijk nadert. Op de andere baan speelt de computer.

## **SPEL 18**

U en uw tegenstander jagen op de één voor één verschijnende vijandelijke jagers.

## **SPEL 19**

Twee jagers tegelijk komen op u af — maar u schiet ze neer.

## **SPEL 20**

U en uw tegenstander op de andere baan hebben te kampen met vijandelijke jets, die per twee tevoorschijn komen.



met twee man op één baan. Met de draaiknop stuurt u de schuiver, met de rode drukknop kunt u vaart meerderen. Elke gevangen bal (+) levert u één punt op. U blijft ballen vangen totdat de grote bulldozer van de computer verschijnt. U stuurt de uwe in de computerschuiver — dat levert u drie punten op — en geeft de verzamelde ballen af. Als u botst voordat u de ballen heeft afgegeven bent u ze kwijt — dus geen winstkans meer.

**LET OP:** Uw bulldozer verandert na iedere gevangen bal van vorm. Heeft u de ballen afgegeven, dan krijgt hij zijn oude vorm weer terug.

Uw bulldozer heeft dezelfde kleur als uw puntentotaal boven aan het scherm. Heeft iemand 99 punten, dan is het spel beëindigd; anders na 2 minuten en 16 seconden. Tijdens de laatste 16 seconden knippert de stand. U hoort de bulldozers, botsingen, de schuiver en het stuiteren van de ballen.

## **SPEL 25**

Twee spelers jagen op ballen, die ze afgeven bij de computerbulldozers die per twee verschijnen.

## **SPEL 26**

Drie spelers proberen punten te halen — twee op de rechterbaan tegen één links.

## **SPEL 27**

Vier spelers — twee teams, elk op één baan — jagen op ballen om deze in te leveren bij de computerbulldozers, die per twee verschijnen.



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